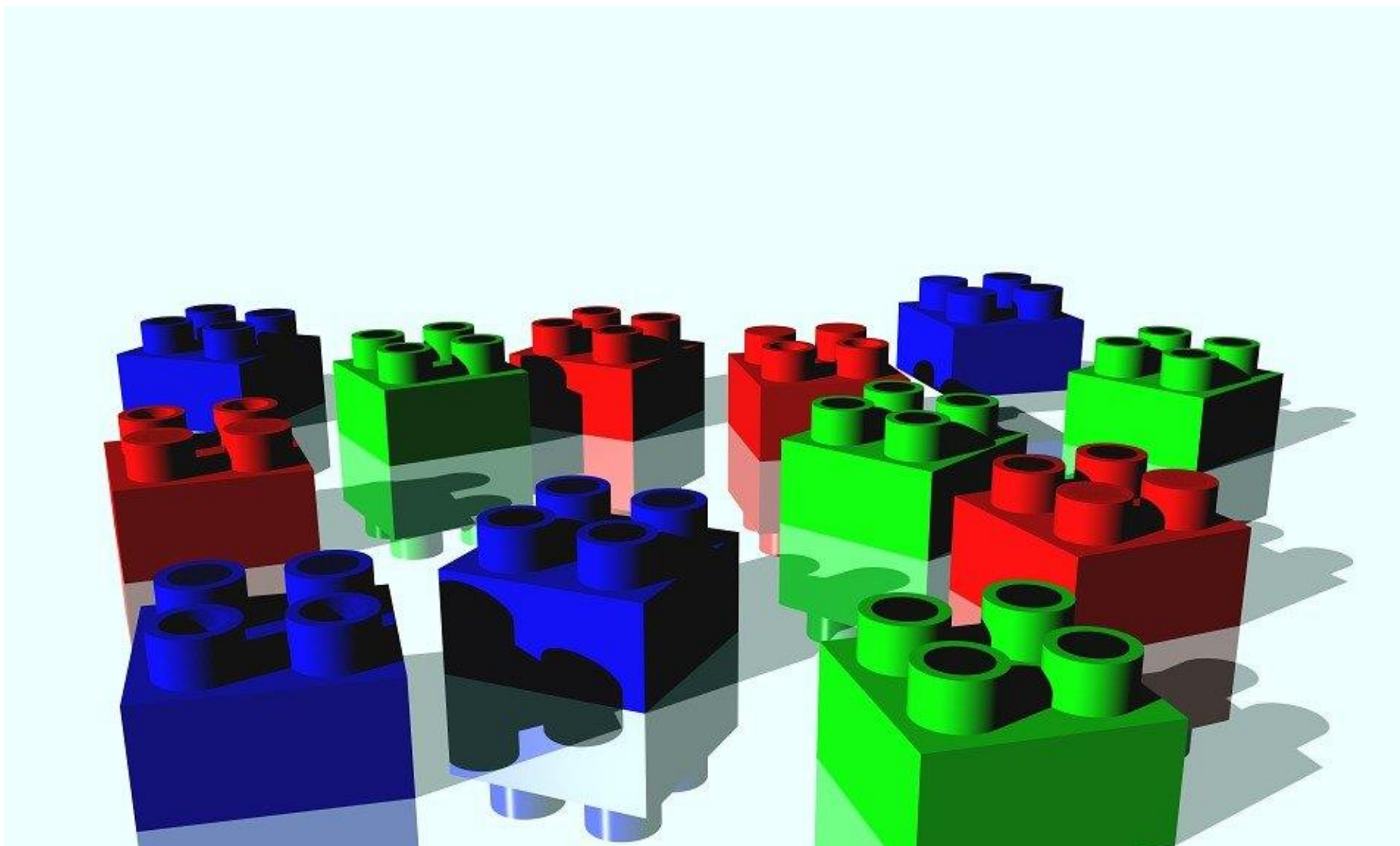


**I.C. "G. MAMELI" PALESTRINA
PROGRAMMAZIONE D'ISTITUTO A. S. 2023-24
SCUOLA DELL'INFANZIA**



INTRODUZIONE

L' Istituto Comprensivo "G. Mameli" di Palestrina ha due plessi di Scuola dell'Infanzia uno situato nella sede centrale in Viale della Vittoria, con tre sezioni a tempo antimeridiano e tre a tempo pieno; l'altro nella frazione di Carchitti, Plesso Lago Santa Caterina con tre sezioni a tempo pieno e una a tempo antimeridiano.

Tutte le docenti dell'Istituto sono impegnate nella formazione Montessori, la sezione E di Viale della Vittoria, ne sta avviando la sperimentazione. Da quest'anno anche nel plesso della scuola dell'infanzia di Carchitti è stata avviata la sez. A alla sperimentazione montessoriana.

Scuola dell'Infanzia di Viale della Vittoria

Tempo antimeridiano ore 8,00 – 13,00

Sez. A Ins. Recchia Luciana

Sez. B Ins. Lombardi Marina

Sez. C Ins. Ilardi Maria Grazia

Tempo pieno 8,00 – 16,00

Sez. D Ins. Marini Maria Carmina, Perna Maria Carmine

Sez. E Ins. Rinaldi Concetta, Mammetti Anita.

Sez. F Ins. Mariucci Daniela, Orbello Eleonora.

Ins. religione cattolica Lucci Paola

Ins. attività alternativa Pavoni Alessia **Ins. Sostegno:** Tacchi Anna Rita, Paravani Dania Stefania Laura, Nalli Fiorella, Mastrantoni Rossana, Magistri Sabrina, Evangelisti Iolanda, Piccioni Martina.

Coordinatore di plesso Mammetti Anita

Scuola dell'Infanzia di Carchitti

Tempo pieno 8,00 – 16,00 (Plesso Lago di Santa Caterina)

Sez. A Ins. Ricolli Donatella, Sapochetti Giulia

Sez. B Ins. Di Pascale Daniela, Coculo Maria Grazia

Sez. C Ins. Sabelli Maria, Negro Loreta, Lombardo Diega

Tempo antimeridiano 8,00 – 13,00

Sez. D Ins. Costantini Barbara

Ins. Religione cattolica Lucci Paola

Ins. attività alternativa Pavoni Alessia

Ins. sostegno Saracino Debora

Coordinatore di plesso Coculo Maria Grazia

ANALISI DEL TERRITORIO

- La scuola dell'Infanzia di Carchitti opera in un contesto socio-economico-culturale che negli ultimi anni ha subito una trasformazione radicale, in quanto si è verificato un sensibile aumento della popolazione dovuto al trasferimento di molti nuclei familiari da Roma e alla maggiore presenza di stranieri residenti.
- La scuola dell'Infanzia di Viale della Vittoria accoglie i bambini del centro storico e zone limitrofe, con una crescente presenza di alunni stranieri.

RAPPORTI SCUOLA FAMIGLIA

La scuola e la famiglia operano in sinergia allo sviluppo educativo e didattico dei bambini, puntando a stabilire rapporti continui e costruttivi, improntati al dialogo e alla collaborazione, anche in modalità telematica. Gli incontri telematici iniziati con la pandemia sono diventati una valida risorsa alternativa agli incontri in presenza, consentendo un costante e diretto confronto scuola-famiglia. Sono pertanto previsti incontri collettivi ed individuali volti a coinvolgere i genitori, al fine di favorire la loro partecipazione attiva alla vita della scuola.

