



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto Comprensivo Statale di Francavilla di Sicilia
Via Napoli, 2 – Francavilla di Sicilia(Me)

Telefono 0942 388027

c.f.96005620834 – c.u.UFAL7M

www.icfrancavilla.it

meic835003@istruzione.it – meic835003@pec.istruzione.it

CURRICULO PER COMPETENZE EUROPEE

SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

“La scuola dell’infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai 3 ai 6 anni di età ed è la risposta al loro diritto alla educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell’infanzia e dell’adolescenza e nei documenti dell’Unione Europea”... (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’Infanzia e del primo ciclo di istruzione).

Le scuole dell’infanzia dell’istituto svolgono un servizio che è in ogni caso pubblico, e sono ancorate alla vita della comunità locale nella quale sono presenti con la propria identità. La scuola sarà così presente per rispondere alla cornice socio-culturale in cui opera, per favorire lo sviluppo di competenze di cittadinanza attiva e democratica rivisitando i saperi in un’ottica interculturale, rispondendo a principi di trasversalità e di intreccio e lavorando in sinergia e condivisione. Saranno così individuati dei contenuti che saranno tradotti in azioni pensate in riferimento ai Campi di esperienza, agli sfondi di approfondimento e agli sfondi integratori. Tutto ciò nascerà dalla contestualizzazione delle scelte metodologiche che daranno coerenza alle linee progettuali da attuare e poi tradurre in quella sezione o in quella scuola, utilizzando una pluralità di strategie che siano effettivamente funzionali e rispondenti a ciò che si vuole realizzare. Da tutto ciò scaturisce un modo di porsi nei riguardi della realtà del territorio legato al confronto, per discutere, per stabilire per concordare precise responsabilità sociali e pedagogiche creando logiche continuità fra le famiglie e la scuola e avendo rapporti con le istituzioni locali definiti in un clima di collaborazione e nel rispetto delle competenze specifiche.

I BISOGNI, LE SCELTE, LE FINALITÀ EDUCATIVE E I TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Nella complessa società odierna i bambini si rivelano spesso essere l'espressione di realtà, interessi, e capacità diverse, ma anche l'espressione di bisogni formativi comuni. La nostra Scuola si propone di accogliere tutti i bambini rispettando la loro diversità e di programmare le linee di un percorso che intende favorire lo sviluppo affettivo, sociale e cognitivo di ciascuno promuovendo il rafforzamento e la maturazione dell'identità personale dell'alunno, il senso della cittadinanza; l'acquisizione di conoscenze e competenze; la conquista di una progressiva autonomia, sviluppando libertà di pensiero e azione.

SVILUPPARE L'AUTONOMIA - significa imparare ad orientarsi e a svolgere scelte autonome in contesti relazionali diversi; interiorizzare i valori universalmente condivisi quali la libertà, il rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, la solidarietà, la giustizia e l'impegno ad agire per il bene comune; significa anche imparare ad esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni, esplorare la realtà comprendere le regole, assumendo atteggiamenti sempre più responsabili.

SVILUPPARE L'IDENTITÀ - significa rafforzare nel bambino sotto il profilo corporeo, intellettuale e fisico-dinamico la sicurezza e la stima di sé, la fiducia nelle proprie capacità. Significa anche imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuto come persona unica e irripetibile, sperimentare ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità.

SVILUPPARE LA COMPETENZA - significa consolidare nel bambino le abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche ed intellettive; impegnare il bambino nelle prime forme di riorganizzazione dell'esperienza, di esplorazione e di ricostruzione della realtà.

SVILUPPARE IL SENSO DELLA CITTADINANZA - significa scoprire gli altri e i loro bisogni; superare i contrasti attraverso regole condivise, attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero; porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo-natura.

I R C

Le attività in ordine all'insegnamento della Religione Cattolica, per coloro che se ne avvalgono, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità del bambino, valorizzano la dimensione spirituale, promuovono la riflessione sul loro patrimonio di esperienze e contribuiscono a rispondere al bisogno di significato di cui anch'essi sono portatori. Per favorire la maturazione personale nella sua globalità i traguardi relativi alla IRC sono distribuiti nei vari campi di esperienza.

Lavorare con e per gli altri: Organizza una semplice attività ludica a piccolissimo gruppo. Avanza proposte per la scelta e realizzazione dell'attività ludica comune. Mostra senso di responsabilità nei confronti di se stesso, portando a termine un'attività iniziata e/o un impegno preso. Rispetta i tempi di esecuzione di semplici compiti. Esprime su domande stimolo semplici valutazioni sul risultato di un lavoro comune. Rispetta alcune regole di convivenza civile. Ha fiducia in sé. Accetta l'aiuto degli altri e offre il proprio. Riconosce ed assume ruoli diversi nell'attività di gruppo. Rispetta gli altri e la diversità comune.

Saper ascoltare: Ascoltando una semplice conversazione, ne individua l'argomento. Comprende la mancanza di conclusione di un semplice racconto. Risponde in modo pertinente a semplici domande. Deduce da un semplice contesto parole sconosciute. Intuisce l'interazione comunicativa di chi parla.

