



Anno Scolastico 2015/2018

PROGETTAZIONE CURRICOLARE

SCUOLE DELL'INFANZIA

"ABATONI"

"CILIANUZZO"

"A. MEONI"

"MEUCCI"

INDICE

Ambiente socio-culturale e strutturazione degli spazi	pag. 3
Condizioni organizzative	pag. 6
Ambiente di apprendimento	pag. 8
Organizzazione del curricolo	pag. 11
Finalità della scuola dell'infanzia	pag. 12
Traguardi formativi	pag. 16
I discorsi e le parole	pag. 17
La conoscenza del mondo	pag. 22
Immagini, suoni e colori	pag. 25
Il corpo e il movimento	pag. 27
Il sé e l'altro	pag. 29
Competenze digitali	pag. 32
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	pag. 33
Competenza imprenditoriale	pag. 35

AMBIENTE SOCIO-CULTURALE E STRUTTURAZIONE DEGLI SPAZI

LE SCUOLE

- Scuola dell'Infanzia "Abatoni" via Badiani, 1;
- Scuola dell'Infanzia "Cilianuzzo" via Cilianuzzo,10;
- Scuola dell'Infanzia "A. Meoni" via Cantagallo, 37;
- Scuola dell'Infanzia "Meucci" via Marradi, 2.

La scuola dell'infanzia "**Abatoni**" consta di **tre sezioni** funzionanti con orario antimeridiano e pomeridiano.

L'edificio scolastico risale agli anni trenta, recentemente è stato ristrutturato e reso sicuro secondo le norme vigenti. La scuola è ubicata nella frazione di S.Lucia, circondata su tutti i lati da un giardino alberato ; all'entrata è dotata di una rampa per disabili. Nelle immediate vicinanze dell'edificio si trovano il fiume Bisenzio e il bosco di Le Sacca. La scuola accoglie bambini provenienti dai quartieri limitrofi e negli ultimi anni si è arricchita dalla presenza di bambini provenienti da paesi extracomunitari.

La scuola dell'infanzia "**Cilianuzzo**" è situata in una zona urbana molto trafficata prospiciente via Bologna, poco distante dal centro storico. La scuola accoglie **sei sezioni** che svolgono orario antimeridiano e pomeridiano.

L'edificio si erge su due piani, con un giardino alberato al lato destro sul quale si affacciano tutte le sezioni (con notevole vantaggio per lo svolgimento delle attività in quanto opposto alla strada). Nel giardino sono presenti alcune attrezzature ludiche da esterni in legno e materiale plastico. Sull'altro lato dell'edificio vi è uno spazio grande asfaltato e recintato da un'alta siepe dove si aprono le uscite di sicurezza.

La scuola accoglie bambini provenienti dai quartieri limitrofi e negli ultimi anni si è arricchita dalla presenza di bambini provenienti da paesi extracomunitari.

La scuola dell'infanzia "**A. Meoni**", attivata nell'anno scolastico 1998/99, è composta da **quattro sezioni** che coprono entrambi i turni: antimeridiano e pomeridiano.

La scuola è ubicata in un edificio comprendente anche la scuola Primaria; si trova all'inizio dell'abitato di Villa Fiorita, costituito dai vecchi borghi "Le Lastre" e "Pacciana" e dalla nuova zona di "Galcetello", con abitazioni di tipo residenziale e popolare.

Nel territorio si trova il Centro di Scienze Naturali inserito nel Parco del Monferrato. Negli ultimi anni la scuola si è arricchita della presenza di bambini provenienti da paesi extracomunitari.

La scuola dell'infanzia "**G.P. Meucci**", nata nel settembre 2002 con una sola sezione, ha raggiunto le **tre sezioni** nell'a.s. 2007/2008 andando ad occupare gli spazi che precedentemente ospitavano la scuola dell'infanzia comunale. Le tre sezioni funzionano con orario antimeridiano e pomeridiano e si trovano in un edificio che comprende anche la scuola Primaria. L'edificio è collocato nella zona di S.Lucia, adiacente all'omonimo campo sportivo e al parco per bambini "GiocaGiò", è circondato dal verde ed è compreso tra il fiume Bisenzio ed il viale Galilei. La scuola accoglie bambini provenienti dai quartieri limitrofi e negli ultimi anni si è arricchita della presenza di bambini provenienti da paesi extracomunitari.

SCUOLA DELL'INFANZIA ABATONI

La scuola è posta su due piani ed è così strutturata:

Piano terra

- Due ampie aule
- Una piccola cucina
- Un bagno per i bambini
- Un bagno per disabili
- Un ripostiglio
- Atrio

Primo piano

- Una stanza adibita a sezione
- Una stanza polivalente per l'attività motoria
- Piccola stanza multimediale e ad archivio
- Atrio adibito a biblioteca
- Bagno per i bambini
- Bagno per gli adulti

SCUOLA DELL'INFANZIA CILIANUZZO

La scuola comprende il piano terra e il primo piano ed è così strutturata:

Piano terra

- Ampio salone
- Tre sezioni

- Una biblioteca
- Una cucina
- Servizi igienici per bambini
- Un bagno per adulti
- Un bagno per i bambini diversamente abili
- Un piccolo antibagno
- Una stanza multifunzionale attrezzata con computer

Primo piano

- Piccolo salone
 - Tre sezioni
 - Una piccola cucina
 - Servizi igienici per i bambini
 - Un bagno per adulti
 - Un'aula di psicomotricità
 - Due ripostigli nel sottotetto dell'edificio
- Il giardino si trova sul lato destro dell'edificio.

SCUOLA DELL'INFANZIA MEONI

Il plesso scolastico comprende due piani che accolgono la scuola dell'infanzia e la scuola Primaria. I locali a disposizione della scuola dell'infanzia sono i seguenti:

Piano terra

- Quattro stanze adibite a sezioni
- Piccolo locale per attività di laboratorio per piccoli gruppi/sostegno
- Una palestra in comune con la scuola Primaria
- Una stanza blindata per riporre audiovisivi, materiale didattico
- Servizi igienici per bambini
- Un bagno per adulti
- Stanza insegnanti
- Un ampio atrio/corridoio suddiviso in tre spazi: biblioteca per i bambini, spazio per attività ludiche e stanza per riporre il materiale scolastico.

L'edificio scolastico è circondato da un giardino, di cui la scuola dell'infanzia può disporre sia della zona anteriore che di una porzione di quella posteriore.

SCUOLA DELL'INFANZIA MEUCCI

La scuola, ubicata nell'ala orientale dell'edificio che ospita anche la scuola primaria, si trova al piano terra e comprende i seguenti spazi:

- Tre aule

- Servizi igienici per i bambini
- Un bagno per adulti
- Un'aula interspazio per le attività di piccolo gruppo
- Un salone adibito a refettorio
- Un giardino su cui si affacciano le tre sezioni
- In comune con la scuola primaria: la palestra, la biblioteca, uno spazio polivalente (la "buca").

