

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di prendere coscienza del proprio corpo e dell'immagine di sé (persona unica); esprimersi e comunicare; sviluppare la propria autonomia personale; sperimentare potenzialità e limiti (di mente e corpo); avvio del pensiero razionale – emotivo (tirare fuori, far esprimere il significato dell'emozione)

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

BAMBINI DI 3 ANNI	BAMBINI DI 4 ANNI	BAMBINI DI 5 ANNI
I bambini dovranno essere in grado di: – Distaccarsi con serenità dalle figure parentali; – Superare paure relative ad un ambiente sconosciuto; – Approcciarsi all'autonomia personale, affettiva e relazionale con l'aiuto dell'adulto – Esprimere i propri bisogni;	I bambini dovranno essere in grado di: → Distaccarsi con serenità dalle figure parentali; → Usare con cura i materiali ed oggetti sia scolastici che personali → Raggiungere l'autonomia personale, affettiva e relazionale con l'aiuto dell'adulto se richiesto → Gestire le pratiche delle attività di routine;	I bambini dovranno essere in grado di: → Distaccarsi con serenità dalle figure parentali; → Usare con cura i materiali ed oggetti sia scolastici che personali → Raggiungere globalmente l'autonomia personale, affettiva e relazionale senza l'intervento dell'adulto → Gestire in autonomia le pratiche delle attività di routine seguendo degli schemi precisi
– Avere una prima conoscenza di sé come unità corporea e una parziale rappresentazione grafica di sé; – Sviluppare una coordinata motricità globale; – Riconoscere la propria identità sessuale;	→ Conoscere alcune parti del proprio corpo, con una riproduzione grafica quasi completa di esso → Sperimentare i propri limiti e le proprie potenzialità, sapendo parzialmente esprimerle → Sviluppare una buona coordinazione motoria. → Sviluppare schemi motori di base → Esprimere il proprio vissuto;	→ Riconoscere globalmente se stessi e gli altri, esprimendolo anche a livello grafico → Sperimentare i propri limiti e le proprie potenzialità, sapendo riconoscerle ed esprimerle con sicurezza → Possedere una buona coordinazione oculo-manuale, eseguire movimenti di precisione adeguati agli strumenti. → Padroneggiare una buona coordinazione dinamica globale → Esprimere il proprio vissuto

→ Riconoscere e discriminare atteggiamenti positivi e/o negativi → Riuscire ad approcciarsi con serenità verso l'adulto esprimendosi verbalmente e riportando anche le loro prime emozioni	→ Sviluppare fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri argomentazioni, bisogni ed emozioni. → Conoscere e dare un nome a emozioni fondamentali, (gioia, tristezza, rabbia, paura); → Dare un nome al proprio stato emotivo; → Riconosce parzialmente le emozioni dell'altro iniziando ad accettarle e condividerle	→ Esprimere e comunicare sia a livello verbale che mimico-gestuale bisogni, argomentazioni ed emozioni agli altri → Riconoscere e controllare le emozioni fondamentali (gioia, tristezza, rabbia, paura); → Essere in grado di mettere in atto semplici atteggiamenti appresi per la gestione della rabbia e delle altre emozioni; → Cogliere e identificare le emozioni di sé e degli altri, accettandole e ponendosi in modo adeguato
→ Svolgere un'attività individuale con il support dell'insegnante; → Acquisire semplici regole di vita comune	→ Svolgere il proprio lavoro senza stimolo dell'insegnante; → Rispettare le regole dell'ambiente scolastico → Esprime valutazioni personali su fatti, eventi, situazioni.	→ Svolgere il proprio lavoro in modo autonomo → Esprimere e comunicare agli altri in maniera adeguata; → Giocare e partecipare alle attività in modo costruttivo;

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI	METODOLOGIA GENERALE	STRUMENTI DIDATTICI
– attività ludico-motorie quotidiane; – percorso motorio strutturato (striscio e capriole) – momento circle-time; – pratiche di routine quotidiane (bagno, momento del pranzo, preparazione all'uscita...)	– Tramite osservazione spontanea e guidata l'insegnante coglie i bisogni e le curiosità dei bambini, proponendo attività atte a soddisfare le diverse esigenze. – Attività proposte per scoperta, strutturate, libere o parzialmente gestite. – Laboratory;	– materiale quotidianamente utilizzato in sezioni; – materiale strutturato e non per le diverse attività e progetti che vengono proposti.