Le famiglie sono chiamate a visionare e firmare il patto di Corresponsabilità che sancisce un rapporto di reciproca fiducia.

LE NOSTRE PRIORITÀ

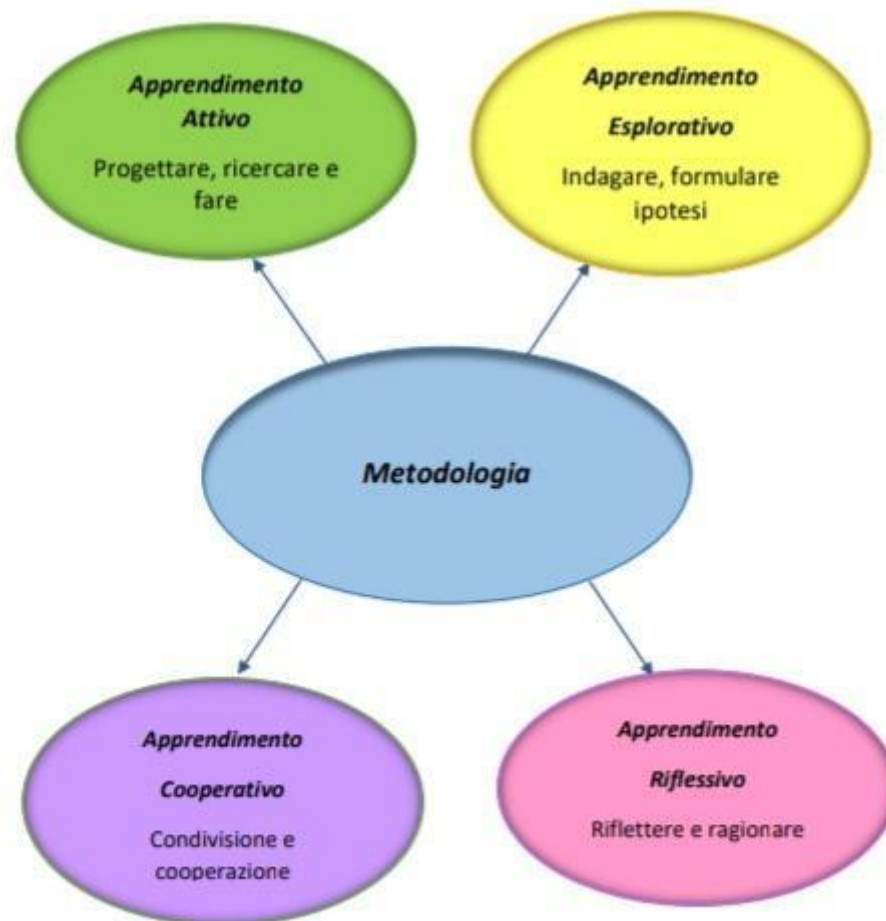
La nostra scuola dell'infanzia, tenendo conto del curriculum verticale d'Istituto e seguendo i goal dell'agenda 2030, offre ai bambini un **ambiente** sereno e ricco di stimoli in un **contesto educativo volto a sviluppare e rafforzare l'identità l'autonomia, le competenze**, per favorire **la formazione integrale della persona**:

- Collaborare attivamente con le istituzioni e le associazioni del territorio al fine di rendere il bambino parte attiva della comunità;
- Proporre un ambiente educativo capace di offrire stimoli per l'accrescimento e lo sviluppo delle potenzialità del bambino;
- Partecipare attivamente attraverso le giornate dedicate, alla crescita interiore del senso civico;
- Rendere la scuola un luogo significativo e inclusivo per interventi compensativi finalizzati alla piena attuazione delle pari opportunità.

METODOLOGIE

Le varie esperienze didattico – educative avranno come supporto il **GIOCO** perché attraverso di esso il bambino esprime inconsapevolmente la sua creatività e abilità, interagendo con l'ambiente circostante.

Nell'elaborare questo piano di studi abbiamo tenuto conto dei goals dell'agenda 2030, delle otto competenze chiave europee, dei traguardi dello sviluppo delle competenze, del curriculum verticale e degli obiettivi minimi.



Giornate dedicate

- 13 novembre Giornata della Gentilezza
- 4-12 novembre #ioleggoperchè
- 20 novembre Giornata Mondiale dei Diritti dei bambini
- 21 novembre Giornata Mondiale dell'albero
- 22 Novembre Giornata Mondiale della Sicurezza
- 3 Dicembre Giornata della Disabilità

- 7 Febbraio Giornata contro il Bullismo
- 17 Marzo Festa dell'Unità Nazionale
- 2 Aprile Giornata Mondiale dell'Autismo
- 22 Aprile Giornata Mondiale della Terra

PROGETTI SCUOLA DELL'INFANZIA




- Scuola in festa: Natale, Carnevale, "Festa al parco"
- Generazioni Connesse









AGENDA 2030 DELL'ONU PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Fin dalla scuola dell'infanzia l'educazione civica si caratterizza come attività essenziale e trasversale, poiché mira alla formazione di coloro che saranno i futuri cittadini.

L'intervento educativo della scuola valorizza "l'esperienza, l'esplorazione, il rapporto con i coetanei, con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio"(dalle Indicazioni per il curricolo) e risulta fondamentale affinché il bambino possa integrare diversi aspetti della realtà e riflettere sui comportamenti corretti per la tutela dell'ambiente e delle sue risorse.

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE Anno scolastico 2022/2023		
		Sradicare la povertà in tutte le sue forme e ovunque nel mondo
		Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare l'alimentazione e promuovere l'agricoltura sostenibile
		Garantire una vita sana e promuovere il benessere di tutti a tutte le età

	 <p>4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ</p>	Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento continuo per tutti
	 <p>5 UGUAGLIANZA DI GENERE</p>	Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'autodeterminazione di tutte le donne e ragazze
	 <p>6 ACQUA PULITA E IGIENE</p>	Garantire la disponibilità e la gestione sostenibile di acqua e servizi igienici per tutti
	 <p>7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE</p>	Garantire l'accesso all'energia a prezzo accessibile, affidabile,

		sostenibile e moderna per tutti
		Promuovere una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, la piena occupazione e il lavoro dignitoso per tutti
		Costruire un'infrastruttura resiliente, promuovere l'industrializzazione inclusiva e sostenibile e sostenere l'innovazione
		Ridurre le disuguaglianze all'interno dei e fra i Paesi



Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili






Garantire modelli di consumo e produzione sostenibili



Adottare misure urgenti per combattere i cambiamenti climatici e le loro conseguenze



Conservare e utilizzare in modo sostenibile gli oceani, i mari e le risorse marine

		Proteggere, ripristinare e promuovere l'uso sostenibile degli ecosistemi terrestri, gestire in modo sostenibile le foreste, contrastare la desertificazione, arrestare e invertire il degrado dei suoli e fermare la perdita di biodiversità
		Promuovere società pacifiche e inclusive orientate allo sviluppo sostenibile, garantire a tutti l'accesso alla giustizia e costruire istituzioni efficaci, responsabili e inclusive a tutti i livelli
		Rafforzare le modalità di attuazione e rilanciare il partenariato globale per lo sviluppo sostenibile