CONDIZIONI ORGANIZZATIVE

COMPOSIZIONE DELLE SEZIONI

Le insegnanti della scuola dell'infanzia dell'Istituto Comprensivo Nord, nel formare le sezioni adottano, il criterio della massima omogeneità per età; nonostante ciò, in base alla leva scolastica, si possono formare sezioni eterogenee o miste. Ogni sezione è costituita da 25 bambini, numero questo destinato a diminuire in presenza di bambini diversamente abili.

ORARIO DELLA SCUOLA, DELLE INSEGNANTI E DEL PERSONALE ATA

Le scuole dell'infanzia dell'Istituto funzionano dal lunedì al venerdì ed effettuano un orario che va dalle ore **8.30** alle ore **16.30** con due uscite intermedie: la prima dalle ore **11.45 alle 12.00**, senza mensa; la seconda dalle ore **13.30 alle 14.00** con mensa. Dalle ore **7.30** alle ore **8.30** funziona in tutte le scuole il servizio di **pre- scuola** e dalle ore **16.30** alle ore **17.30** il servizio di **post-scuola**. Tali servizi sono garantiti dal personale facente parte di una Cooperativa; ne usufruiscono tutte quelle famiglie che ne hanno la necessità.

Nei quattro plessi di scuola dell'infanzia sono in servizio 2 insegnanti per classe, che si alternano nei turni antimeridiano e pomeridiano.

Le insegnanti effettuano un orario di 25 ore settimanali con una flessibilità oraria che va dalle quattro alle sei ore giornaliere, effettuando momenti di compresenza nella fascia centrale della mattinata.

Per i bambini diversamente abili presenti nelle scuole dell'Istituto, sono assegnate insegnanti di sostegno. Inoltre, un insegnante di religione cattolica svolge la propria attività secondo un calendario settimanale in tutte le scuole dell'infanzia.

Il personale ATA svolge il proprio orario di servizio dalle ore 7.30 alle 18.30; sono presenti nei plessi alternativamente al mattino e al pomeriggio, con momenti di compresenza.

Le collaboratrici provvedono alla custodia della portineria e alla pulizia dei locali scolastici, collaborano con le insegnanti nei momenti del pranzo e dell'uso dei servizi igienici.

Nei quattro plessi di scuola dell'infanzia sono di supporto alle collaboratrici scolastiche alcune persone anziane (appartenenti ad una associazione) che si occupano di sorvegliare la portineria durante l'orario di entrata e uscita dei bambini.

La distribuzione dei pasti, nei quattro plessi di scuola dell'infanzia, viene svolta da personale esterno appartenente ad una Cooperativa.

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Nella scuola dell'infanzia i bambini/e apprendono sempre sia nei momenti formali, che comprendono tutte le attività progettate dagli insegnanti che si sviluppano attraverso i campi di esperienza (curricolo esplicito), sia nei momenti informali che comprendono le routine, i tempi, gli spazi e le relazioni (curricolo implicito).

Il curricolo esplicito e il curricolo implicito, per le insegnanti dell'istituto, sono due dimensioni della scuola dell'infanzia che hanno la stessa valenza educativa, non si contrappongono ma dialogano fra loro per raggiungere le finalità stabilite nelle Indicazioni 2012 che riguardano la maturazione dell'identità, la conquista dell'autonomia, lo sviluppo delle competenze e la promozione della cittadinanza.

CURRICOLO IMPLICITO

I TEMPI

I bambini di oggi hanno l'opportunità di fare molte esperienze, spesso in modo superficiale e frettoloso, mentre avrebbero bisogno di "tempi distesi per vivere con serenità la propria giornata". Le insegnanti, riflettendo sui bisogni dei bambini, scelgono di organizzare la giornata scolastica dando la giusta durata ai vari momenti in cui è scandita: l'arrivo a scuola, la conversazione in cerchio, l'esplorazione, il gioco, la riflessione.....

LA GIORNATA SCOLASTICA

ORARIO	ATTIVITA'	SPAZI
8.30/9.00	Entrata accoglienza	Sezioni
9.00/9.30	Giochi e attività libere riordino	Sezioni
9.30/10.30	Attività di routine Appello, calendario, conta, incarichi, canzoni, conversazioni, Colazione (laddove da progetto) Igiene	Angolo delle conversazioni, bagno.
10.30/11.30	Attività curricolari e laboratori	Sezioni, palestra, biblioteca
11.30/12.00	Riordino materiali Igiene personale	Sezioni bagno.
12.00/13.00	Pranzo	Sezioni o mensa
13.00/14.30	Giochi e attività libere	Sezioni, corridoio, giardino
14.30/16.00	Attività curricolari e di routine riordino	Sezioni
16.00/16.30	Uscita	Sezioni

Naturalmente all'interno di tale organizzazione, i tempi sono flessibili in modo da rispondere meglio alle esigenze di ciascuna fascia di età.

I momenti di routine sono più delicati per i bambini di 3 anni che hanno bisogno di tempi più distesi per effettuarle nonché per acquisirle, mentre i bambini di 5/6 anni avranno tempi più lunghi per quanto riguarda le attività strutturate, vista la loro capacità di attenzione e il loro futuro passaggio alla scuola primaria.

Le insegnanti prestano molta attenzione anche al momento iniziale dell'inserimento nell'ambiente scolastico e hanno adottato, ormai da diversi anni, un percorso (nel PTOF vedi progetto accoglienza) rivolto ai nuovi iscritti, che prevede tempi di adattamento graduali.

GLI SPAZI

Gli edifici che accolgono le quattro scuole dell'infanzia dell'I.C. Nord sono completamente diversi l'uno dall'altro, di conseguenza anche gli spazi interni ed esterni hanno caratteristiche differenti (come descritto nella prima parte di questo documento).

Ciò che accomuna i vari ambienti delle scuole sono alcune considerazioni condivise collegialmente: lo spazio della scuola è il luogo in cui il bambino apprende, il luogo degli affetti, dove ciò che conta è come ci si sente al suo interno, dove si sviluppano vissuti, memorie, legami attraverso i quali il bambino sperimenta e costruisce la sua identità. Star bene a scuola è un obiettivo fondamentale e trasversale a tutti gli apprendimenti dei campi di esperienza; promuovere questo obiettivo significa anche predisporre contesti rassicuranti, accoglienti, invitanti che favoriscono l'incontro con gli altri e con i materiali.

Le insegnanti organizzano con cura i materiali e lo spazio all'interno e all'esterno della sezione in base alle varie fasce di età dei bambini e ai loro bisogni che riguardano diversi aspetti: cognitivo e di autonomia (fare da solo, fare con l'adulto, fare in piccolo e/o grande gruppo), esplorativo, manipolativo, di movimento, di socializzazione (giochi con le regole, giochi simbolici) e affettivo (calma, ascolto).

Gli spazi della sezione, che è il luogo per eccellenza di vita dei bambini nella scuola, non sono strutturati in modo rigido, ma possono subire trasformazioni in base alle osservazioni e ai bisogni educativi del momento.