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
CORPO E MOVIMENTO	☐ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono buona autonomia nella gestione della giornata scolastica. ☐ E' consapevole delle proprie risorse e limiti, ha maturato una sufficiente fiducia in se'. ☐ Controlla l'esecuzione del gesto sia nelle sue parti globali che fini.
IL SÉ E L'ALTRO	☐ Riconosce ed esprime le proprie emozioni, e' consapevole di desideri e paure, avverte i propri stati d'animo e quelli altrui

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di sperimentare il vissuto sociale; riconoscere la reciprocità nella relazione-comunicazione (gestione del conflitto); controllo dei gesti nella relazione; costruzione di legami fra compagni e insegnanti, avvio autonomia del pensiero.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

BAMBINI DI 3 ANNI	BAMBINI DI 4 ANNI	BAMBINI DI 5 ANNI
I bambini dovranno essere in grado di: – Instaurare le prime relazioni con i compagni e di iniziare a gestire conflitti e difficoltà di relazione anche grazie alla mediazione dell’adulto – Iniziare a relazionarsi con compagni e adulti comunicando in modo gestuale e approcciandosi anche alla comunicazione verbale. – Riconoscere il gruppo di appartenenza e la figura del adulto di riferimento; – Cercare affinità con uno o più compagni.	I bambini dovranno essere in grado di: – Conoscere e rispettare le regole della vita scolastica – Instaurare relazioni positive con i compagni e cercare di risolvere il conflitto senza l’aiuto dell’adulto. – Dimostrare maggior fiducia nel relazionarsi e comunicare con compagni e adulti, iniziando ad esprimere, con il linguaggio verbale, le proprie idee. – Iniziare a compiere un’attività insieme ad un altro compagno; – Creare relazioni personalizzate con uno più compagni – Esprime valutazioni personali su fatti, eventi e situazioni.	I bambini dovranno essere in grado di: – Interiorizzare le regole di convivenza sociale – Instaurare relazioni positive, gratificanti e in continua evoluzione con i compagni e ricercare la soluzione dei possibili conflitti in modo autonomo. – Relazionarsi e comunicare con compagni e adulti, esprimendo le proprie idee, supportandole e talvolta cercando il compromesso; – Assumere atteggiamenti collaborativi, cooperativi e di confronto con gli adulti e bambini; – Creare relazioni significative di amicizia, – Partecipare ai momenti di festa comuni;

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI	METODOLOGIA GENERALE	STRUMENTI DIDATTICI
– Giochi e attività fatti in sezione quotidianamente – Momenti di convivialità come il pranzo o la merenda – Momenti di gioco libero sia all’interno che all’esterno della scuola – Progetti proposti dalla scuola	– cooperative learning - laboratoriale	– Tutto ciò che la scuola propone

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
IL SE' E L'ALTRO	☐ Coglie i diversi punti di vista, è consapevole della pluralità di culture, lingue ed esperienze. ☐ Condivide esperienze con persone significative della propria sezione e della propria scuola. ☐ Assume atteggiamenti collaborativi, cooperativi e di confronto con adulti e bambini. ☐ Sviluppa il senso di identità personale nella relazione con sé stesso e con la comunità scolastica di appartenenza. ☐ Riconosce che le regole sono importanti per una serena convivenza

COMPETENZA MULTILINGUISTICA E ALFABETICO FUNZIONALE

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA. Intesa come capacità di conoscere la lingua italiana rispettando quella di origine; arricchire il lessico; ascoltare e comprendere ciò che viene detto per comunicare con l'altro; discriminazione fra suoni – fonemi - sillabe nella dimensione del parlato e segno - lettere – numeri e simboli nell'ambito del segno grafico