Nella scuola dell'infanzia le competenze chiave europee si elaborano attraverso attività ed esperienze relative ai diversi Campi di Esperienza:

- **La competenza alfabetica funzionale e la multilinguistica** sono favorite in particolare dalle attività che fanno riferimento al campo di esperienza *i discorsi e le parole*.
-
- **La competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** vengono sviluppate con le attività che riguardano soprattutto il campo di esperienza *la conoscenza del mondo*.
-
- **La competenza digitale e la competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** riguardano trasversalmente *tutti i campi di esperienza*.
-
- **La competenza in materia di cittadinanza** afferisce in particolare al campo di esperienza *il sé e l'altro*
-
- **La competenza imprenditoriale** fa riferimento a *tutti i campi di esperienza* e cerca di promuovere la creatività e la capacità di pianificare e gestire semplici progetti.
-
- **La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale** afferisce in particolare ai campi di esperienza *il corpo e il movimento, immagini, suoni e colori, i discorsi e le parole* riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso i molteplici mezzi di comunicazione

**COMPETENZA ALFABETICA
FUNZIONALE**

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

**COMPETENZA MATEMATICA E
COMPETENZA IN SCIENZE.**

COMPETENZA DIGITALE

***COMPETENZE CHIAVE
EUROPEE***

**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE
E CAPACITA' DI IMPARARE A**

**COMPETENZA IN MATERIA DI
CITTADINANZA**

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

**COMPETENZA IN MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE**

CAMPI DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

È il campo nel quale i bambini prendono coscienza della propria identità, scoprono l'altro, la diversità e apprendono le prime regole per una convivenza civile.

Il corpo e il movimento

È il campo nel quale i bambini prendono coscienza del proprio corpo, delle sue funzioni, dei sensi che offrono la possibilità di scoprire il mondo; imparano ad avere cura attraverso l'educazione alla salute.

I discorsi e le parole

È il campo nel quale il bambino impara a comunicare verbalmente, a dialogare con l'adulto e il coetaneo, a descrivere le proprie esperienze. E' in questo campo che il bambino si avvicina alla lingua scritta scopre e si apre ad altre culture.

La conoscenza del mondo (ordine, spazio, tempo, natura)

È il campo nel quale il bambino impara ad organizzare le proprie esperienze, impara a raggruppare, ordinare, esplorare la realtà, osservare i fenomeni naturali e lo scorrere del tempo.

Immagini, suoni e colori

È il campo di esperienza che riguarda tutti i linguaggi visivo, sonoro, corporeo, massmediale; educa al senso estetico del bello, alla conoscenza di se stessi degli altri, della realtà in cui viviamo.

OBIETTIVI MINIMI

- Sviluppare la capacità di attenzione e di concentrazione sui contenuti proposti;
- Sviluppare la capacità di osservazione;
- Comprendere semplici messaggi orali, scritti, visivi e grafici;
- Assimilare semplici contenuti;
- Acquisire un metodo di lavoro adeguato;
- Utilizzare semplici contenuti con o senza l'aiuto dell'insegnante;
- Avviare allo sviluppo di capacità logiche, operative ed espressive.

CAMPO DI ESPERIENZA : Il sé e l'altro					
COMPETENZE EUROPEE: competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.					
Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo					
Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose.					
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia					
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato ✓ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità. 					
3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Scoprire l'identità personale. ❖ Riconoscere alcune emozioni. ❖ Manifestare i propri bisogni. ✓ Scoprire l'appartenenza ad un determinato nucleo familiare. ✓ Scoprire alcune tradizioni della famiglia e della propria comunità. 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rafforzare l'identità personale. ❖ Riconoscere ed esprimere i propri bisogni, i sentimenti e le emozioni. ✓ Scoprire la propria storia personale. ✓ Percepire progressivamente l'appartenenza ad un determinato nucleo familiare. ✓ Conoscere alcune tradizioni della famiglia e della propria comunità. 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Prendere coscienza di sé e delle proprie capacità. ❖ Esprimere le proprie esigenze e i propri sentimenti. ❖ Gestire i propri bisogni, i sentimenti e le emozioni. ✓ Conoscere la propria storia personale. ✓ Acquisire la consapevolezza di appartenere ad un determinato nucleo familiare. ✓ Conoscere le tradizioni della propria famiglia e della comunità di appartenenza e le confronta con altre. 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
L'identità personale. Le esigenze e i sentimenti. La propria famiglia. Le tradizioni familiari.	Sa riconoscere alcune caratteristiche personali. Sa percepire quando è triste, felice o arrabbiato. Sa comunicare le principali necessità. Sa individuare i propri genitori e le principali figure parentali.	La storia personale. La propria famiglia. Le tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza.	Sa quali sono le fasi più importanti della sua crescita. Sa quali sono i legami parentali tra i membri della propria famiglia. Sa riconoscere alcuni riti legati alla famiglia e alla comunità di appartenenza	L'identità personale. Le esigenze e i sentimenti. La storia personale. La propria famiglia. Le tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza.	Sa di avere una propria personalità di cui inizia a conoscere limiti e possibilità. Sa esprimere le proprie esigenze e i propri sentimenti. Sa gestire le proprie necessità e i propri sati d'animo. Sa quali sono le fasi evolutive della sua crescita.

	Sa partecipare ad alcune tradizioni della propria famiglia.				Sa di appartenere ad un determinato nucleo familiare, di cui conosce le più importanti tradizioni. Sa quali sono le tradizioni della comunità di appartenenza e le confronta con altre, scoprendo uguaglianze e differenze.
--	---	--	--	--	---

CAMPO DI ESPERIENZA : Il sé e l'altro		
COMPETENZE EUROPEE: competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale		
Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo		
Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia		
<ul style="list-style-type: none"> ● Riflette e si confronta con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. ➤ Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 		
3 anni	4 anni	5 anni
obiettivi formativi	obiettivi formativi	obiettivi formativi
<ul style="list-style-type: none"> ● Parlare con gli adulti. ● Parlare con gli altri bambini. ● Sviluppare la capacità d'ascolto. ➤ Giocare positivamente con gli altri bambini. ➤ Partecipare con i compagni alle attività di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Dialogare con gli adulti e con gli altri bambini. ● Ascoltare gli altri e scoprire che esistono punti di vista diversi dal proprio. ● Accettare le opinioni altrui. ● Intervenire spontaneamente in una conversazione. ➤ Condividere i giochi con gli altri bambini. ➤ Collaborare con i compagni alle attività di gruppo. ➤ Argomentare positivamente con adulti e bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Interagire verbalmente con gli altri. ● Ascoltare gli altri e rispettare il proprio turno d'intervento in una conversazione. ● Rispettare le opinioni altrui. ➤ Giocare costruttivamente con gli altri bambini. ➤ Cooperare attivamente con i compagni alle attività di gruppo. ➤ Essere disponibili al confronto, sostenendo le proprie ragioni con adulti e bambini.

conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
L'interazione sociale. L'ascolto attivo. Il gioco. La collaborazione e la condivisione.	Sa relazionarsi con bambini diversi. Sa relazionarsi con gli adulti di riferimento. Sa porre attenzione ai discorsi altrui. Sa adeguarsi positivamente alle varie situazioni di gioco. Sa partecipare con i compagni ad un lavoro di gruppo.	L'interazione sociale. L'ascolto attivo. La reciprocità di attenzione. Il rispetto delle opinioni altrui Il gioco. La collaborazione, la cooperazione e la condivisione.	Sa conversare con adulti e bambini. Sa porre attenzione ai discorsi altrui, aspettando il proprio turno d'intervento. Sa rispettare le opinioni degli altri. Sa intervenire spontaneamente durante una conversazione. Sa giocare positivamente con gli altri bambini. Sa contribuire con i compagni alla realizzazione di un lavoro comune. Sa argomentare positivamente con adulti e bambini.	L'interazione sociale. L'ascolto attivo. La reciprocità di attenzione. Il rispetto delle opinioni altrui Il gioco. La collaborazione, la cooperazione e la condivisione.	Sa confrontarsi con adulti e bambini. Sa ascoltare gli altri rispettando il proprio turno d'intervento in una conversazione. Sa considerare le opinioni altrui. Sa giocare proficuamente con gli altri bambini. Sa dare il proprio apporto nella realizzazione di un lavoro comune. Sa argomentare con adulti e bambini sostenendo le proprie opinioni.

CAMPO DI ESPERIENZA : Il sé e l'altro

COMPETENZE EUROPEE: competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale

Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo

Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune
Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti.
Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- o 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 negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise

3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> o Scoprire l'altro. o Scoprire le diversità culturali. o Scoprire i comportamenti corretti e scorretti. o Accettare le regole di vita scolastica. o Accettare semplici incarichi. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire il concetto di tempo in relazione alle esperienze vissute. ▪ Riconoscere su immagini le fasi principali di un'esperienza vissuta. ▪ Scoprire gli ambienti scolastici. 		<ul style="list-style-type: none"> o Accettare l'altro. o Mostrare curiosità verso le diversità culturali. o Conoscere le differenze dell'altro. o Conoscere i comportamenti corretti e scorretti. o Scoprire i principali diritti e i principali doveri. o Conoscere le regole di comportamento. o Rendersi disponibili ad accettare semplici incarichi. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il concetto di tempo in relazione alle esperienze vissute. ▪ Raccontare le esperienze in ordine logico-temporale. ▪ Conoscere i vari ambienti scolastici. ▪ Orientarsi con crescente sicurezza e autonomia negli spazi scolastici 		<ul style="list-style-type: none"> o Riconoscere nell'altro il diverso da sé. o Apprezzare le diversità culturali. o Rispettare l'altro. o Distinguere i comportamenti corretti e scorretti. Essere consapevole delle conseguenze dei propri ed altrui comportamenti. o Riconoscere all'altro gli stessi diritti e gli stessi doveri. o Rispettare le regole di comportamento. o Assumere incarichi di responsabilità. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire il concetto di tempo in relazione alle esperienze vissute. ▪ Rielaborare le esperienze in ordine logico-temporale. ▪ Padroneggiare gli ambienti scolastici con sicurezza e autonomia. 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
<p>Le diversità individuali e culturali. I comportamenti corretti e scorretti. Le regole di comportamento.</p> <p>I concetti temporali. L'orientamento spaziale</p>	<p>Sa che esistono bambini diversi da lui. Sa che esistono bambini di altre culture. Sa riconoscere alcuni comportamenti corretti e scorretti. Sa adattarsi alla vita della scuola. Sa assumersi semplici incarichi.</p>	<p>Le diversità individuali e culturali. I comportamenti corretti e scorretti. I diritti e i doveri. Le regole di comportamento.</p> <p>I concetti temporali. Le sequenze temporali. L'orientamento spaziale.</p>	<p>Sa riconoscere nell'altro il diverso da sé. Sa incuriosirsi sulle differenze etniche, religiose, linguistiche... Sa distinguere i comportamenti corretti da quelli scorretti. Sa quali sono i principali diritti e i principali doveri. Sa rispettare le</p>	<p>Le diversità individuali e culturali. I comportamenti corretti e scorretti. I diritti e i doveri. Le regole di comportamento.</p> <p>I concetti temporali. Le sequenze temporali. L'orientamento spaziale.</p>	<p>Sa riconoscere nell'altro il diverso da sé. Sa riconoscere e apprezzare le diversità culturali. Sa rispettare l'altro. Sa giudicare ciò che è bene o male. Sa cosa succede se ci si comporta in un determinato modo.</p> <p>Sa orientarsi nel tempo in relazione alle attività esperite.</p>

	<p>Sa cosa avviene prima e cosa avviene dopo in un'attività esperita.</p> <p>Sa individuare su immagini le fasi principali di un'esperienza vissuta.</p> <p>Sa muoversi da solo all'interno degli spazi scolastici.</p>		<p>principali regole di comportamento.</p> <p>Sa rendersi disponibile nell'assumere semplici incarichi.</p> <p>Sa riconoscere i concetti temporali in relazione alle attività esperite.</p> <p>Sa descrivere un'esperienza in successione logico-temporale.</p> <p>Sa muoversi con sicurezza e autonomia negli spazi scolastici.</p>		<p>Sa riordinare le esperienze in ordine logico-temporale.</p> <p>Sa orientarsi negli spazi che gli sono familiari.</p>
--	---	--	--	--	---

CAMPO DI ESPERIENZA : Il sé e l'altro		
COMPETENZE EUROPEE: competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale		
Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo		
Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia		
* Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città.		
3 anni	4 anni	5 anni
obiettivi formativi	obiettivi formativi	obiettivi formativi
* Scoprire i diversi ruoli degli adulti.	* Scoprire alcuni simboli della propria cultura e del territorio.	* Riconoscere i più importanti simboli della propria cultura e del territorio.

		<ul style="list-style-type: none"> * Scoprire le principali funzioni di alcune istituzioni. * Scoprire l'organizzazione di piccole comunità e/o città. * Conoscere il ruolo degli adulti nei vari ambienti. 		<ul style="list-style-type: none"> * Conoscere le principali funzioni di alcune istituzioni. * Conoscere l'organizzazione di piccole comunità e/o città. * Distinguere il ruolo degli adulti nei diversi contesti. 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
L'organizzazione di piccole comunità.	Sa riconoscere il ruolo di alcuni adulti di riferimento.	I simboli della propria cultura e del territorio. L'organizzazione di alcune istituzioni, di piccole comunità e/o città.	Sa riconoscere immagini relative ad alcune tradizioni del proprio territorio. Sa quali sono le principali funzioni di alcune istituzioni del territorio. Sa come funzionano piccole comunità e/o città. Sa qual è il ruolo degli adulti nei vari ambienti frequentati.	I simboli della propria cultura e del territorio. L'organizzazione di alcune istituzioni, di piccole comunità e/o città.	Sa riconoscere immagini relative ad alcune tradizioni del proprio territorio. Sa quali sono le principali funzioni di alcune istituzioni del territorio. Sa come funzionano piccole comunità e/o città. Sa distinguere il ruolo degli adulti nei vari ambienti frequentati.