LE ROUTINE

Le routine sono una serie di momenti che si ripetono nell'arco della giornata in maniera costante e ripetitiva. Aiutano i bambini a comprendere la scansione del tempo che si passa a scuola, potenziano la loro autonomia, li impegnano attraverso incarichi che pian piano li responsabilizzano e fanno scoprire loro il piacere del saper fare, li

educano alla condivisione, alla scoperta di regole e modi di stare insieme. Esse costituiscono dunque un'importante contesto di apprendimento a livello psicologico e cognitivo.

“Le routine facilitano la **memorizzazione degli script**, vale a dire di semplici sequenze di azioni comuni e rendono i bambini partecipi a livello cosciente di gesti e comportamenti che spesso noi adulti eseguiamo e facciamo eseguire in modo meccanico, senza prestare grande attenzione. I bambini le vivono con piacere, in un clima di condivisione, con la sicurezza che proviene dai gesti abituali, dal rispetto di orari consueti; sanno cosa aspettarsi e partecipano attivamente, attratti sia dalla riproposizione di azioni conosciute che da piccole novità e cambiamenti che introduciamo al momento giusto o che loro stessi suggeriscono.” (tratto da un articolo pubblicato sulla rivista “Scuola dell’infanzia”).

Nelle routine ci sono tanti **saperi** nascosti, per esempio :“saper mettere il cappotto al posto giusto non significa solo aver acquistato una buona abitudine, ma anche avere la capacità di **orientarsi**, di trovare punti di riferimento, **aver memorizzato** e saper **riconoscere** il proprio simbolo, saper **ricercare** il modo giusto perché il cappotto rimanga appeso e non cada dal sostegno...; tutto ciò vuol dire **risolvere problemi** relativi allo spazio, alla percezione di forme e colori”.(Carla Grazzini Hoffman) Dopo il gioco libero si riordina **raggruppando** e **ordinando** oggetti, il compito aiuta i bambini a prendere consapevolezza che esistono **diritti e doveri**.

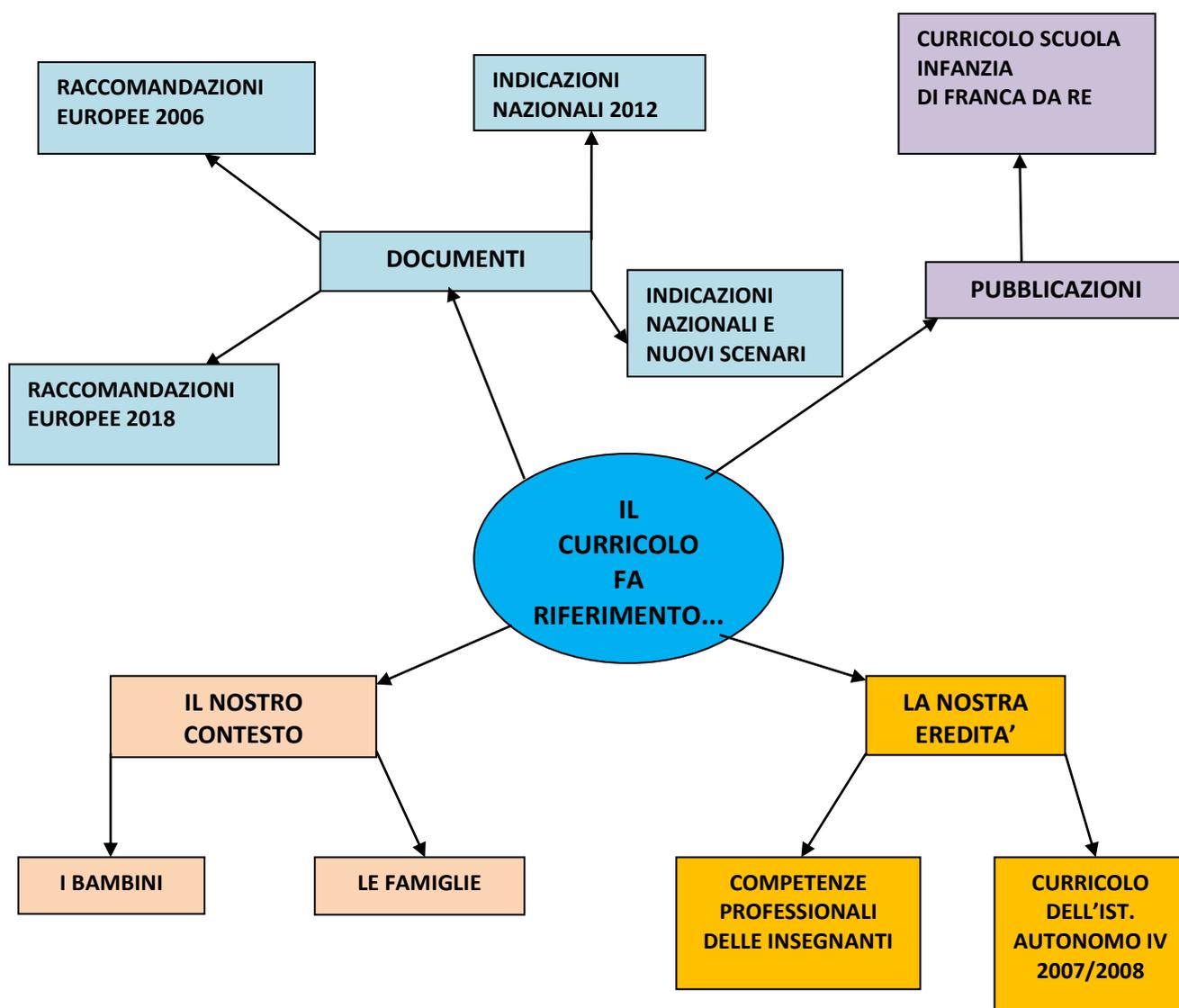
Il momento del gioco in giardino è per i bambini sia il contatto diretto con la natura dove si possono **scoprire** e **osservare** piante e piccoli animali, sia il luogo dove si possono **inventare** giochi con gli amici.

L'ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

“Le Indicazioni costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole.....Ogni scuola predispone il **curricolo** all'interno del **Piano** dell'offerta formativa...il curricolo è espressione della libertà d'insegnamento”.

In riferimento a quanto citano le Indicazioni Nazionali del 2012, all'interno dell'Istituto Comprensivo Nord” si è costituito un gruppo di lavoro formato da insegnanti delle quattro scuole dell'infanzia con l'obiettivo di costruire il curricolo per questo grado di scuola.

La seguente mappa mostra il percorso che è stato seguito per costruire il curricolo:



FINALITA' DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, liberamente scelta delle famiglie, di rivolge a tutti i bambini dai tre ai sei anni ed è la risposta al loro **diritto all'educazione**.

Essa si pone la **finalità** di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'**identità** significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io e sperimentare i diversi ruoli e forme di identità.