Comunicare idee, sentimenti, esperienze, secondo registri verbali per scopo e per destinatario: Utilizza diversi canali di comunicazione. Comprende il destinatario di un compito comunicativo. Esprime emozioni e sentimenti col disegno, col canto, con la mimica/ movimento. Sa esprimere verbalmente una semplice esperienza o una storia ascoltata.

Comprendere testi: Ascolta storie, legge immagini comprendendone il significato. Individua legami tra immagini in sequenza. Intuisce nei racconti ciò che è reale e ciò che è fantastico. Rielabora oralmente semplici racconti.

Raccogliere, interpretare ed elaborare dati: Individua in un racconto verbale e iconico il messaggio informativo essenziale. È capace di raggruppare e ordinare secondo criteri. Utilizza strumenti predisposti dall'insegnante per raccogliere dati.

Impostare e risolvere problemi: Intuisce un problema o un disagio nel gioco o in altre circostanze. Formula ipotesi per risolvere un problema.

Acquisire metodo di studio: Ipotizza i tempi per eseguire una consegna. Utilizza strumenti predisposti dall'insegnante (tabelle, frecce) per la relazione di semplici concetti.

Organizzare informazioni: Riconosce e discrimina dati secondo criteri stabiliti e li sistema secondo criteri di pertinenza (rimettere a posto il materiale strutturato). Costruisce insieme con materiale strutturato e non.

Comprendere ed utilizzare formulari: Completa su domande stimolo le parti mancanti di un'immagine e/o di una costruzione con materiale strutturato.

Saper contestualizzare nel tempo e nello spazio: Riordina sequenze di immagini. Misura il tempo facendo riferimento alla scansione della giornata e della settimana. Intuisce fenomeni che si ripetono con regolarità (compleanni, festività). Intuisce i cambiamenti stagionali e le fasi di sviluppo delle persone. Esegue semplici percorsi seguendo i comandi (davanti, dietro sinistra destra). Definisce la posizione di sé stesso

e delle cose rispetto a punti di riferimento. Intuisce, dietro stimolo dall'insegnante, connessioni, relazioni fra elementi di un fatto, di un ambiente.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove	Pronunciare correttamente le parole. Esprimere chiaramente le proprie necessità. Utilizzare termini nuovi in modo appropriato. Comprendere messaggi verbali complessi e non. Utilizzare frasi complete. Chiedere significati di parole nuove. Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione. Esprimere chiaramente il proprio pensiero. Utilizzare il linguaggio per stabilire rapporti	Saper capire e farsi capire dagli altri Saper arricchire il lessico e l'articolazione della frase Saper usare frasi sempre più complete Saper utilizzare termini e vocaboli nuovi e adeguati alla situazione Saper riconoscere l'origine dei suoni e la loro provenienza Saper migliorare le competenze fonologiche Saper utilizzare giochi sonori e onomatopeici finalizzati alla competenza fonologica Saper formulare ipotesi sui significati di parole sconosciute Saper parlare delle esperienze personali Saper verbalizzare i propri stati emotivi usando un lessico adeguato Sa esprimere	Ascolto e comprensione Patrimonio lessicale adeguato all'età Conversazioni libere e guidate sulle esperienze vissute Confronto e scambio di punti di vista Interpreta personalmente fatti ed eventi Esprime ed espone verbalmente esperienze, emozioni e pensieri legati al proprio vissuto Terminologia appropriata a vari contesti.

parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	interpersonali. Riferire e verbalizzare i principali stati emotivi usando un lessico via via più adeguato. Concentrarsi sull'aspetto sonoro delle parole (discriminazione uditiva). Riconoscere e produrre rime. Percepire le corrispondenze e le assonanze fra i suoni delle parole. Intuire la corrispondenza tra suono (fonema) e la sua rappresentazione grafica (grafema). Usare creativamente il linguaggio verbale integrandolo ad altri linguaggi Seguire la narrazione di un testo e coglierne il senso globale. Costruire racconti	verbalmente desideri e preferenze, le proprie sensazioni, i sentimenti, gli stati d'animo Saper utilizzare termini e vocaboli nuovi e adeguati alla situazione Saper esprimere verbalmente il contenuto di attività Saper usare il linguaggio per regolare comportamenti Saper dare informazioni corrette su giochi e attività Saper progettare e definire giochi e attività discutendone nel gruppo Saper memorizzare e ripetere poesie e filastrocche Saper giocare con le parole e i suoni Saper ascoltare, ripetere ed inventare, rime e filastrocche Saper conoscere e memorizzare canti, storie, poesie in dialetto Saper produrre	Giochi linguistici e fonologici, rime, assonanze, filastrocche, canzoni, poesie, parole onomatopoeiche Testi di vario tipo favole classiche e non Lettura di immagini Rielaborazione creativa di un testo Comprensione, completamento ed invenzione di racconti, favole, fiabe e filastrocche
---	---	---	--