CAMPO DI ESPERIENZA il corpo e il movimento		
COMPETENZE EUROPEE: competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
COMPETENZE SPECIFICHE A CONCLUSIONE DEL PRIMO CICLO		
Affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età. Avere cura e rispetto di se, come presupposto di un sano e corretto stile di vita.		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia		
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di se, di igiene e di sana alimentazione.. 		
3 anni	4 anni	5 anni

obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Partecipare a giochi liberi impegnando il proprio corpo ◦ Comprendere semplici consegne e messaggi legati al vissuto ◦ Comprendere il significato di semplici gesti ◦ Comunicare emozioni con il corpo ◦ Scoprire ed accettare le regole della routine ◦ Assumere semplici incarichi <ul style="list-style-type: none"> ● Scoprire il corpo e la realtà circostante attraverso i sensi ● Usare il corpo per imitare suoni, gesti, rumori ● Riconoscere le prime necessità fisiologiche ● Percepire la propria identità sessuale ● Comprendere le fondamentali regole di igiene ● Avviare ad una corretta alimentazione 		<ul style="list-style-type: none"> ◦ Comunicare con il corpo emozioni e stati d'animo ◦ Adottare un comportamento adeguato nel rispetto della routine e delle regole ◦ Assumere e gestire semplici incarichi ◦ Partecipare a giochi liberi con disinvoltura ◦ Comprendere consegne e messaggi più complessi ◦ Decodificare su immagini, filmati, messaggi non verbali di tipo gestuale <ul style="list-style-type: none"> ● Usare consapevolmente i sensi ● Eseguire giochi motori regolati da ritmi ● Riconoscere le proprie necessità fisiologiche ● Conoscere la propria identità sessuale ● Comprendere le fondamentali regole di salute ● Sperimentare diversi cibi 		<ul style="list-style-type: none"> ◦ Organizzare autonomamente giochi motori ◦ Comprendere comunicazioni e consegne di vario tipo ◦ trasmessi con l'utilizzo di linguaggi diversi ◦ Decodificare linguaggi simbolici e iconici legati al corpo ◦ Utilizzare in modo preciso un linguaggio mimico gestuale ◦ Interiorizzare un comportamento adeguato e autonomo nel rispetto della routine e delle regole ◦ Assumere e gestire autonomamente le consegne dell'insegnante <ul style="list-style-type: none"> ● Consolidare la capacità di discriminazione sensoriale e percettiva ● Inventare un semplice ritmo con il proprio corpo ● Riconoscere e verbalizzare le necessità fisiologiche ed i propri malesseri ● Riconoscere le differenze sessuali ● Attuare comportamenti corretti per la cura di sé dell'ambiente ● Comprendere gli effetti di una sana alimentazione 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
Il corpo e il movimento Ascolto adeguato Linguaggio gestuale Comprensione delle emozioni Le regole della vita scolastica I sensi Le differenze di genere Le regole di igiene Strumenti per	Si esprime attraverso il gioco e il movimento Ascolta e comprende semplici messaggi Usa il linguaggio non verbale per esprimere fatti ed emozioni Discrimina le proprietà delle cose mediante i sensi Riconosce il proprio sesso Riconosce le pratiche corrette di igiene per la cura di sé Mangia da solo	Il corpo e il movimento Ascolto adeguato Linguaggio gestuale Emozioni Regole della routine I sensi Le differenze di genere Regole di igiene e di salute Strumenti per l'igiene personale I cibi	Sperimenta le potenzialità del corpo in movimento Ascolta e comprende messaggi più complessi Interpreta le proprie emozioni con un linguaggio mimico gestuale Discrimina le diversità di genere Attua pratiche di igiene e di cura di sé Accetta cibi nuovi importanti per la crescita	Il corpo e il movimento Ascolto adeguato Linguaggio gestuale Emozioni Attività di routine e di vita quotidiana I sensi Le differenze di genere Regole di igiene e di salute I cibi Alimentazione	Gioca individualmente e in gruppo, in modo libero e guidato nel rispetto delle regole Ascolta e comprende messaggi complessi e sa riproporli Usa il linguaggio mimico gestuale come risorsa comunicativa-relazionale in vari contesti Distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche Gestisce autonomamente le consegne Osserva in autonomia le pratiche

l'igiene personale Comportamento corretto a tavola					di igiene e pulizia personale Si sveste e si riveste da solo Riconosce esprime e gestisce i bisogni fisiologici Assume un comportamento corretto a tavola Distingue gli alimenti più adatti alla salute e alla crescita e accetta di mangiarli Riconosce comportamenti e scelte alimentari dannose alla salute
--	--	--	--	--	---

CAMPO DI ESPERIENZA il corpo e il movimento		
COMPETENZE EUROPEE: competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo Orientarsi nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso Esprimere le proprie potenzialità e il proprio talento in campi espressivi, motori ed artistici		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia <ul style="list-style-type: none"> * Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. ● Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 		
3 anni	4 anni	5 anni
obiettivi formativi <ul style="list-style-type: none"> * Muoversi in situazioni insolite * Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola * Eseguire un semplice percorso su indicazioni verbali * Sviluppare gli schemi dinamici di base * Comprende le regole di un semplice gioco motorio * Controllare il corpo nei semplici movimenti 	obiettivi formativi <ul style="list-style-type: none"> * Risolvere semplici problemi legati a strategie motorie * Orientarsi nello spazio scuola * Eseguire autonomamente un percorso più complesso * Controllare il corpo in posizione statica e dinamica per entrare in relazione con l'altro * Comprendere regole ed indicazioni di giochi più complessi * Coordinare occhio-mano, mano-piede, 	obiettivi formativi <ul style="list-style-type: none"> * Precisare rapporti spaziali in riferimento al corpo * Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola * Organizzare autonomamente un percorso con semplici attrezzi * Esercitare gli schemi motori di base e attivarne altri più complessi * Progettare ed eseguire un gioco motorio a squadre * Cogliere la lateralità e intuire destra e sinistra * Sviluppare la motricità fine: prensione pressione,