Sviluppare l'**autonomia** significa avere fiducia in sé, partecipare alle decisioni imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire **competenze** significa giocare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto; significa ascoltare, e comprendere narrazione e discorsi, raccontare e rievocare esperienze e tradurle in tracce personali e condivise.

Vivere le prime esperienze di **cittadinanza** significa scoprire l'altro da sé, stabilire regole condivise, significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità.

(Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del Primo Ciclo 2012).

LE COMPETENZE CHIAVE

Negli Orientamenti del 1991 si parlava già della scuola dell'infanzia come la scuola che aiutava i bambini a costruirsi Identità, Autonomia, Competenza. Le Indicazioni nazionali del 2012, nel paragrafo della Premessa dedicato alle finalità generali recitano:

Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea [...]. Nell'ambito del costante processo di elaborazione e verifica dei propri obiettivi e nell'attento confronto con gli altri sistemi scolastici europei, le Indicazioni Nazionali intendono promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee.

Il nuovo documento nazionale assume quindi le competenze chiave come finalità dell'istruzione e dell'educazione e orizzonte di riferimento. Le competenze chiave sono quelle esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018 che sostituisce la Raccomandazione del 18 dicembre 2006.

Le competenze, sono chiamate appunto “chiave”, perché sono “metacompetenze”, poiché, come dice il parlamento Europeo, “le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l’inclusione sociale e l’occupazione”.

Nell’organizzare il **nostro** curriculum orizzontale i **campi di esperienza** sono in accordo con le **otto competenze chiave europee 22 maggio 2018:**

1. **Competenza alfabetica funzionale:** a cui fa capo il campo di esperienza “I DISCORSI E LE PAROLE”, “indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni.”

2. **Competenza multilinguistica:** afferente al campo di esperienza “I DISCORSI E LE PAROLE”, definisce la capacità di utilizzare diverse lingue allo scopo di comunicare.

3. **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria:** a cui fanno capo prevalentemente le competenze specifiche del campo di esperienza “LA CONOSCENZA DEL MONDO”.

4. **Competenza digitale:** presuppone un primo approccio agli strumenti informatici. I campi di esperienza in cui questa competenza può essere perseguita sono TUTTI.

5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** è la capacità di accedere alle informazioni organizzarle, metterle in relazione, utilizzarle per gestire situazioni e risolvere problemi. I campi di esperienza in cui esercitare questa competenza sono TUTTI.

6. **Competenze in materia di cittadinanza:** promuove esperienze significative che consentono di sviluppare la capacità di prendersi cura di se stessi, degli altri e dell’ambiente e che favoriscano forme di cooperazione e solidarietà. Il campo prevalente è “IL SE’ E L’ALTRO”, anche se questa competenza può essere raggiunta in **tutti** gli altri campi.

7. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale:** a questa competenza fanno capo le competenze specifiche relative alla lettura, fruizione, produzione di messaggi visivi, sonori, musicali, artistici, all’espressione corporea, del campo “IMMAGINI, SUONI, COLORI” e “IL CORPO E IL MOVIMENTO”.

8. **Competenza imprenditoriale:** a questa competenza chiave fanno capo competenze metodologiche come la presa di decisioni, il problem solving, le competenze progettuali. I campi di esperienza in cui esercitarla sono TUTTI.

CHE COS’E’ LA COMPETENZA?

Molte sono le formulazioni che nella ricerca sono state fornite per il concetto di **competenza**.

Il gruppo di lavoro, per arrivare ad una definizione condivisa, ne ha prese in considerazione alcune:

le competenze sono costituite dall'attitudine individuale e, al limite, soggettiva, di utilizzare le proprie qualificazioni, i propri saper fare e le proprie conoscenze al fine di raggiungere un risultato. Infatti, non esistono competenze "oggettive", tali da poter essere definite indipendentemente dagli individui nei quali esse si incarnano. Non ci sono le competenze in sé, ci sono soltanto le persone competenti.

OCDE, *Qualifications et compétences professionnelles dans l'enseignement technique et la formation professionnelle. Évaluation et certification*, OCDE, Paris 1966

La competenza non è uno stato od una conoscenza posseduta. Non è riducibile né a un sapere, né a ciò che si è acquisito con la formazione. [...] La competenza non risiede nelle risorse (conoscenze, capacità) da mobilitare, ma nella mobilitazione stessa di queste risorse. [...] Qualunque competenza è finalizzata (o funzionale) e contestualizzata: essa non può dunque essere separata dalle proprie condizioni di "messa in opera". [...] La competenza è un saper agire (o reagire) riconosciuto. Qualunque competenza, per esistere, necessita del giudizio altrui.

G. Le Boterf, *De la compétence*, Les éditions de l'Organisation, Paris 1994

Nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008 sull'EQF, la competenza viene definita nel seguente modo:

Competenza: comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

Dalle definizioni sopra riportate si evince che:

la **competenza** non è un oggetto fisico, non esiste, fino a che non viene agita, è una dimensione della persona che agisce in un contesto di esperienza.

La **competenza** è la capacità di mobilitare conoscenze, abilità, capacità personali, sociali e metodologie per gestire situazioni e risolvere problemi in contesti significativi.

La **competenza** coinvolge tutta la persona (infatti nelle Indicazioni si parla di "centralità della persona") non solo nella sfera cognitiva, ma anche in quella emotiva.

Le *Indicazioni* parlano di "traguardi di sviluppo della competenza". La competenza, perciò, è considerata come qualcosa che si "sviluppa", che ha un processo di incremento che richiede un certo periodo di tempo. Infatti, tali "traguardi" sono proposti come terminali, si riferiscono cioè alla fine della scuola dell'infanzia.

I "traguardi", sono prescrittivi e riguardano tutti i campi di esperienza.

Il gruppo di lavoro, per costruire il curricolo della scuola dell'infanzia dell'Istituto Comprensivo Nord, ha trasformato in obiettivi di apprendimento i "traguardi" fissati nelle Indicazioni.

Inoltre, il gruppo di lavoro, ha scelto d'inserire, la *Competenza digitale*, *Competenza personale, sociale e imparare a imparare*, *Competenza imprenditoriale*, nel curricolo orizzontale esplicitandone gli obiettivi di apprendimento. La motivazione di questa declinazione va ricercata sia in un'ottica di continuità con il curricolo verticale, sia perché esse descrivono competenze metacognitive e di metodo. Gli obiettivi di apprendimento sono stati individuati sulla base di ricerche nel settore e dai documenti pubblicati da Franca Da Re.

I BAMBINI

Il bambino giunge alla scuola dell'infanzia con una sua storia personale che lo rende unico e originale al tempo stesso; le insegnanti accolgono, valorizzano e rispettano la complessità dell'esperienza dei bambini e ne tengono conto nella progettualità educativa. Le nostre scuole sono frequentate da bambini che hanno vissuto le loro prime esperienze o solo in famiglia, o al nido e da alunni provenienti da nuclei familiari di diverse nazionalità.