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

BAMBINI DI 3 ANNI	BAMBINI DI 4 ANNI	BAMBINI DI 5 ANNI
I bambini dovranno essere in grado di: - Utilizzare un linguaggio adeguato per comunicare e interagire; - <u>Porre attenzione</u> e comprendere semplici messaggi verbali; - Ascoltare storie e comprenderne il significato; - Esprimersi attraverso un semplice linguaggio mimico/ gestuale; - Ascoltare e memorizzare filastrocche, poesie; - Familiarizzare con alcuni termini in L2	I bambini dovranno essere in grado di: - Usare un linguaggio adeguato per interagire e comunicare sia con i pari che con l'adulto; - Ascoltare, comprendere e porre attenzione ai messaggi verbali anche in grande gruppo; - Ascoltare storie e comprenderne il significato; - Rispondere a semplici domande di comprensione in modo adeguato; - Esprimersi attraverso un linguaggio mimico/gestuale adatto al contesto; - Arricchire il lessico e l'articolazione delle Frasi; - Memorizzare e recitare poesie e filastrocche; - Arricchire il lessico in L2;	I bambini dovranno essere in grado di: - Ascoltare, comprendere e porre attenzione ai messaggi verbali e non; - Ascoltare storie e distinguere i personaggi e i loro ruoli; - Esprimersi attraverso un linguaggio mimico/ gestuale rapportato alla situazione; - Esercitare la capacità di raccontare e raccontarsi; - Apprendere filastrocche e scioglilingua; - Arricchire il lessico e utilizzare termini specifici in contesti diversi sulla base di esperienze vissute; - Formulare frasi sempre più appropriate e periodi complessi; - Sviluppare la capacità di formulare ipotesi; - Riflettere sui modi diversi di comunicare; - Riprodurre parole e semplici frasi in L2

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI	METODOLOGIA GENERALE	STRUMENTI DIDATTICI
– Conversazioni in piccolo e grande gruppo. – Giochi in scatola (memory, associazioni, tombole, carte di lettura, carte con le rime, immagini-parole, puzzle con lettere e parole). – Calendario (routine) – Ascolto e rielaborazione di racconti, favole, fiabe. – Visione di libri. – Drammatizzazioni. – Giochi con il corpo. – Filastrocche, poesie, indovinelli. – Lettura di immagini. – Riconoscimento visivo di parole con l'uso delle flashcards – English lab – Giochi in gruppo. – Interviste. – Giochi cantati. – Attività con le riviste. – Uscite sul territorio	– Circle time – Problem solving e brainstorming. – Metodologia teatrale.	– Giochi in scatola – Libri. – Riviste. – Computer e stereo. – Cartelloni. – Racconti interrotti. – Lettere e parole in rilievo, – Pittogrammi – Flashcards

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
I DISCORSI E LE PAROLE	• 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 definire regole • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

	• 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 • Riconosce interiorizza e produce termini in L2
--	---

COMPETENZA IN MATERIA DI COSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di usare linguaggi diversi per stimolare la creatività in vista di una comunicazione; stimolare la meraviglia e lo stupore; uso di strumenti e tecniche; interiorizzazione del ritmo; esprimersi con voce, corpo e oggetti e scoprire le potenzialità del paesaggio sonoro.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

BAMBINI DI 3 ANNI	BAMBINI DI 4 ANNI	BAMBINI DI 5 ANNI
I bambini dovranno essere in grado di: – Manipolare e trasformare materiali. – Conoscere e denominare i colori fondamentali; – Tracciare segni e dare loro un significato; – Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche; – Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive – Accettare di sporcarsi le mani manipolando diversi materiali;	I bambini dovranno essere in grado di: – Manipolare e trasformare materiali. – Consolidare la conoscenza dei colori primari e scoprire i colori secondari; – Utilizzare in modo creativo le diverse tecniche espressive e i materiali a disposizione; – Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive – Progettare e costruire utilizzando semplici materiali;	I bambini dovranno essere in grado di: – Acquisire la padronanza nell'uso di materiali e tecniche espressive sperimentate. – Osservare e scoprire le potenzialità espressive del colore; – Effettuare confronti cromatici e creare combinazioni; – Sviluppare il senso estetico attraverso l'osservazione di immagini e opere d'arte; – Conoscere e manipolare materiali per trasformarli in modo creativo; – Esercitare l'uso controllato e finalizzato della mano (prensione e motricità fine); – Acquisire la consapevolezza del proprio fare e agire.