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media	coerenti e coesi nella struttura narrativa. Chiedere spiegazioni e formulare ipotesi. Descrivere cose, persone, eventi, fenomeni,... Scambiarsi domande e risposte interagendo nelle conversazioni di gruppo. Usare le parole per esplorare e rappresentare il mondo circostante. Motivare le proprie risposte ragionando su alcuni aspetti della vita e della realtà. Attivare una prima ed intuitiva riflessione sul funzionamento della lingua. Discriminare codici alfabetici diversi dalla lingua madre. Diventare progressivamente consapevoli di	scritti spontanei Saper riconoscere simboli Saper riconoscere il suono delle lettere Saper produrre scritti spontanei Saper ascoltare e comprende semplici racconti attraverso l'utilizzo di immagini Saper ascoltare, comprendere e rielaborare un testo narrato Saper esprimere un semplice vissuto Saper comprendere lo sviluppo di una narrazione, le sue parti e gli elementi che lo compongono Saper individuare i personaggi di un racconto Saper riconoscere e descrivere i luoghi principali in cui è ambientata una storia Saper denomina correttamente figure note utilizzando un codice verbale diverso dall'italiano Saper riconoscere e ordinare in successione temporale un racconto Saper sperimentare semplici forme comunicative diverse dalla propria lingua	Prime forme di scrittura Primi grafemi e fonemi
---	---	---	---

	suoni, tonalità, significati diversi. Familiarizzare con la seconda lingua attraverso l'uso di semplici parole ed espressioni in situazioni di vita quotidiana. Scoprire i generi testuali (la fiaba, la filastrocca, la poesia, il fumetto, l'indovinello,...) Esprimere l'immaginario attraverso le parole. Comunicare un messaggio utilizzando diversi codici.	Saper denominare correttamente figure note utilizzando un codice verbale diverso dall'italiano	
	Scoprire la funzione comunicativa della scrittura. Leggere ed interpretare immagini, segni e codici presenti nell'ambiente. Rappresentare utilizzando simboli. Produrre creazioni linguistiche spontanee (letto-scrittura). Utilizzare le tecnologie per ampliare le proprie ipotesi di scrittura.	Saper produrre scritture spontanee Saper distinguere le vocali dalle consonanti Sapersi avvicinare alla scrittura libera di parole Sapersi avvicinare al mondo dei libri Saper sperimentare forme di scrittura attraverso la tecnologia Saper Produrre semplici parole al computer	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	ABILITA'	CONOSCENZE
Ripetere oralmente singoli vocaboli o stringhe di parole, canti e filastrocche associando alle immagini i termini corrispondenti. Comprendere ed esprimere parole o semplici concetti tramite attività oculo-manuali (<i>listening and speaking</i>).	Riconoscere la presenza di una lingua diversa dalla propria. Riprodurre correttamente in modo chiaro i suoni uditi in classe. Comprendere il significato di parole ascoltate e supportate da immagini. Comprendere semplicissimi messaggi verbali Pronunciare singoli termini, canti e filastrocche	Ascoltare (listening) Saper comprendere singoli termini o brevi stringhe di parole riguardanti concetti di base Saper comprendere situazioni riferite ad argomenti con i quali ha familiarità. Parlare (speaking) Saper ripetere singoli termini o stringhe di parole in lingua inglese correttamente Saper riferire l'essenziale di cose ascoltate e viste	Termini di uso quotidiano Comandi ,ordini e indicazioni Principali forme di cortesia La struttura del corpo La famiglia I colori Gli animali I numeri Le stagioni

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarli; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	Raggruppare e seriare in base ad una qualità specifica individuata. Individuare le relazioni tra gli oggetti. Classificare. Riconoscere la quantità ; numerare. Effettuare confronti individuando analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni. Usare vari e/o adeguati strumenti per la raccolta e la registrazione di dati Cogliere successioni temporali: ritmi di scansione della settimana, della giornata scolastica, giorno e notte, prima e dopo	Saper raggruppare oggetti in base a colore, forma e dimensione Saper compiere seriazioni in base alla forma, alla dimensione e al colore Saper riconoscere alcune proprietà senso-percettive degli oggetti: liscio-ruvido, bagnato-asciutto, caldo-freddo, dolce-amaro, dolce-salato, dolce-aspro. Saper utilizzare quantificatori (uno, molti, pochi, nessuno,...) Saper individuare la quantità e associarla a simboli; Saper confrontare e valutare quantità e operare con esse Saper eseguire misurazioni con materiale non convenzionale o con strumenti alla sua portata Saper riconoscere la successione temporale prima-dopo Saper partecipare a giochi e attività per la misurazione del tempo Saper percepire l'alternanza tra il giorno e la notte Saper riconoscere il	Raggruppare ,ordinare, seriare Proprietà senso-percettive La quantità Misurazioni Successione temporale Misurare il tempo Giorno e notte La giornata scolastica Settimana ,mesi,anni Le stagioni