Nell'organizzare il curricolo il gruppo di lavoro pone particolare attenzione ai bisogni e alle criticità della propria utenza dovuti a vari fattori e riguardanti diversi aspetti del comportamento dei bambini:

- per quanto riguarda **l'aspetto linguistico** si riscontrano sempre maggiori difficoltà ad ascoltare e numerosi disturbi fonetici; difficoltà a comprendere e parlare nella lingua italiana;
- per quanto riguarda **l'aspetto sociale** emergono sempre maggiori difficoltà ad accettare norme, regole e piccole frustrazioni;
- per quanto concerne **l'aspetto cognitivo** si rileva una significativa diminuzione di attenzione, concentrazione, capacità ad organizzarsi e nell'autonomia.

LE FAMIGLIE

La scuola, dal punto di vista pedagogico, si inserisce in continuità educativa con la famiglia, per questo è indispensabile costruire una solida rete di scambi comunicativi. Il complesso compito educativo si può svolgere al meglio se si lavora insieme, scuola e famiglia, pur nella diversità di ruolo e funzioni. Negli ultimi anni, le insegnanti, rilevano che sono in aumento le famiglie che hanno bisogno di essere sostenute e supportate nel loro ruolo educativo. L'integrazione scuola-famiglia, nelle scuole dell'Istituto, si promuove durante l'anno scolastico, attraverso incontri collettivi e individuali con le famiglie che sono importanti occasioni di conoscenza reciproca, di contatto, di riflessione.

“Traguardi Formativi”

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza alfabetica multifunzionale e competenza multilinguistica

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA
DESCRIZIONE DEI TRAGUARDI PER ETÀ	<p>Comunicazione nella madre lingua: Comprende semplici messaggi e interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi essenziali. Dialoga, con adulti e compagni, per esprimere bisogni e raccontare una propria esperienza.</p>	<p>Comunicazione nella madre lingua Comprende brevi racconti e interagisce verbalmente con gli altri, utilizzando un lessico adeguato. Partecipa alle conversazioni, esprime bisogni e racconta esperienze del proprio vissuto in modo chiaro e completo.</p>	<p>Comunicazione nella madre lingua Comprende messaggi e storie di complessità crescente; interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi complete e termini appropriati; partecipa in modo attivo alle conversazioni; esprime bisogni, pensieri ed emozioni e racconta esperienze vissute, rispettando i nessi logici.</p> <p>Comunicazione in una seconda lingua Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse.</p>	
LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare fonemi e parole note. • Strutturare semplici frasi. • Apprendere nuovi vocaboli • Comprendere ed eseguire una semplice consegna. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare fonemi e le parole note. • Strutturare frasi minime di senso compiuto. • Acquisire nuovi vocaboli e usarli in modo appropriato. • Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare correttamente fonemi e le parole note. • Strutturare frasi sempre più complesse. • Arricchire il proprio vocabolario utilizzando nuovi termini appresi in differenti contesti. • Ascoltare e comprendere 2/3 consegne in successione. 	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni e l'adulto attraverso parole, brevi frasi, cenni e azioni. • Esprimere i propri bisogni. • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice. • Comprendere le prime regole della conversazione. • Partecipare ad una conversazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni e l'insegnante attraverso parole e brevi frasi. • Esprimere i propri bisogni in modo comprensibile. • Raccontare i propri vissuti (con domande-stimolo del docente). • Conversare rispettando il proprio turno. • Intervenire nelle conversazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con frasi complete e corrette. • Esprimere i propri bisogni in modo comprensibile. • Raccontare, con semplici discorsi, i propri vissuti. • Esprimere in modo comprensibile emozioni e vissuti collegati all'esperienza personale. • Dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando i turni e i tempi d'intervento. • Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni. 	<p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ASCOLTO E COMPrensIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare per un breve arco di tempo. • Comprendere semplici messaggi. • Individuare alcuni elementi di una narrazione con l'aiuto dell'insegnante. • Rispondere a domande stimolo relative ai testi narrati. • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice. • Descrivere una storia articolata in due sequenze: prima – dopo. • Accostarsi alla lettura di immagini. • Presentare i propri disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare conservazioni, racconti, storie. • Comprendere il significato globale di una narrazione. • Verbalizzare testi ascoltati con l'ausilio di domande e/o immagini. • Ripetere una semplice storia. • Usare il linguaggio in situazioni di gioco. • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone e oggetti. • Spiegare i propri disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge, per tempi sempre più lunghi. • Comprendere le sequenze narrative di un testo. • Esporre l'episodio ascoltato e/o visto rispettando la successione logico-temporale degli eventi. • Descrivere una semplice storia rappresentata in più sequenze. • Inventare una breve storia partendo da uno stimolo (immagine, oggetto ...). • Porre domande per ottenere informazioni e/o spiegazioni. • Fare ipotesi, ricercare spiegazioni, e conversare con coetanei e adulti. • Utilizzare il linguaggio per organizzare semplici attività/giochi con i compagni. • Leggere immagini descrivendo persone e oggetti. • Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato. 	<p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p>

- Ripetere filastrocche e canzoncine semplici.
- Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando filastrocche e canzoncine con l'aiuto dell'insegnante.
- Giocare con suoni onomatopeici.

- Memorizzare e ripetere conte e filastrocche.
- Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando canzoncine, filastrocche e fiabe note.
- Giocare con le parole: assonanze e rime.
- Usare: maschile/femminile, singolare/plurale.

- Memorizzare, riconoscere e ripetere, conte, filastrocche e scioglilingua.
- Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando canzoncine, filastrocche, brevi storie, fiabe note.
- Discriminare differenze e somiglianze fonetiche in parole, conte, filastrocche.
- Distinguere le parole dalle non parole.
- Confrontare le parole per valutarne la lunghezza.
- Segmentare le parole in sillabe - analisi sillabica (es.: battuta di mani, salti nei cerchi ...).
- Riconoscere il suono posto all'inizio della parola: sillaba/fonema.
- Giocare con i suoni posti alla fine delle parole creando rime.
- Distinguere e usare: maschile/femminile, singolare/plurale.