– Sviluppare curiosità per la musica – Sperimentare il piacere del movimento del corpo in modo imitativo – Ascoltare e ripetere semplici canti e filastrocche; – Imitare piccole sequenze ritmiche; – Cantare semplici ritmi e associare i gesti corrispondenti;	– Sviluppare curiosità per la musica di vario genere. – Riconoscere e discriminare alcune caratteristiche del suono; – Unire il gesto alla parola attraverso l'apprendimento di canzoni mimate. – Cantare in maniera intenzionale canzoni e ritmi; – Percepire ritmi lenti e veloci;	– Sviluppare interesse e curiosità per la musica di vario genere. – Controllare l'intensità della voce e riconoscere i timbri sonori; – Riprodurre semplici sequenze ritmiche con oggetti e strumenti musicali; – Cantare in maniera intenzionale canzoni e ritmi coinvolgendo i compagni;
--	--	---

– Ricercare la musica anche nella quotidianità e scoprire il silenzio. –	– Esprimersi attraverso la drammatizzazione; – Organizzare uno spazio grafico; – Effettuare giochi simbolici e di ruolo; – Adeguare il movimento al ritmo. – Avvicinarsi alla scoperta e all'uso di piccoli strumenti musicali – Riconoscere il suono di alcuni strumenti musicali legati a situazioni specifiche di routines;	– Esprimere emozioni, raccontare usando il linguaggio del corpo; – Avvicinarsi alla scoperta e all'uso di piccoli strumenti musicali – Riconoscere il suono di alcuni strumenti musicali legati a situazioni specifiche di routines;
→ Ascoltare fiabe sonore con strumenti multimediali →	→ Ascoltare fiabe sonore con strumenti multimediali e utilizzare semplici programmi multimediali →	→ Conoscere semplici strumenti multimediali (computer) e utilizzare programmi specifici riferiti agli aspetti dell'apprendimento

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI	METODOLOGIA GENERALE	STRUMENTI DIDATTICI
– ricerca e manipolazione del colore della sezione di appartenenza; – attività che promuovono il riconoscimento e la discriminazione dei colori primari e secondari, caldi e freddi; – drammatizzazioni; – esperienze sonore musicali, ascolto e riproduzione di musiche e suoni che suscitano emozioni e stati d'animo; – ascolto di brani contenenti suoni e rumori della natura; – riproduzione di semplici ritmi con il corpo e con gli strumenti; – attività costruttive e manipolative; – lettura di dipinti (proposti in formato cartaceo o digitale) di vario genere artistico; – riproduzione dell'opera con l'uso libero di tecniche e colori;	– Laboratoriale; – Uscita nel territorio;	– materiali plastici per le attività di manipolazione (farina, acqua, didò, tempere, colori...); – spatole, pennelli, spugne; – cartelloni ; – teli e stoffe; – scatole e materiale di recupero; – strumenti musicali; – libri, – immagini digitali.