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	Percepire il trascorrere del tempo. Confrontare azioni e fenomeni relativi al tempo Collegare gli eventi nel tempo Ordinare in sequenza azioni e situazioni	succedersi degli eventi nella giornata Saper riconoscere la successione di eventi e di azioni nella giornata scolastica Saper comprendere la differenza tra il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa Saper comprendere il succedersi dei giorni della settimana, dei mesi, stagioni e anni Saper riconoscere e nominare i giorni della settimana e il loro alternarsi Saper riconoscere e nominare i mesi dell'anno e le caratteristiche principali Saper riconoscere e descrivere l'alternarsi delle stagioni Saper riconoscere e descrivere aspetti peculiari della stagione autunnale, invernale, primaverile ed estiva Saper collocare le azioni e i fatti secondo un ordine temporale Saper collocare avvenimenti e ricorrenze nei tempi adatti Saper riferire fatti ed eventi secondo un ordine logico- temporale Saper utilizzare la scansione prima - dopo, ieri-oggi e domani Saper riconoscere e ordinare la sequenza temporale di una breve	Ordine logico-temporale in un vissuto, una storia, in un avvenimento o ricorrenza Il corpo Struttura e funzionamento Viventi e organismi Gli ambienti
---	--	---	---

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi ed altre qualità Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini appropriati; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo Avviare una prima interpretazione della struttura e del funzionamento del proprio corpo Formulare ipotesi e previsioni Chiedere spiegazioni e riflettere sui fenomeni naturali Esplorare l'ambiente circostante utilizzando diversi canali sensoriali Osservare gli organismi viventi e i loro ambienti Osservare i fenomeni naturali individuando eventuali trasformazioni e cambiamento Porsi domande sulla natura e l'utilizzo delle varie tecnologie Utilizzare sussidi tecnologici nei percorsi di	narrazione Saper riconoscere le caratteristiche del proprio corpo Saper riconoscere i bisogni del proprio corpo Saper riconoscere il corpo dentro: apparato scheletrico, digerente, circolatorio e respiratorio Saper riconoscere situazioni atmosferiche Saper associare simboli a situazioni climatiche Saper riuscire a effettuare registrazioni utilizzando il calendario Saper riconoscere il ciclo dell'acqua e i cambiamenti di stato Saper esplorare l'ambiente attraverso i canali sensoriali per coglierne i cambiamenti Saper riconoscere gli ambienti naturali e le loro peculiarità Saper partecipare ad attività di esplorazione nell'ambiente e nel territorio Saper comprendere la relazione tra organismo vivente e ambiente naturale Saper osservare le caratteristiche della natura Saper analizzare gli elementi naturali caratterizzati da trasformazioni e cambiamenti	Relazione organismi e ambiente Fenomeni meteorologici Le trasformazioni e i cambiamenti della natura Utilizzo di macchine e strumenti tecnologici
--	---	--	---

	conoscenza Contare oggetti o eventi Avviare alla conoscenza del numero e delle prime operazioni (nominare le cifre, riconoscerne i simboli) Suddividere in parti i materiali Realizzare elementari unità di misura Rappresentare con simboli i risultati delle esperienze Compiere pesi e misurazioni con l'utilizzo di semplici strumenti Collocare oggetti e persone nello spazio in base a concetti topologici e spaziali Orientarsi nello spazio con autonomia Osservare seguire, riprodurre percorsi e saperli	Saper riconoscere gli elementi base del computer Saper utilizzare semplici software di grafica Saper utilizzare macchine e strumenti tecnologici in modo appropriato Saper riconoscere ed operare con i primi concetti di insiemistica Saper conoscere la catena verbale numerica Saper associare al numero la quantità Saper compiere le prime operazioni di conteggio Saper contare gli elementi di un insieme Saper compiere operazioni di conteggio da 1 a 10 Saper operare con i concetti di aggiungere e togliere Saper comprendere e riconoscere le grandezze: alto-basso; lungo-corto; grande-piccolo; piccolo –medio-grande, spesso-sottile; largo-stretto ,parte,intero metà Saper compiere le prime misurazioni di lunghezza Saper compiere le prime misurazioni di peso Saper comprendere e riconoscere le relazioni topologiche sopra-sotto, aperto-chiuso,dentro-fuori , vicino lontano,	Contare Numeri e simboli Misurare Relazioni topologiche Lo spazio Le figure geometriche Percorsi
--	--	---	--

	ricostruire verbalmente e graficamente Usare adeguatamente lo spazio grafico Riconoscere le forme geometriche	davanti-dietro; in alto in basso; centro in mezzo; di fianco –da una parte e dall'altra Saper partecipare a giochi di localizzazione e di orientamento Saper seguire un percorso seguendo indicazioni Saper riconoscere il cerchio, il quadrato, il triangolo e il rettangolo	
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al	Il computer e i suoi usi: Mouse, Tastiera, Icone principali di Windows e di Word. Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).

		computer. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini, opere artistiche, documentari.	
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. Motiva le proprie scelte.	Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate;	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro. Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.

		reformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. Compilare semplici tabelle. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
--	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri,sa argomentare, confrontarsi,sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato	Accettare regole e comportamenti nel gioco Condividere l'uso di giochi e materiali Collaborare alla realizzazione di un progetto comune Partecipare ad una discussione di gruppo avendo fiducia nelle proprie capacità Spiegare e sostenere le scelte fatte in un gruppo allargato Prendere coscienza della propria identità come consapevolezza del proprio corpo e della propria personalità	Saper condividere le regole per giocare a scuola Saper partecipare a giochi con i compagni Saper collaborare in situazioni di gioco Saper interagire con i compagni e le insegnanti mostrandosi disponibile ad accettare le idee altrui Saper instaurare un positivo rapporto con i compagni superando eventuali conflitti o litigi Saper gestire autonomamente spazi e materiali Consolidare l'identità personale Saper riconoscere	Riconosce il proprio spazio Usa giochi e materiali Supera stati di ansia e di paura nei confronti di spazi e persone nuove Riconosce il proprio materiale e lo utilizza in maniera adeguata Condivide semplici regole di vita comune Partecipa attivamente ad un progetto comune Gioca rispettando e mettendo in pratica le regole Conosce se stesso e gli altri Coglie analogie e differenze tra se e