Sperimenta rime, filastrocche, dramatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

LETTO - SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi al libro alle sue caratteristiche e scoprire il piacere della lettura. • Incominciare a differenziare l'immagine dal testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi al libro e incuriosirsi per il codice scritto. • Distinguere i segni della parola, dell'immagine, del numero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare interesse per diversi tipi di libri e programmi multimediali • Mostrare curiosità nei confronti della lingua scritta. • Distinguere il codice linguistico da quello iconografico e numerico. • Compiere tentativi e significato delle scritte e dei simboli (figure, scritte, etichette, targhe, segnali, cifre ...). • Scoprire che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta. • Imitare la scrittura producendo una varietà di forme e segni con intento comunicativo. • Orientarsi sul foglio dall'alto al basso e da sinistra verso destra. 	<p>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>
	<p>OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO</p> <p>3 ANNI</p>	<p>OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO</p> <p>4 ANNI</p>	<p>OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO</p> <p>5 ANNI</p>	<p>COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA</p>
TRAGUARDI PER ETÀ			<p>COMUNICAZIONE NELLA 2 LINGUA</p> <p>COME DA PROGETTO D'ISTITUTO</p> <p>Comunicazione in una seconda lingua.</p> <p>Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse.</p>	

ASCOLTO 2 lingua			<p>COME DA PROGETTO D'ISTITUTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e ripetere filastrocche e canzoni. ▪ Comprendere semplici istruzioni verbali. 	<p>Sperimenta la presenza di una pluralità dei linguaggi.</p>
Produzione orale 2 lingua			<p>COME DA PROGETTO D'ISTITUTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper salutare. ▪ Conoscere e saper pronunciare i nomi dei colori fondamentali. ▪ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. 	<p>Mostra interesse per l'ascolto di canzoni e vi partecipa attraverso la ripetizione di parole.</p>

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Raggruppa e ordina secondo un semplice criterio; riconosce le differenze di quantità, risolve situazioni problematiche essenziali e osserva evidenti aspetti e trasformazioni della realtà naturale.	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; stabilisce relazioni di quantità; affronta e risolve semplici situazioni problematiche; individua ed osserva aspetti e trasformazioni della realtà naturale.	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; mette in relazione quantità e simbolo convenzionale; riconosce e risolve correttamente situazioni problematiche; osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.	
ORDINE E MISURA	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare in base ad un criterio dato. • Riconoscere le dimensioni: grande/piccolo, alto/basso. • Ordinare grandezze fino a due elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti secondo due criteri dati. • Ordinare grandezze fino a tre elementi: grande - medio - piccolo. • Confrontare grandezze: grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti in base a due o tre criteri dati. • Ordinare elementi in base a criteri stabiliti: grandezza, altezza, lunghezza, forma, funzioni • Confrontare quantità eseguendo operazioni sul piano concreto. • Registrare dati usando schemi, istogrammi o tabelle. • Usare semplici strumenti per misurare. 	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.

NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere quantità. Confrontare quantità: pochi/tanti. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e individuare quantità. Confrontare quantità. Stabilire relazioni di quantità (di più/ di meno). 	<ul style="list-style-type: none"> Contare Rappresentare quantità. Riconoscere simboli numerici. Operare confronti e associazioni di quantità. Stabilire relazioni di quantità: maggiore, minore, uguale 	Padroneggia sia le strategie del contare e dello operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra - sotto, dentro -fuori, in alto - in basso). Eseguire semplici percorsi. Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli indicatori spaziali (sopra, sotto, dentro, fuori, vicino, lontano, davanti, dietro .). Riconoscere la propria posizione nello spazio. Eseguire percorsi rispettando le indicazioni date. Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo. 	<ul style="list-style-type: none"> Interiorizzare e rappresentare relazioni spaziali. Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali. Scoprire la simmetria. Conoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo. 	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Risolvere situazioni problematiche essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e risolvere correttamente situazioni problematiche del vissuto quotidiano. Formulare soluzioni a piccoli problemi. 	Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.

TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire le dimensioni temporali: prima/dopo. • Percepire la ciclicità temporale: giorno/notte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la scansione temporale prima dopo. • Collocare le azioni quotidiane nei diversi momenti della giornata: mattino – pomeriggio– sera - notte. • Intuire la ciclicità del tempo: la giornata scolastica. • Ordinare in successione logico-temporale eventi legati all’esperienza con il supporto di immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la scansione temporale prima-adesso – dopo. • Riconoscere, verbalizzare e ordinare le azioni della routine. • Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana. • Riferire esperienze personali collocandole nel tempo. • Formulare ipotesi relative ad eventi di un futuro immediato e prossimo. 	<p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p>
NATURA	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i sensi per esplorare l’ambiente • Osservare elementi della realtà naturale. • Osservare fenomeni atmosferici. • Osservare i cambiamenti della natura nelle diverse stagioni. • Essere curioso e fare domande. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l’ambiente utilizzando i sensi. • Osservare e descrivere elementi della realtà naturale. • Osservare e riconoscere fenomeni. • Riconoscere e denominare aspetti stagionali. • Cogliere le trasformazioni. • Compiere semplici collegamenti tra fatti e fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere le varie tipologie di organismi viventi: persone, animali e piante. • Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale. • Conoscere ambienti ed habitat naturali. • Conoscere e descrivere le caratteristiche delle stagioni. • Osservare, cogliere e descrivere trasformazioni. • Osservare e descrivere fenomeni. • Formulare ipotesi e previsioni di eventi. 	<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità verso i principali sussidi tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni sussidi tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sussidi tecnologici e sperimentarne l’uso. 	<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Sperimenta le capacità espressive del corpo e manipola con curiosità e piacere il colore e i materiali grafico – pittorici.	Accetta di utilizzare i linguaggi espressivi proposti, preferendone alcuni e usa varie tecniche e materiali per esprimere conoscenze e vissuti.	Utilizza i vari linguaggi espressivi in maniera creativa e adeguata al contesto. Traduce, graficamente, sequenze e contenuti in maniera creativa, efficace e completa.	
ESPRESSIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare le capacità espressive del corpo (suoni, gesti, espressioni). Rappresentare attraverso il gioco simbolico azioni di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le capacità espressive del corpo (drammatizzazione, mimica, gestualità, movimento). Inventare storie, disegnarle e drammatizzarle. 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere pensieri ed emozioni utilizzando il linguaggio del corpo (gestualità, mimica facciale, drammatizzazioni e danze). Assumere posture indicate con finalità espressive. Drammatizzare brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale. 	Il bambino comunica esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il corpo gli consente.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare il segno grafico- pittorico (scarabocchio). Dare significato alla propria produzione grafica. Sperimentare ed utilizzare varie tecniche grafico - pittoriche e manipolative. Conoscere i colori fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente un vissuto o un racconto. Spiegare i propri elaborati grafici attribuendo loro un significato. Conoscere e giocare con i materiali grafico-pittorici e manipolativi. Sperimentare la formazione dei colori secondari. Associare i colori agli elementi della realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative per esprimersi e comunicare. “Leggere” immagini o opere d’arte, attribuendo loro un significato. Utilizzare in modo autonomo e creativo diversi materiali. Sperimentare la formazione di sfumature. 	Si esprime attraverso il disegno la pittura e le attività manipolative; utilizza tecniche espressive e creative.