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
IMMAGINI, SUONI E COLORI	➤ 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. ➤ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di osservare la realtà e sapere interrogarsi (metodo scientifico); fare ipotesi (causa effetto); cogliere i cambiamenti naturali e personali; sostenere le proprie idee; fare domande e dare spiegazioni; confrontarsi con punti di vista diversi.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

BAMBINI DI 3 ANNI	BAMBINI DI 4 ANNI	BAMBINI DI 5 ANNI
I bambini dovranno essere in grado di: – Osservare con curiosità materiali, e fenomeni naturali. – Manipolare e riconoscere materiali naturali (terra, sabbia, acqua, semi...); – Intuire il succedersi delle operazioni di routine giornaliera. – Avere un atteggiamento di curiosità nei confronti dell'ambiente naturale. – -Osservare e porre attenzione per la vita animale e vegetale. – Soddisfare la curiosità ponendo domande all'adulto – Verbalizzare e rappresentare graficamente le esperienze	I bambini dovranno essere in grado di: – Osservare con curiosità, esplorare, porre domande , discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni riferite a materiali e fenomeni naturali. . – Manipolare e riconoscere materiali naturali (terra, sabbia, acqua, semi...) sperimentare le prime esperienze di semina; – Mettere in successione temporale le fasi significative della routine quotidiana e delle esperienze effettuate – Esplorare l'ambiente naturale utilizzando tutti i sensi. – Esplorare l'ambiente con curiosità. – Cogliere le principali caratteristiche di oggetti, persone e sostanze. – Formulare semplici spiegazioni e ipotesi – Individuare semplici relazioni di causa/effetto. – Verbalizzare e rappresentare graficamente le esperienze.	I bambini dovranno essere in grado di: – Osservare e mettere in atto strategie di ricerca- azione quali: osservare formulare ipotesi, sperimentare, confermare/modificare/ confrontare le proprie ipotesi. – Manipolare e riconoscere materiali naturali (terra, sabbia, acqua, semi...) sperimentare le prime esperienze di semina conoscendo l'ordine esatto delle fasi coltivazione; – Osservare, esplorare e conoscere la natura attraverso l'uso di tutti i sensi. – Chiedere e fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. – Stabilire relazioni cercando causa ed effetto di eventi. – Osservare l'ambiente che lo circonda per trarne informazioni. – Proporre, confrontare e verificare strategie per affrontarli e risolverli. – Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. – Esprimere pareri e preferenze.

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI	METODOLOGIA GENERALE	STRUMENTI DIDATTICI
→ Costruzione , compilazione calendario settimanale e registrazione dei cambiamenti del tempo; → Osservazione di materiali naturali con lenti di ingrandimento; → Registrazione dei dati su tabelle osservative → Tutte le attività dell'orto: preparazione del terreno, semina, cura e raccolta → Uscite nel territorio	→ Laboratoriale → cooperative learning	→ Cartelloni calendario; → materiale scientifico; → materiale naturale; → lenti di ingrandimento; → microscopio;

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO	☐ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata ☐ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti noti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti ☐ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere

COMPETENA MATEMATICA E IMPRENDITORIALE

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di riflettere sulle esperienze per poi descriverle e rappresentarle; organizzare con criteri diversi; fare e farsi domande, chiedere spiegazioni; saper contare elementi e/o oggetti con gestualità nell' azione di indicare – togliere – aggiungere; riconoscere ed utilizzare simboli concordati (prima/ dopo /durante; raggruppare e ordinare secondo criteri diversi e riconoscerne alcune proprietà.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

COMPETENZA LOGICO MATEMATICA: il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; conta oggetti ed elementi accompagnati da gesti

BAMBINI DI 3 ANNI	BAMBINI DI 4 ANNI	BAMBINI DI 5 ANNI
I bambini dovranno essere in grado di: – Manipolare oggetti – Riconoscere e rappresentare figure geometriche: cerchio. – Riconoscere le quantità degli oggetti (pochi-tanti). – Percepire la dimensione grande – piccolo, alto – basso. – Raggruppare (colore-forma), ordinare (piccolo-medio-grande) e quantificare (uno-pochi-tanti); –	I bambini dovranno essere in grado di: – Manipolare e conta oggetti, – Riconoscere, denominare e rappresentare figure geometriche: il cerchio e il quadrato – Riconoscere la quantità degli oggetti (pochi – tanti – niente - uno) e la rappresentazione. – Riconoscere le diverse grandezze piccolo – medio -grande, alto – basso, lungo – corto. – In situazioni problematiche coglie la corrispondenza e l'aspetto quantificativo. – Mettere in relazione numero-quantità da 1 a 5; – Sistematizzare le esperienze attraverso operazioni di confronto, classificazione e seriazione.	I bambini dovranno essere in grado di: – Manipolare oggetti, materiale strutturato e non, – Riconoscere, denominare e rappresentare forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo; – Riconoscere e rappresentare una linea aperta-chiusa, orizzontale-verticale-obliqua – Mettere in relazione numero- quantità da 1 a 10; – Operare raggruppamenti con due attributi; – Stabilisce relazioni tra quantità (più di – meno di). – Seriare oggetti per grandezza, lunghezza, altezza, larghezza; – In situazioni problematiche utilizza strumenti convenzionali per contare. – Utilizza unità di misura non convenzionali per compiere misurazioni.