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia della comunità e le mette a confronto con altre	Percepire e descrivere adeguatamente i propri stati d'animo Esprimere le proprie esigenze e capire l'importanza dei sentimenti che stanno alla base delle relazioni interpersonali	nei comportamenti atteggiamenti positivi e negativi Saper riconoscere esprimere e gestire i propri sentimenti ed emozioni in maniera adeguata Saper partecipare a giochi organizzati, attività pratiche, ascolto di storie, dialoghi e conversazioni, atti a suscitare nel bambino sentimenti ed emozioni Saper avere atteggiamenti di stima e fiducia nelle proprie capacità	gli altri Migliora i rapporti con gli altri Ha sviluppato la competenza emotiva Gestisce le emozioni Sa dare e chiedere aiuto Racconta le esperienze vissute Conosce il significato dell'amicizia e della solidarietà
-Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Ricostruire le fasi della propria storia personale valorizza la ricchezza dei vissuti personali costruiti in famiglia sentirsi parte della comunità di appartenenza. Conoscere e partecipare emotivamente alle tradizioni del proprio ambiente culturale Condividere con i coetanei di altre culture i diversi modi di essere	Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo(sezione ,comunità scolastica,gruppo di lavoro....) Saper individuare le relazioni parentali Saper ricostruire eventi della propria storia personale Saper riconoscere le tradizioni della famiglia e della comunità Partecipare ad attività per il riconoscimento delle relazioni familiari Saper utilizzare conversazioni, poesie filastrocche sui componenti	Attività per il riconoscimento delle relazioni familiari e sociali La mia storia familiare La famiglia e le sue tradizioni Le tradizioni di altre comunità Le feste della tradizione
-Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia,e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri,delle regole del vivere insieme			

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia nei percorsi più familiari modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise -Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle città e delle piccole comunità.	Partecipare in gruppo ad attività comuni Riflettere sulle esperienze fatte Comunicare e confrontare le proprie idee con quelle degli altri cogliendo altri punti di vista Ascoltare, capire ed intervenire adeguatamente nei diversi contesti Rispettare turni e ruoli nelle discussioni Superare il proprio naturale egocentrismo per diventare capace di condividere e donare Scoprire e riflettere sui valori della vita Scoprire che nel mondo ci sono razze, usi e costumi diversi e rispettarli Riflettere sul senso del bene e del male associati a fatti ed episodi della quotidianità Privilegiare il dialogo al conflitto Cogliere la necessità di darsi delle regole per la	della famiglia Saper partecipare a giochi ed attività legate alla tradizione Saper partecipare ad attività, conversazioni ,racconti legati ad ambienti e culture diverse Sapersi confrontare con gli altri rispettando i diversi punti di vista Saper conversare su esperienze vissute e sui giochi Saper rispettare i turni di conversazione e parola Saper rispettare semplici regole della vita di gruppo Saper sviluppare il senso di responsabilità e condivisione di norme e valori Saper riconoscere aspetti religiosi significativi dellacomunità di appartenenza Saper sviluppare atteggiamenti di solidarietà e di condivi	Attività di gruppo Conversazioni su esperienze vissute e sul gioco Turni e ruoli della conversazione Vita di gruppo e le regole per vivere insieme Le regole per vivere insieme e i bisogni altrui Le festività religiose e i rispettivi significati Attività di solidarietà per sentirsi utili agli altri Attività di routines Incarichi e responsabilità
--	---	--	---

	convivenza democratica, ricercarle, condividerle e rispettarle Accettare, interiorizzare, esprimere corretti comportamenti relativi alla vita sociale Sviluppare il senso del cambiamento in rapporto al tempo Percepire il senso nel suo divenire (nascere evolversi, estinguersi) Conoscere tutti gli spazi della scuola, orientarsi con padronanza in essi e operare scelte autonome Coordinarsi con gli altri in giochi che richiedono il rispetto delle regole Riflettere sul senso e sulle conseguenze delle proprie azioni. Conoscere il proprio territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali Rispettare le norme per la sicurezza e la salute in diversi contesti (casa, scuola , strada).	Saper riconoscere la scansione dei tempi scolastici Sapersi muovere con sicurezza e autonomia all'interno della scuola. Saper riconoscere alcune strutture del proprio territorio Conoscere le tradizioni legate alla realtà territoriale	Il mio paese e le sue strutture (Piazza, giardino pubblico, municipio, parrocchia, biblioteca, teatro..) Le tradizioni locali
--	--	---	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni .	Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere	Regole della discussione, i ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione. Modalità di decisione (es. "Sei capelli"). Discutere su argomenti di diversirsi interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose

		verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita-	occorrenti per la realizzazione. Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
Comunica esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere	Comunicare ed esprimere pensieri ed emozioni utilizzando i diversi linguaggi del corpo (la voce, il gesto, i suoni, la manipolazione ...) Sviluppare la capacità di comunicare con mezzi non verbali. Disegnare e verbalizzarne il contenuto. Rappresentare graficamente un'esperienza. Partecipare ai giochi simbolici ed assumere ruoli diversi Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e la manipolazione. Conoscere e utilizzare con padronanza diverse tecniche espressive. Ascoltare ed inventare storie, fiabe, racconti, filastrocche, rime. Migliorare le	Saper drammatizzare storie e filastrocche Saper pasticciare con i colori Sapersi esprimere e comunicare con il corpo Saper utilizzare il linguaggio gestuale per comunicare Saper discriminare espressioni del volto e del corpo che esprimono sentimenti diversi -Saper rendere un gesto da neutro a carico di espressività Saper rielaborare graficamente un vissuto Saper partecipare a giochi di movimento e drammatico espressivi Saper usare in maniera autonoma e creativa varie tecniche espressive Saper partecipare a giochi di percezione e riconoscimento dei colori Saper sperimentare mescolanze e gradazioni di colore Saper manipolare e trasformare	Stabilisce relazioni verbali positive con gli altri Gesti, segni e mimica Riconosce e discrimina la voce e i suoni Suoni onomatopeici e simboli Manipolazione creativa I colori primari Mescolanze e colori secondari Tonalità e gradazioni Associazione colore-oggetto reale Manipolazione e costruzione Invenzione di storie e drammatizzazioni Disegno libero e guidato Tecniche di coloritura e disegno digitale

d'arte Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti Sperimenta e combina elementi musicali di in base producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	capacità percettive attraverso l'esplorazione dei materiali con i sensi. Conoscere le tecnologie e le diverse forme artistiche per comunicare ed esprimersi attraverso esse. Partecipare con interesse a rappresentazioni teatrali, musicali e mimiche. Esprimere le proprie emozioni e sensazioni relative all'ascolto di musiche di vario genere. Percepire, ascoltare, discriminare suoni e rumori dell'ambiente e del corpo. Scoprire le potenzialità sonore del corpo e della voce e partecipare al canto corale Utilizzare	materiali Saper inventare piccole storie e drammatizzarle Sapersi esprimere attraverso il disegno Saper recitare poesie e filastrocche Saper realizzare tecniche grafiche Saper utilizzare un software di grafica per disegnare Saper sviluppare la sensibilità musicale Saper fruire di spettacoli teatrali o di animazione Saper comprendere messaggi iconici Saper leggere l'immagine di un'opera d'arte Saper percepire e distinguere il suono dal rumore Saper affinare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante Saper utilizzare la voce e gli oggetti per produrre suoni Accompagnare un canto con i movimenti del corpo	Ascolto di brani musicali Visione di cartoni animati e spettacoli di animazione Lettura di immagini e confronto con la realtà Lettura e produzione di opere pittoriche Visione di spettacoli teatrali Attività drammatico teatrali di gruppo -Recita di poesie e filastrocche Suoni e rumori dell'ambiente Semplici movimenti associati a canti Produrre suoni con il corpo, gli strumenti e la voce Danze e movimenti coreografici Ritmi e movimenti Strumenti musicali
--	---	---	---

	registrazioni, per raccontare le varie fasi di quanto realizzato Ascoltare e produrre semplici sequenze sonore, musicali e vocali. Eseguire semplici danze. Distinguere il suono dal rumore. Controllare il proprio corpo in situazione statiche e dinamiche e a ritmo di musica. Rappresentare graficamente suoni, emozioni, rumori. Riprodurre ritmi con le mani, la voce, con semplici strumenti convenzionali (tamburelli, triangoli, maracas...) e con gli oggetti. Esprimersi in maniera originale con creatività. Accostarsi ai linguaggi sonori utilizzando semplici strumenti musicali. Inventare ritmi, canti, movimenti, e memorizzarli e riprodurli. Riconoscere segni e simboli diversamente	Saper associare a ritmi diversi andature corrispondenti Saper eseguirei diversi movimenti corrispondenti ai diversi ritmi Saper sperimentare suoni prodotti con diversi strumenti-oggetti Saper costruire oggetti per produrre suoni Saper usare simboli per codificare suoni Saper inventare simboli per scrivere e riprodurre i vari suoni	Simboli e suoni Registrazioni e note
--	---	--	--

-Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed e' in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. -Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella danza,nella comunicazione espressiva	Sapere correre, stare in equilibrio Controllare i movimenti secondo regole e contesti Giocare rispettando regole in giochi individuali e di gruppo Adottare adeguate strategie motorie	Saper usare correttamente e consapevolmente il proprio corpo e il suo linguaggio per assumere determinati ruoli in attività e giochi di animazione Saper curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali e i materiali comuni -Sapersi impegnare a seguire una corretta alimentazione Saper conseguire corrette regole di igiene e pulizia Saper riconosce ed evitare azioni e oggetti pericolosi	Esperienze motorie globali: strisciare, correre,saltare.. Esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare.. Motricità fine: piegare, strappare,appallottolare... Giochi di coppia e di gruppo
Conosce il proprio corpo,le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi ed in movimento	Superare la paura e prendere possesso dello spazio Coordinarsi con i compagni Incanalare la propria affettività e le proprie emozioni	Saper percorrere autonomamente tutti gli spazi scolastici muovendosi con disinvoltura e sicurezza Saper utilizzare gli schemi motori di base sperimentando diverse modalità di spostamento nello spazio Saper eseguire movimenti su indicazione Saper coordinare le azioni motorie segmentarie e globali	Giochi di destrezza e agilità Giochi di equilibrio Percorsi motori Giochi motori di regole
-			