ARTE SPETTACOLO	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare interesse a rappresentazioni proposte. • Ascoltare e sviluppare interesse per musiche di vario genere. • Incontrare diverse espressioni dell'arte visiva e plastica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire e comprendere rappresentazioni teatrali, filmati e documentari. • Ascoltare e riprodurre suoni e musiche di vario genere. • Manifestare apprezzamento per le opere d'arte ed esprimere semplici giudizi estetici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione rispettando i tempi dello rappresentazioni proposte (teatrale, musicale, lettura animata, ...) • Ascoltare le proposte musicali di vario genere anche con scelte personali. • Osservare un'opera d'arte e cogliere gli elementi che la caratterizzano (forme, colori, personaggi, tecniche,...). 	<p>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.</p>
EDUCARE AL SUONO	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il corpo e la voce per imitare e riprodurre suoni. • Scoprire i suoni del proprio corpo. • Scoprire i suoni della realtà circostante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il corpo e la voce per riprodurre e inventare suoni e rumori. • Scoprire ed utilizzare i suoni del proprio corpo. • Ascoltare e riconoscere i suoni e i rumori della realtà circostante. • Sperimentare gli oggetti come fonte sonora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la voce per riprodurre suoni e semplici canzoncine in gruppo. • Utilizzare consapevolmente i suoni del proprio corpo per produrre semplici sequenze ritmiche. • Discriminare i suoni e rumori della realtà circostante. • Riconoscere gli oggetti come fonte sonora e utilizzarli per produrre una semplice sequenza ritmica. 	<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire le caratteristiche di un suono (forte - piano, veloce - lento). • Conoscere semplici strumenti musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le caratteristiche di un suono (forte - piano, lungo - corto, veloce - lento). • Sperimentare semplici strumenti musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare le caratteristiche di un suono. • Sperimentare semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero e riprodurre brevi sequenze. 	<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonore – musicali.</p>

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO				
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale				
	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Riconosce e denomina le parti del corpo, imita gesti, movimenti e partecipa alle giochi libero e guidato.	Conosce e denomina le parti del corpo, schemi dinamici e posturali di base e giochi organizzati rispettando regole.	Conosce il corpo nella sua globalità, denomina e riconosce parti e segmenti corporei; partecipa ai giochi proposti rispettando le regole.	
CORPOREITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e nominare le principali parti del corpo. • Rappresentare graficamente l'omino (faccia, gambe e braccia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e nominare le parti del corpo. • Rappresentare graficamente lo schema corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine. • Rappresentare graficamente il proprio corpo fermo e in movimento. 	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

AUTONOMIA	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il corpo e la realtà circostante attraverso i sensi. • Scoprire ed accettare le regole delle routine. • Assumere semplici incarichi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i sensi per conoscere il proprio corpo e la realtà circostante. • Adottare un comportamento adeguato nel rispetto delle routine e delle regole. • Assumere e gestire semplici incarichi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la capacità di discriminazione sensoriale e percettiva. • Interiorizzare un comportamento adeguato e autonomo nel rispetto delle routine e delle regole. • Assumere e gestire autonomamente le consegne dell'insegnante. 	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia.</p>
MOTRICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi attraverso il gioco ed il movimento. • Scoprire le prime regole del gioco di gruppo. • Sviluppare gli schemi dinamici di base. • Discriminare i principali rapporti topologici. • Usare alcuni attrezzi e materiali. • Muoversi e orientarsi nello spazio. • Partecipare a semplici giochi di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le potenzialità del corpo in movimento. • Rispettare le regole nei giochi organizzati. • Controllare gli schemi dinamici e posturali. • Acquisire i rapporti topologici. • Conoscere ed usare alcuni attrezzi e materiali. • Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola. • Partecipare a giochi di movimento ed espressivi. • Attuare comportamenti di condivisione e collaborazione. • Muoversi secondo una semplice coreografia. • Sviluppare la motricità fine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giocare individualmente e in gruppo, • in modo libero o guidato. • Rispettare le regole nei giochi organizzati e liberi. • Consolidare gli schemi dinamici e posturali. • Interiorizzare i rapporti topologici. • Utilizzare attrezzi e materiali nella loro funzione corretta. • Utilizza correttamente gli spazi della scuola. • Rispettare i propri spazi e quelli degli altri nei giochi di movimento. • Confrontarsi ed interagire positivamente con l'adulto e i compagni. • Muoversi coordinando i movimenti a quelli del gruppo. • Sviluppare la motricità fine: prensione, pressione, precisione, coordinazione oculo - manuale. 	<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.</p>

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Competenza in materia di cittadinanza

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA
DESCRIZIONE DEI TRAGUARDI PER ETÀ	Esprime i propri bisogni ed accetta le indicazioni dell'adulto; conosce la propria famiglia, le prime regole di convivenza; gioca in modo creativo e inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti; riconosce la propria storia nella famiglia e nella comunità; fa proprie le semplici regole, riconosce l'autorità dell'adulto nei diversi contesti, gioca in modo costruttivo e creativo; inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Inizia a controllare le proprie esigenze e i propri sentimenti; sviluppa il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità; riconosce, comprende e rispetta regole di comportamento e l'autorità dell'adulto; riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto; gioca in modo costruttivo e creativo; riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	
RELAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare il distacco dalla famiglia adattandosi alla vita scolastica. • Partecipare ad esperienze con il gruppo sezione. • Scambiarsi giochi e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distaccarsi serenamente dalla famiglia e accettare l'ambiente scolastico. • Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante. • Condividere esperienze con i compagni. • Usare in modo adeguato giochi e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere serenamente nell'ambiente scolastico. • Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo. • Usare in modo adeguato e creativo, giochi e materiali, condividerli con i compagni. 	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.

IDENTITÀ PERSONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere i propri bisogni. • Manifestare le proprie emozioni. • Scoprire quali comportamenti ci fanno “star bene” insieme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare verbalmente i propri bisogni. • Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti. • Saper tollerare piccole frustrazioni. • Imparare a “star bene” con gli altri mettendo in atto comportamenti adeguati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire i propri bisogni in relazione ai tempi scolastici. • Comunicare, controllare le proprie emozioni (rabbia, paura, aggressività, ecc.). • Provare a risolvere autonomamente conflitti con i coetanei. • Assumere atteggiamenti di amicizia e di solidarietà. 	Svilupa il senso dell’identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
IDENTITÀ CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo sezione. • Scoprire alcuni simboli del nostro ambiente culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione e alla scuola. • Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità. • Conoscere simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale e confrontare con realtà altre. 	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità.
CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare chi parla. • Rispondere a semplici domande. • Riconoscere i compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione all’interlocutore . • Intervenire nella conversazione portando il proprio punto di vista. • Scoprire la diversità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare le regole della conversazione. • Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell’altro. • Prendere decisioni insieme e rispettarle. • Conoscere, accettare e rispettare la diversità. 	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.

<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire semplici regole. • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare semplici regole. • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere atteggiamenti positivi e negativi. • Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti. • Rispettare le norme del vivere comune. • Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che lo circonda. 	<p>Segue le regole di comportamento e si assume le responsabilità.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare la stima di sé e l'autonomia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare la stima di sé e l'autonomia. • Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti. • Rafforzare atteggiamenti di sicurezza e fiducia nelle proprie capacità. 	<p>Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Instaurare rapporti di fiducia con le insegnanti. • Scoprire le regole per rispettare l'ambiente. • Scoprire semplici regole di sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare negli adulti presenti nella scuola figure autorevoli di riferimento. • Curare e rispettare l'ambiente. • Conoscere e rispettare semplici regole di sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento. • Mettere in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente • Conoscere e rispettare le regole della sicurezza. 	<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici delle piccole comunità e delle città.</p>

In attesa dell'acquisto di computer, Lim verranno privilegiate attività di introduzione al coding, laboratori di robotica educativa per sviluppare il pensiero computazionale.