COMPETENZA TEMPORALE: Si orienta nel tempo della vita quotidiana, riferisce eventi del passato recente e formula considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. Coglie le trasformazioni naturali

I bambini dovranno essere in grado di: – Orientarsi nello spazio scolastico: la sezione – Utilizzare i concetti topologici e spaziali: dentro-fuori, sopra-sotto, aperto-chiuso – Effettuare un semplice percorso. –	I bambini dovranno essere in grado di: – Esplorare spazi della scuola; – Comprendere relazioni spaziali: davanti- dietro, dentro-fuori, vicino-lontano; – Comprendere concetti topologici: sopra- sotto, aperto-chiuso. – Eseguire e creare semplici percorsi, utilizzando i principali concetti topologici. Riconoscere modelli di strutture ritmiche (dettato ritmico)	I bambini dovranno essere in grado di: – Orientarsi ed organizzare uno spazio in base a diverse esigenze; – Individuare ed utilizzare i più importanti concetti topologici (sopra-sotto, avanti-in dietro, dentro-fuori, vicino-lontano, in mezzo-di lato). – Muoversi e orientarsi nello spazio su consegna; – Utilizzare ed organizzare spazio ed oggetti secondo la direzionalità orizzontale e verticale; – Organizzare lo spazio grafico secondo la direzionalità: da sinistra verso destra. - Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati.
--	---	--

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI	METODOLOGIA GENERALE	STRUMENTI DIDATTICI
– Giochi legati alle routine quotidiane che offrono occasioni di matematizzazione: l'appello; – Classificazione dei compagni in base al gruppo di età di appartenenza; – Conte; – Giochi per la seriazione; – Corrispondenza biunivoca (quanti maschi, quante femmine); – Costruzione di grafici; – Giochi per il riconoscimento delle forme; – Compilazione e costruzione del calendario; – Filastrocca dei giorni della settimana; – Ruota della settimana con i simboli; – Scansione dei momenti della giornata a scuola; – Uso di simboli per la registrazione; – Riordinare le esperienze in sequenze; – Formulare previsioni e ipotesi; – Giochi con regole più o meno formalizzate e condivise; – Localizzare: esplorare il proprio ambiente, viverlo, percorrerlo, osservarlo e rappresentarlo per costruire la conoscenza spaziale; – Percorsi motori per la conoscenza dei concetti topologici e spaziali; – Esperienze di cucina;	– circle time – Osservazione esplorazione libera e guidata. – Ricerca, azione – laboratoriale	– Cartelloni calendario; – Materiale strutturato (blocchi logici); – Materiale di facile consumo; – Giochi con regole (tombola, gioco dell'oca); – Materiale psicomotorio per percorsi.

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
IL SE' E L'ALTRO	☐ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente , futuro e si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gli sono familiari.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	☐ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrare, 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. ☐ 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.