	Leggere , capire e interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo ed altrui. Muoversi e comunicare secondo fantasia e creatività Localizzare e riconoscere i segmenti del corpo Riconoscere le funzioni delle parti del corpo Controllare gli schemi dinamici e posturali di base Sviluppare la lateralità dominante Rappresentare graficamente in modo completo lo schema corporeo Trasferire su spazio grafico il vissuto motorio	Saper controllare l intensità del movimento nell'interazione con gli altri Saper eseguire un percorso motorio rispettando semplici regole Saper sperimentare nuove andature giocando con gli altri Saper organizzare gli spostamenti secondo le modalità richieste Saper controllare il movimento in situazione di gioco e nella manipolazione di oggetti Saper riconosce il corpo fermo e in movimento Saper controllare l'equilibrio corporeo in situazioni sia statiche che dinamiche Saper riconoscere le varie parti del corpo su di sé e gli altri Saper coordinare i movimenti del corpo	Il corpo e le sue parti Il viso e le sue funzioni Gli arti e le loro funzioni I sensi Il corpo dentro Rappresentazione grafica del corpo nelle sue diverse parti Rappresentazione di posture Statiche e in movimento
--	---	--	---

		Saperi riconoscere le parti del viso e la loro funzione Saper riconoscere gli arti i loro segmenti e la loro funzione – Saper riconoscere e denominare i principali sistemi vitali del corpo umano Saper riconoscere i principali segnali del corpo, cosa fa bene e cosa fa male Saper scoprire la realtà circostante utilizzando i sensi	
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
Il sé e l'altro Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome.	Conoscere Dio come Padre che accoglie tutti. Riconoscere Gesù, figlio di Dio, dono del Padre. Promuovere atteggiamenti di reciproca accoglienza.	Ascolta semplici racconti biblici e riesce a narrare i contenuti.	Gesù. Le parabole e i miracoli. Noi siamo dono di Dio.
Il corpo in movimento Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa	Conoscere il corpo come dono di Dio da rispettare.	Esprime e comunica con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa.	Il corpo un dono da rispettare.

per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione. Linguaggi, creatività, espressione Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. I discorsi e le parole Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi. La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà	Conoscere e riflettere sulla gioia delle feste cristiane. Rappresentare le scene della storia della Bibbia con il disegno, la pittura, la musica e il teatro. Ascoltare comprendere storie e racconti. Riconoscere e rispettare la natura come un dono di Dio da custodire e difendere.	Riconosce alcuni simboli relativi alle principali feste cristiane. Impara alcuni termini del linguaggio cristiano. Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il Mondo.	Il Natale La Pasqua. Le storie della Bibbia e le storie di Gesù. IL creato è un dono da custodire.
--	---	---	---

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO E SCELTE METODOLOGICHE

Le finalità della Scuola vengono perseguite favorendo un contesto di apprendimento ricco di sollecitazioni con la valorizzazione dell'esperienza e della esplorazione, dei rapporti tra i bambini con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, considerando i bambini protagonisti del loro percorso di crescita e artefici delle loro conoscenze per cui l'esperienza diretta costituirà la modalità primaria del nostro lavoro.

Partendo da questa "pedagogia del fare", la scuola, tenendo conto degli interessi, dei bisogni, delle esperienze e delle capacità già maturate dal bambino, programma percorsi educativi e didattici collocati nell'ambito dei cinque campi di esperienza che rappresentano i diversi luoghi del fare e dell'agire del bambino. In questi precisi ambiti, il docente cerca di dare significato alle diverse attività del bambino sviluppandone il suo apprendimento e favorendone i vari traguardi formativi preposti.

Partiremo prioritariamente dalla individuazione dei bisogni formativi dei bambini. Mettersi dalla parte del bambino significa riaffermare con forza la sua centralità, riportare l'attenzione sui suoi bisogni fondamentali che non sono solo di natura cognitiva ma anche affettiva e relazionale. Cureremo così il bisogno di accoglienza, di appartenenza, di relazione, di comunicazione, di responsabilizzazione, di esplorazione e di autorealizzazione.

Per fare questo tipo di programmazione presteremo attenzione all'originalità di ogni bambino, progettando interventi volti a promuoverla e a non soffocarla; favoriremo e intenderemo il gioco come risorsa privilegiata di apprendimento e di relazione, ossia come il modo specifico del bambino di rapportarsi alla realtà; eserciteremo l'esplorazione e la ricerca, soddisfacendo le originarie curiosità del bambino; promuoveremo la vita di relazione, l'amicizia, la collaborazione come fonti di motivazione e maturazione sociale e cognitiva; organizzeremo la scuola e le attività che in essa si svolgono come avventura, esperienza vitale in grado di coinvolgere il bambino secondo stili di apprendimento;

SPAZI E TEMPI

Lo spazio progettato dai docenti ma agito dai bambini, si qualifica come spazio di relazione, spazio di apprendimento e gioco, spazio di rilassamento.