Giocare e sperimentare anche con gli strumenti tecnologici con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione, valorizzando l'apprendimento per scoperta attraverso l'esperienza diretta, il procedere per tentativi ed errori, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza digitale

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
TRAGUARDI PER ETÀ	Esplora le nuove tecnologie e apprende informazioni.	Esplora le nuove tecnologie e apprende informazioni.	Esplora le nuove tecnologie e apprende informazioni.	
SVOLGERE COMPITI	<ul style="list-style-type: none"> Assistere a rappresentazioni multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire, sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico (introduzione al coding con attività unplugged) Visionare immagini e rappresentazioni multimediali presentate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Introduzione al Coding e pensiero computazionale: <ul style="list-style-type: none"> -conoscere e usare simboli -capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente Conoscere e sperimentare semplici robot con laboratori di Robotica educativa (Bee-Bot/Blue-Bot/....) Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 	Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
TRAGUARDI PER ETÀ	Apprende nuove informazioni e mette in relazione oggetti di uso comune o semplici immagini.	Apprende, interpreta nuove informazioni e mette in relazione oggetti, immagini e avvenimenti appartenenti a contesti diversi.	Apprende, interpreta nuove informazioni e individua collegamenti e relazioni con le esperienze vissute e con conoscenze già possedute, trasferendoli e utilizzandoli in altri contesti.	
ACQUISIRE ED ELABORARE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare. • Apprendere informazioni. • Ricostruire esperienze utilizzando punti di riferimento quali prima e dopo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare con attenzione. • Apprendere nuove informazioni. • Verbalizzare le proprie azioni ed esperienze con termini sempre più appropriati. • Rappresentare in modo grafico le proprie azioni ed esperienze o una rappresentazione su un argomento dato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione per il tempo richiesto. • Apprendere nuove informazioni. • Rielaborare vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico- pittorici, giochi simbolici. • Scomporre e ricomporre i dati di un fenomeno, delle sequenze di un'esperienza, di una storia. 	Utilizza semplici strumenti predisposti dall'insegnante per organizzare dati.

RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione oggetti e immagini su richiesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione oggetti avvenimenti vissuti (relazioni casuali, funzionali, topologiche, ecc.)ne dà semplici spiegazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti, persone e ne dà semplici spiegazioni. • Elabora ipotesi. 	Individua collegamenti e relazioni .
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere aiuto. • Accettare l'aiuto. • Porre domande su operazioni o problemi da risolvere e applicare la risposta suggerita. • Risolvere semplici situazioni problematiche legate al proprio vissuto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni. • Accettare aiuto. • Applicare la risposta suggerita dall'adulto e generalizzare l'azione a procedure analoghe. • Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Porre domande su procedure da seguire. • Accettare aiuto, osservazioni. • Risolvere situazioni problematiche nuove provando le soluzioni note. • Riconoscere e cercare di risolvere correttamente situazioni problematiche di vita quotidiana. 	Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza imprenditoriale				
CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI				
	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
TRAGUARDI PER ETÀ	Sperimenta e manipola con curiosità e piacere il colore e i materiali grafico pittorici ed esegue compiti.	Esplora e utilizza i materiali per esprimere conoscenze e vissuti e per realizzare prodotti vari. Esegue consegne e porta a termine gli impegni presi.	Esplora e utilizza materiali e strumenti per realizzare in modo personale e creativo elaborati grafico pittorici e prodotti vari. Esegue consegne e porta a termine in autonomia compiti affidatigli.	
USO DEL MATERIALE	<ul style="list-style-type: none"> Manipolare e sperimentare materiali diversi. Utilizzare strumenti predisposti dal docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Manipolare e sperimentare i materiali a disposizione in modo autonomo. Utilizzare adeguatamente tecniche e strumenti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i materiali a disposizione in modo personale e creativo. Utilizzare gli strumenti occorrenti per eseguire un dato lavoro in modo autonomo. 	Esplora i materiali a disposizione.
ESPLORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Osservare elementi della realtà e coglierne le caratteristiche evidenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare fenomeni, trasformazioni ed elementi della realtà. Compiere semplici confronti. Riprodurre graficamente e in maniera globale aspetti della realtà e saperli descrivere su richiesta. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale, fenomeni Compiere confronti. Riprodurre la realtà utilizzando simboli. Organizzare dati su schemi e tabelle. 	Osserva situazioni e fenomeni, confronta e simbolizza.
ESEGUIRE CONSEGNE	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e comprendere le consegne. Eeguire un compito secondo le indicazioni date. 	<ul style="list-style-type: none"> Seguire le istruzioni date. Portare a termine un semplice lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e seguire le istruzioni date. Portare a termine un lavoro in maniera sempre più autonoma. 	Porta a termine il lavoro.

PRENDERE DECISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere semplici giudizi rispetto a un vissuto personale. • Compiere scelte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime giudizi rispetto ad un vissuto. • Confrontare gli elaborati con quelli dei propri compagni. • Effettuare scelte tra alternative. • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime giudizi su un messaggio, un avvenimento, un racconto o il proprio lavoro. • Confrontare i prodotti propri e quelli degli altri. • Operare scelte tra due diverse alternative motivandole. • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche i punti di vista degli altri. 	Prende decisioni in presenza di più possibilità.
COLLABORARE	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alle attività collettive mostrando interesse. • Assumere iniziative in situazioni ludiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portare a termine compiti con cura. • Collaborare nelle attività di gruppo con interesse e se richiesto, prestare aiuto. • Assumere spontaneamente iniziative nel gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portare a termine compiti con cura e precisione. • Collaborare proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. • Assumersi spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. 	Collabora e partecipa alle attività collettive.
ELABORARE PROGETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Imitare le attività o il gioco dei compagni. • Formulare proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. • Utilizzare strumenti in modo adeguato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare proposte di lavoro, di gioco • Spiegare con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo a una procedura, un lavoro, un compito a cui si accinge. • Realizzare semplici produzioni, individuali o di gruppo, nei vari campi d'esperienza. • Organizzare gli strumenti e il materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni. • Realizzare produzioni, individuali e di gruppo, nei vari campi d'esperienza. • Organizzare autonomamente gli strumenti e il materiale. • Organizzare lo spazio fisico e grafico. 	Pianifica e organizza il proprio lavoro realizzando semplici progetti.
ELABORARE SOLUZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere problemi incontrati in contesti di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere problemi di esperienza, provare le soluzioni note e tentarne di nuove. • Fare domande su come superare i problemi incontrati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare problemi di esperienza e di fronte a situazioni nuove, ipotizzare soluzioni. • Chiedere aiuto e la collaborazione del docente e dei compagni. 	Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.