INSEGNAMENTO RELIGIONE CATTOLICA

Significato della competenza: Intesa come capacità di sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose; cominciare a manifestare anche attraverso il segni del corpo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni; esprimere con creatività il proprio vissuto religioso; sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso; sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

BAMBINI DI 3 ANNI	BAMBINI DI 4 ANNI	BAMBINI DI 5 ANNI
I bambini dovranno essere in grado di: – Osservare il mondo circostante e iniziare ad apprezzare e rispettare le meraviglie della natura. – Intuire Dio come Padre che accoglie tutti. – Ascoltare racconti biblici, racconti evangelici di episodi della vita di Gesù, in particolar modo legati al Natale e alla Pasqua e saper raccontare alcuni contenuti fondamentali. – Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto. – Iniziare a condividere coi compagni i vari momenti: festa, gioco, routine – Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua.	I bambini dovranno essere in grado di: – Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura come dono di Dio e far crescere un atteggiamento di rispetto e cura. – Riconoscere Dio come Padre che accoglie tutti. – Ascoltare e conoscere racconti biblici, racconti evangelici di episodi della vita di Gesù, in particolar modo legati al Natale e alla Pasqua e saper cogliere e raccontare i contenuti fondamentali. – Ascoltare e riconoscere alcuni insegnamenti di Gesù e il suo messaggio d'amore. – Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto. – Condividere con spirito collaborativo coi compagni nei vari momenti: festa, gioco, routine. – Riconoscere i segni e i simboli del Natale, della Pasqua e di altre feste e celebrazioni cristiane (rapportate anche ad altre religioni)	I bambini dovranno essere in grado di: – Riconoscere, apprezzare, rispettare e custodire i doni della natura affidati all'uomo da Dio ed esplorare con curiosità il mondo. – Conoscere Dio come Padre che accoglie tutti. – Ascoltare semplici racconti biblici e conoscere la persona di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo. Conoscere e saper narrare i contenuti degli episodi fondamentali della vita di Gesù, in particolar modo legati al Natale e alla Pasqua. – Compiere gesti di attenzione, rispetto e cura verso se stessi, verso il mondo e verso gli altri. – Porsi in modo rispettoso e accogliente verso i compagni collaborando nei vari momenti di festa, di gioco e routine. – Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua, della Chiesa (canti, feste, celebrazioni...)

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI	METODOLOGIA GENERALE	STRUMENTI DIDATTICI
– Accoglienza di inizio anno. – La festa dei nonni e degli angeli custodi. – La propria famiglia. – La natura che ci circonda, san Francesco e l'essere custodi del creato. – Alcune figure di Santi. – La festa di tutti i santi e la commemorazione dei defunti. – L'avvento. Il Natale (simboli natalizi). – L'infanzia di Gesù. – Il messaggio di Gesù. – La Quaresima e la Pasqua (simboli pasquali) – La Chiesa come luogo d'incontro dei cristiani. – La festa del papà e la festa della mamma. Maria, mamma di Gesù. – Le emozioni. – Alcuni valori e atteggiamenti positivi da adottare, soprattutto nel vivere insieme: come la generosità, la bontà, la sincerità, il rispetto, l'ascolto, la pace, la lealtà, la gentilezza, l'amicizia, l'amore, ...)	– Ascolto e comunicazione verbale; – Conversazioni e riflessioni guidate; – Brain storming; – Contestualizzazione del tema, confronto col proprio vissuto; – Attività di osservazione (immagini, fotografie, dipinti, video, cartacei o proiettati); – Disegni, schede da completare e colorare, cartelloni; – Ascolto e rielaborazione di racconti, storie, brevi brani dalla bibbia, in particolare racconti evangelici; – Drammatizzazioni; – Visione di filmati; – Attività ludiche (giochi finalizzati a precise esperienze per far scoprire i concetti come quelli di fratellanza, pace, perdono, ...); – Canti, balli, filastrocche, poesie; – Produzione dei bambini di elaborati grafico-pittorico-manipolativi e semplici lavoretti (attività manuali e creative), eseguiti singolarmente o in gruppo;	– Schede – Colori, foglie e materiale vario di cartoleria,... – Cartelloni – Racconti e storie – Filmati – Proiettore – Canzoni e video di canzoni – Materiale vario per attività manuali – Materiale vario per la drammatizzazione (costumi, oggetti, scenografia, ...) – Materiale vario per giochi (palle, cerchi, foulards, ...) – Sussidi vari