Lo spazio di relazione è quello rappresentato da persone, oggetti e situazioni; contiene aspetti significativi per ciascun bambino ed è ordinato in modo flessibile per poter favorire l'aggregazione tra bambini e la promozione di abilità sociali.

Lo spazio di apprendimento è concepito come un contesto attivo capace di suggerire l'azione; è composto di arredi, materiali, suddivisioni e articolazioni che suggeriscono e favoriscono l'apprendimento di regole e procedure.

Lo spazio di rilassamento è quello del pensare, del fantasticare, della riservatezza personale e del piccolo gruppo.

L'organizzazione dei tempi deve essere in grado di coniugare le esigenze di funzionalità con le domande educative in modo che possa assicurare al bambino

riferimenti temporali stabili e allo stesso tempo articolati, che lo mettano in condizione di prendere coscienza di eventuali cambiamenti suggeriti dalle situazioni. E' importante rispettare i tempi ed i ritmi relativi all'apprendimento (tempi di attenzione e di stanchezza) ed alla esecuzione (caratteristiche di temperamento e fisiche), avendo cura di passare da momenti di forte coinvolgimento e partecipazione ad altri di intimità e tranquillità

DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE

"La pratica della documentazione va intesa come un processo che produce tracce, memoria e riflessione, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo" (Indicazioni nazionali per il curricolo....)

Una forma di documentazione è rappresentata dal così detto " Archivio della memoria " una sorta di raccoglitore dove vengono custoditi e catalogati i lavori dei singoli bambini in un percorso logico, grafico ,rappresentativo, intrecciato alle tematiche, agli sfondi integratori o alla figura del mediatore fantastico. Il contatto con la famiglia nella scuola dell'infanzia e quasi quotidiano per cui le ore dedicate all'accoglienza dei bambini e all'uscita rappresentano anche un momento di incontro e di scambio con i genitori. Incontri bimestrali sono inoltre organizzati per informare le famiglie sull'esperienza didattica, sulla vita della scuola,sulle sue scelte operative e sull'andamento didattico dei singoli alunni. Griglie di osservazione iniziali, intermedie e finali sulle competenze acquisite dai bambini e lavori individuali rappresenteranno inoltre degli strumenti per la valutazione finale. Il documento finale e di passaggio per la scuola primaria lungi da essere un mero documento valutativo è piuttosto l'insieme di competenze, attitudini, capacità ,inclinazioni che ogni singolo bambino ha e porta con se. Un profilo comunque dettagliato e attento sugli esiti finali dei bambini in uscita farà parte integrante del fascicolo personale e lo accompagnerà alla scuola primaria

"L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce ,accompagna, descrive e documenta i processi di crescita,evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità "(Indicazioni nazionali per il curricolo) Prende così ancora più valore la buona prassi della verifica che rappresenta il momento essenziale della programmazione in quanto valuta i livelli di sviluppo e l'efficacia dell'intervento didattico-educativo. Si prevederà così un momento iniziale volto a delineare un quadro delle competenze e capacità con cui si accede a scuola ,dei momenti interni alle varie unità di apprendimento che consentiranno di aggiustare ed individualizzare le proposte educative e i percorsi di apprendimento e alla fine dei bilanci finali per la valutazione degli esiti formativi,della qualità dell'attività educativa e didattica e del significato globale della esperienza scolastica. La verifica delle competenze sarà effettuata utilizzando diverse modalità e strumenti.

Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...)

Osservazioni occasionali con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...)

Documentazione rappresentata da elaborati grafico-pittorici, disegni liberi, pitture, percorsi grafici, schede di completamento del segno grafico.

Comunicazioni verbale come formulazione di domande, esposizioni orali, risposte a domande precise, narrazione di fiabe o eventi, interventi spontanei, capacità di inserirsi in un semplice dialogo.

Esercitazioni pratiche rappresentate da composizioni con materiale strutturato e non, organizzazione autonoma di materiali e immagini conosciute per realizzare diverse forme artistiche, elaborati realizzati con tecniche e/o materiali vari, abilità in attività quali: incollare, strappare, tagliare, colorare, infilare.

PIANO ANNUALE DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

L'organizzazione delle attività didattiche sarà articolata in nuclei di programmazione mensili che contengono al loro interno i traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli obiettivi di apprendimento, la progettazione delle attività, la metodologia e le soluzioni organizzative e le modalità di verifica delle competenze acquisite.

I nuclei di programmazione proposti rappresentano lo strumento flessibile, dinamico e modificabile per raggiungere gli obiettivi di apprendimento e trasformarli in competenze personali dei bambini. I traguardi dei campi di esperienza e i relativi obiettivi di apprendimento verranno ad intrecciarsi nei nuclei di programmazione che daranno sviluppo all'intera progettazione annuale.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
ANGELA MANCUSO