<ul style="list-style-type: none"> • Spostarsi correttamente nell'ambiente • Partecipare a semplici giochi di movimento • Battere o muovere mani e piedi seguendo un ritmo • Eseguire semplici giochi motori cantati e musicati 		<p>occhio-piede</p> <ul style="list-style-type: none"> * Muoversi individuando barriere ed ostacoli • Attuare comportamenti di condivisione e collaborazione • Rispettare la successione di movimenti su indicazioni verbali <p>Eseguire giochi cantati e musicati più complessi</p>		<p>coordinazione oculo - manuale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Precisare e adeguare i movimenti all'ambiente circostante e agli altri • Coordinare i propri movimenti a quelli del gruppo • Fare giochi motori che implicano ordine di spazio e di tempo • Inventare una semplice coreografia seguendo un ritmo musicale 							
conoscenze		abilità		conoscenze		abilità					
<p>Spazi a disposizione Pericoli nell'ambiente e comportamenti sicuri Ascolto e comprensione Adeguati Regole e turnazione Schemi motori di base Giochi attrezzi e materiali Canzoncine, filastrocche.</p>		<p>Si muove esplorando lo spazio che lo circonda Controlla la forza del corpo e intuisce potenziali rischi Si muove utilizzando gli schemi motori di base: sedere, camminare, correre, saltare Discrimina i principali rapporti topologici Esegue percorsi motori a comando impegnando tutti gli schemi motori di base Imita posture e movimenti Rispetta le regole di gioco nel piccolo gruppo, suggerite dall'insegnante o dai compagni Esercita le potenzialità ritmiche del corpo Mima canzoncine e filastrocche</p>		<p>Spazi a disposizione Pericoli nell'ambiente e comportamenti sicuri Ascolto e comprensione Adeguati Regole e turnazione Schemi motori e posturali Giochi attrezzi e materiali Canzoncine, filastrocche.</p> <p>Giochi motori della tradizione</p>		<p>Si orienta con sicurezza nello spazio scuola Si muove rispettando la propria sicurezza e quella dei compagni Attua comportamenti di condivisione e di collaborazione Rispetta le regole nei giochi organizzati e liberi Utilizza correttamente gli schemi motori, statici e dinamici: correre camminare, saltellare, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare, salire e scendere Esegue autonomamente una sequenza motoria Si muove rispettando i giusti rapporti topologici Controlla la coordinazione oculo manuale Impugna correttamente lo strumento grafico Colora adeguatamente un'immagine Mima canzoncine e filastrocche</p>		<p>Spazi interni ed esterni della scuola Pericoli nell'ambiente e comportamenti sicuri Ascolto e comprensione Adeguati Regole e turnazione dei giochi Schemi motori e posturali complessi Giochi, attrezzi e materiali Canzoncine, filastrocche.</p> <p>Giochi motori della tradizione</p>		<p>Utilizza con sicurezza gli spazi della scuola Individua situazioni pericolose nell'ambiente, le indica all'adulto e ai compagni e le evita Suggerisce comportamenti corretti Accetta e rispetta le regole nei giochi individuali di gruppo e a squadre Si confronta e interagisce con l'adulto e i compagni Organizza giochi e autonomamente stabilisce regole da seguire insieme ai compagni Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici, sa saltare su un solo piede, mantiene una posizione in equilibrio Esegue percorsi motori complessi Interiorizza i rapporti topologici Coordina i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività di motricità fine: Impugna correttamente le forbici e taglia con precisione Piega Colora Impugna correttamente gli strumenti grafici Riconosce la destra e la sinistra Partecipa a giochi di gruppo</p>	

			Si muove seguendo ritmi musicali e cantati Esegue una semplice coreografia		rispettando tempi e ruoli Inventa giochi motori accompagnandoli a canzoncine e ritmi Inventa ed esegue coreografie coinvolgendo ogni parte del corpo Accompagna filastrocche e canzoncine con diversi movimenti del corpo Si muove seguendo con precisione musiche e ritmi
--	--	--	---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA il corpo e il movimento

COMPETENZE EUROPEE: competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo

Utilizzare gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri

Riconoscere ed apprezzare le diverse identità

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> ● Percepire globalmente il proprio corpo ● Toccare le principali parti del corpo su consegna verbale ● Rappresentare la figura umana: testa tronco arti ● Decodificare su immagini segmenti del corpo ● Verbalizzare una semplice esperienza motoria 		<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere globalmente il proprio corpo ● Toccare altre parti del corpo su consegna verbale ● Rappresentare lo schema corporeo maschile e femminile ● Descrivere lo schema corporeo utilizzando termini appropriati ● Esprimere graficamente una semplice esperienza motoria 		<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere in modo analitico il proprio corpo ● Toccare, riconoscere e nominare autonomamente le diverse parti del corpo ● Rappresentare lo schema corporeo nelle diverse espressioni e posizioni ● Descrivere in modo più particolareggiato il corpo e le sue espressioni ● Esprimere graficamente esperienze motorie più complesse 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
Il corpo nella sua globalità Parti essenziali Funzioni delle parti Movimenti Canzoncine e filastrocche	Denomina le diverse parti del corpo Riconosce le diverse parti su se stesso, sui compagni su un'immagine	Il corpo nella sua globalità Parti essenziali Funzioni delle parti Movimenti	Denomina correttamente più parti del corpo Indica la loro funzione Ricompone il puzzle della figura umana in tre parti	Il corpo nella sua globalità Parti essenziali Funzioni delle parti Movimenti	Riconosce e denomina tutte le parti del corpo principali e secondarie e ne indica la funzione Riconosce le diverse parti su se stesso sui compagni su

	<p>Ricomponere il puzzle della figura umana in due parti</p> <p>Rappresentare graficamente l'omino (testa, braccia, gambe)</p> <p>Riconosce ed associa le immagini delle posizioni del corpo</p> <p>Denomina correttamente le parti con il canto di canzoncine</p>	<p>Canzoncine e filastrocche</p>	<p>Completa un'immagine con le parti mancanti</p> <p>Riproduce in modo completo la figura umana (testa, tronco, braccia, gambe)</p> <p>Disegna il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio</p> <p>Riconosce su immagini il corpo fermo o in movimento</p> <p>Denomina correttamente le parti del corpo con l'aiuto di filastrocche, rime e canzoncine</p>	<p>Canzoncine e filastrocche</p>	<p>un'immagine</p> <p>Riconosce e descrive tutte le sensazioni corporee</p> <p>Rappresenta le diverse espressioni</p> <p>Ricomponere il puzzle della figura umana in quattro parti</p> <p>Rappresenta il corpo in modo completo e particolareggiato</p> <p>Rappresenta il corpo in posizione statica e dinamica</p> <p>Denomina correttamente le parti del corpo recitando poesie e filastrocche</p>
--	--	----------------------------------	--	----------------------------------	--

CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole		
COMPETENZE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
COMPETENZE SPECIFICHE A CONCLUSIONE DEL PRIMO CICLO		
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia		
<ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. ➤ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 		
3 anni	4 anni	5 anni
obiettivi formativi	obiettivi formativi	obiettivi formativi
<ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare semplici conversazioni legate all'esperienza ● Capire e farsi capire dagli altri 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere ed eseguire consegne relative ad attività didattiche ● Scoprire i significati delle parole 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avere consapevolezza della propria lingua materna. ● Comprendere il linguaggio altrui.

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Formulare semplici domande per il soddisfacimento dei propri bisogni ➤ Usare il linguaggio verbale per comunicare le emozioni fondamentali 		<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare parole nuove ➤ Usare il linguaggio verbale per comunicare le emozioni fondamentali ➤ Formulare domande e dare risposte relativamente ad una storia o ad una esperienza 		<ul style="list-style-type: none"> ● Dialogare, discutere con gli altri, ponendo domande, comunicando azioni, avvenimenti. ● Migliorare le competenze fonologiche ● Formulare ipotesi sui significati di parole sconosciute ➤ Verbalizzare i propri stati emotivi usando un lessico adeguato ➤ Individuare, in una storia più complessa, i personaggi, le relazioni di spazio, di tempo e causali ➤ Descrivere un semplice oggetto e/o un'immagine utilizzando in modo appropriato i canali senso-percettivi 							
conoscenze		abilità		conoscenze		abilità					
Ascolto adeguato Linguaggio gestuale Comprensione Frase con articolo, sostantivo, verbo Bisogni primari Oggetti, azioni della vita quotidiana		Ascolta e comprende semplici messaggi Usa la frase minima Esprime bisogni ed emozioni mediante frasi minime Descrive verbalmente semplici immagini Utilizza diverse modalità di espressione verbale e non verbale per esprimersi Si esprime con consapevolezza nella propria lingua materna comunicando i suoi bisogni		Comunicazione spontanea Domanda e risposta la frase completa di soggetto, verbo e complemento Eventi della vita quotidiana e scolastica		Articola e pronuncia correttamente la maggior parte dei fonemi Risponde a domande Sa utilizzare un repertorio linguistico appropriato Ripete e memorizza poesie e filastrocche Sfoggia un libro e comprende storie con le immagini Rievoca e narra esperienze personali Scopre termini nuovi e li utilizza		Routine quotidiana (ad esempio calendario, consegne di lavoro, ...) Esperienze personali, vissuti, bisogni rispetto a un tema (ad esempio le stagioni, le festività,...) Racconti, filastrocche, poesie, canzoni riferiti all'argomento trattato (ad esempio le stagioni, le festività). Principali elementi narrativi di una storia: personaggi di un racconto, le loro azioni, i sentimenti e gli stati d'animo, i tempi e gli ambienti.		Comprende ed esegue consegne verbali. Ascolta in situazioni di conversazione, per un periodo abbastanza prolungato, rispetto a un tema. Ascolta con attenzione ed interesse un racconto abbastanza lungo, anche senza l'ausilio di immagini. Comprende e rielabora in modo autonomo racconti ed informazioni di crescente complessità.	

CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole

COMPETENZE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo

Comprendere testi di vario tipo letti da altri

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie fra i suoni e i significati
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede o offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole

3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> ● Memorizzare e ripetere brevi filastrocche, poesie e canzoncine ➤ Ascoltare e comprendere semplici racconti attraverso l'utilizzo delle immagini ➤ Individuare il personaggio principale e l'azione di una storia ➤ Dare semplici risposte appropriate al contesto ➤ Riconoscere e verbalizzare, in situazioni di vita quotidiana, l'esistenza di un semplice problema 		<ul style="list-style-type: none"> ● Memorizzare e ripetere semplici filastrocche, poesie, conte e canti ➤ Ascoltare e comprendere racconti ➤ Individuare in un semplice testo narrativo i personaggi, il luogo, il tempo e le principali azioni ➤ Formulare domande e dare risposte relativamente ad una storia o ad una esperienza 		<ul style="list-style-type: none"> ● Memorizzare e ripetere filastrocche, poesie, conte e canti ● Eseguire analisi e fusione fonemica ● Migliorare le competenze fonologiche. ● Ideare e produrre oralmente frasi in rima ● Formulare ipotesi sui significati di parole sconosciute ➤ Comprendere ed eseguire richieste e consegne specifiche relative a proposte operative nei vari campi ➤ Ascoltare, comprendere e rielaborare racconti rispettando l'ordine logico-temporale ➤ Raccontare una storia o un gioco rispettando la struttura narrativa (soggetto, azione, oggetto, espansioni di tempo, di luogo, di modo) ➤ Fare inferenze semplici e complesse 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
Lessico adeguato Ascolto adeguato Personaggi delle storie Immagini	Presta attenzione, coinvolgimento e partecipazione. Sa mantenere l'attenzione all'ascolto. Legge immagini	Lessico adeguato Ascolto adeguato Filastrocche, conte, rime Invenzione e illustrazione di brevi storie Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione	Rielabora oralmente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti. Comunica e condivide esperienze personali, bisogni, emozioni, pensieri e comportamenti Interviene in modo pertinente in una conversazione a tema, esprimendo le proprie idee ed esperienze e rispettando turni e tempi d'intervento	Lessico adeguato Ascolto adeguato Filastrocche: costruzione, abbinamento delle parole che fanno rima tra loro Accrescitivi e diminutivi delle parole Contrasti e analogie di parole (vecchio/giovane, casa/abitazione.) Utilizzo corretto di: articoli nomi verbi aggettivi avverbi Uso dei connettivi logici: e – o – non Pronuncia corretta di tutti i fonemi Riconoscimento dei fonemi	Gioca con la lingua italiana. Formula frasi di senso compiuto. Usa un repertorio linguistico appropriato. Acquisisce termini nuovi legati alle esperienze. Cerca e/o dà informazioni riguardo a parole sconosciute. Modifica i significati delle parole mediante la formazione di accrescitivi e diminutivi. Abbina le parole per contrasti e analogie. Si avvia a dividere o unire segmenti di parole.

				Riconoscimento della sillaba iniziale e/o finale (avvio) Riconoscimento della differenza tra un suono e l'altro (PA.....BA)	
--	--	--	--	---	--

CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole					
COMPETENZE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali					
Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento					
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia					
<ul style="list-style-type: none"> ● Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia ➤ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazioni attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media 					
3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> ● Sapere che esistono lingue diverse ● Individuare il personaggio principale e l'azione di una storia ● Comunicare con la mimica e la gestualità e il linguaggio grafico-pittorico esperienze vissute ➤ Distinguere il disegno dallo scritto 		<ul style="list-style-type: none"> ● Sapere che esistono lingue diverse ● Comunicare con la mimica e la gestualità, una situazione o uno stato d'animo ● Mettere in relazione immagini e parole ● Comunicare graficamente un evento ➤ Comprendere la differenza tra disegno parole e numeri ➤ Riprodurre il proprio nome 		<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarizzare con una lingua diversa dalla propria ● Confrontare funzioni e parole di lingue diverse ● Provare ad interagire anche con persone che parlano lingue diverse ● Comunicare con i linguaggi verbali, la mimica e la gestualità, una situazione o uno stato d'animo. ➤ Riconoscere e sperimentare il linguaggio scritto. ➤ Riflettere sulla lingua e sulle regole di funzionamento. 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
Simboli convenzionali Espressioni mimiche, gestuali e grafico-pittoriche	Riconosce i simboli convenzionali Sa mimare esperienze vissute, emozioni e i personaggi di una storia	Simboli convenzionali Espressioni mimiche, gestuali e grafico-pittoriche Immagini, numeri o	Utilizza e descrive i simboli convenzionali Drammatizza esperienze vissute, emozioni e storie lette o narrate	Prime forme comunicative in lingue diverse (saluti, oggetti) Lessico di base su argomenti di	Si avvia ad apprendere semplici forme comunicative in altre lingue. Comprende parole, brevissime

	<p>Raccontare i propri disegni Dà un significato allo scarabocchio</p>	<p>lettere</p>	<p>Si esprime graficamente con forme ben definite, anche se stereotipate. Discrimina immagini, parole e numeri Memorizza la sequenza delle lettere del proprio nome</p>	<p>vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Espressioni mimiche, gestuali, teatrale e grafico-pittoriche Corrispondenza tra segni convenzionali e suono di alcune lettere/parole Scrittura spontanea Orientamento della scrittura da sinistra a destra Corretta prensione dei diversi strumenti (matita, pastelli, pastelli a cera, pennarelli di diverse dimensioni) impugnatura, pressione, tratto Semplici forme della comunicazione scritta: insegne, segnali stradali, etichette dei prodotti, fumetti, libri, giornali, segnaletica per la sicurezza a scuola Computer: mouse, tastiera e schermo. Avvio all'uso del computer per la scrittura di semplici parole. (Paint)</p>	<p>Istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. Riproduce filastrocche e semplici canzoncine Interagisce con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. Assume un ruolo in un testo teatrale Memorizza dialoghi, rispettando il proprio turno Disegna in modo creativo rispettando i contenuti richiesti Stabilisce una corrispondenza tra un segno e il suo significato. Distingue il simbolo numerico da quello alfabetico. Conosce il significato di scritte e simboli presenti nella realtà circostante. Familiarizza con i libri e ne ha cura. Sviluppa il piacere verso la lettura. Cerca di riconoscere parole, pezzi di parole, sillabe, fonemi nelle parole scritte. Sperimenta forme di scrittura attraverso la tecnologia.</p>
--	--	----------------	---	---	---

CAMPO DI ESPERIENZA la conoscenza del mondo**COMPETENZE EUROPEE: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria****COMPETENZE SPECIFICHE A CONCLUSIONE DEL PRIMO CICLO**

Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.

Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni con strumenti alla sua portata.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità

3 anni	4 anni	5 anni
obiettivi formativi	obiettivi formativi	obiettivi formativi
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Cogliere semplici relazioni di grandezza tra due oggetti (grande /piccolo) ◦ Raggruppare in base ad un attributo (forma e colore) ◦ Operare una seriazione per grandezza (max 3 elementi) ◦ Conoscere i colori primari e associarli alla realtà ◦ Riconoscere forme simili non euclidee ◦ Associare forme euclidee (triangolo/cerchio) con oggetti della realtà ◦ Decodificare semplici simboli e immagini presenti nel suo vissuto (contrassegno, simbolo grafico di un fenomeno atmosferico) ▪ È in grado di "contare per contare" ▪ Cogliere, operando con le cose, semplici relazioni di quantità (niente, uno, pochi/tanti) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Cogliere relazioni di grandezza tra oggetti (piccolo, medio, grande) ◦ Raggruppare in base al colore, alla forma, alle funzioni ◦ Seriare secondo criteri di grandezza, altezza, lunghezza (max 5 elementi) ◦ Utilizzare simboli per la registrazione di dati emersi (tempo meteorologico, misurazioni ecc.) ◦ Denominare le principali forme geometriche. ◦ Individuare i colori fondamentali e completare-comporre ritmi alternati di due colori diversi. ▪ Cogliere, operando con le cose, semplici relazioni di quantità (maggiore, minore, di più, di meno) ▪ Cogliere la cardinalità del numero 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Associare per colore, forma e dimensione ◦ Seriare oggetti per: grandezza, lunghezza, altezza, larghezza, in ordine crescente e decrescente, (anche con 10 elementi) ◦ Rappresentare graficamente le seriazioni effettuate ◦ Eseguire strutture ritmiche e cicliche ◦ Contare in senso progressivo collegando ogni numero oralmente con il raggruppamento di elementi corrispondenti ◦ Abbinare quantità e simboli numerici ◦ Costruire raggruppamenti ◦ Rappresentare graficamente i raggruppamenti costruiti utilizzando tabelle condivise ◦ Individuare l'attributo che spieghi il raggruppamento fatto ▪ Operare corrispondenze tra gruppi di oggetti ▪ Confrontare gruppi di oggetti per quantità ▪ Riconoscere e riprodurre insieme di quantità diverse ▪ Riconoscere ed utilizzare la negazione "non" in situazioni di esclusione (non appartenenza) ▪ Operare semplici misurazioni di lunghezza, peso e quantità

conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
<p>Proprietà di oggetti (colore, dimensione, ...).</p> <p>Classificazioni.</p> <p>Raggruppamenti di oggetti secondo un attributo.</p> <p>Le dimensioni: lungo/corto, grande/piccolo, alto/basso.</p> <p>Le quantità: tanti - pochi.</p> <p>Simboli di rappresentazione condivisi.</p>	<p>Classifica secondo attributi e caratteristiche enunciate.</p> <p>Raggruppa secondo criteri di colore e forma.</p> <p>Distingue dimensioni.</p> <p>Confronta quantità.</p> <p>Riconosce simboli convenzionali per rappresentare e registrare.</p>	<p>Proprietà di oggetti: colore, dimensione.</p> <p>Classificazioni.</p> <p>Raggruppamenti: costruzione, denominazione.</p> <p>Le dimensioni: alto/basso, lungo/corto, grande/piccolo/medio.</p> <p>Le quantità: niente/uno/pochi/molti.</p> <p>Elementi di seriazione.</p> <p>Relazioni di ordine logico: sequenze.</p> <p>Corrispondenze logiche.</p> <p>Simboli di rappresentazione condivisi.</p> <p>Strumenti di registrazione: tabelle, ...</p>	<p>Classifica secondo attributi e caratteristiche enunciate.</p> <p>Costruisce raggruppamenti secondo criteri di colore e forma.</p> <p>Riconosce dimensioni.</p> <p>Confronta quantità.</p> <p>Realizza seriazioni di elementi.</p> <p>Coglie e costruisce relazioni logiche.</p> <p>Riconosce e usa simboli convenzionali per rappresentare e registrare.</p> <p>Utilizza semplici strumenti di registrazione</p>	<p>Classificazioni e raggruppamenti di oggetti</p> <p>Raggruppamenti: costruzione, denominazione, appartenenza; relazioni e corrispondenze.</p> <p>Corrispondenze quantitative: tanti/quantità di più/di meno/niente</p> <p>Seriazioni e ordinamenti.</p> <p>Ritmi.</p> <p>Le dimensioni: lungo/corto, grande/medio/piccolo, alto/basso</p> <p>I numeri nella realtà.</p> <p>Numeri e numerazione: da 1 a 10.</p> <p>Abbinamento di numeri e quantità nella decina.</p> <p>Semplici strumenti di misurazione.</p> <p>Figure e forme geometriche:</p>	<p>Classifica e raggruppa secondo attributi e caratteristiche enunciate.</p> <p>Costruisce raggruppamenti secondo criteri diversi.</p> <p>Mette in relazione gli elementi di due gruppi e individua corrispondenze e sottogruppi.</p> <p>Riconosce e confronta rapporti di quantità.</p> <p>Valuta dimensioni e realizza seriazioni di elementi.</p> <p>Costruisce e usa ritmi.</p> <p>Numera (ordinalità, cardinalità del numero).</p> <p>Abbina numeri a quantità.</p> <p>Misura spazi e oggetti utilizzando strumenti alla portata del bambino.</p> <p>Opera con le forme geometriche.</p>

				<p>dall'oggetto alla forma. Linee aperte e chiuse, spazio aperto, chiuso, confinante. sezione esterna, interna e confine Relazioni di ordine logico: sequenze. Simboli di rappresentazione. Strumenti di registrazione: grafici, tabelle</p>	<p>Opera con linee aperte, chiuse e confinanti; sezione interna, esterna, confine. - Coglie, stabilisce e costruisce relazioni logiche. Riconosce e riproduce segni e simboli convenzionali. Utilizza strumenti di registrazione.</p>
--	--	--	--	---	--

CAMPO DI ESPERIENZA la conoscenza del mondo		
COMPETENZE EUROPEE: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria		
COMPETENZE SPECIFICHE A CONCLUSIONE DEL PRIMO CICLO		
<p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici. Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare e verificare ipotesi, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni</p>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo ➤ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti 		
3 anni	4 anni	5 anni
obiettivi formativi	obiettivi formativi	obiettivi formativi
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepisce prima-dopo: intuisce il succedersi delle operazioni di routine giornaliera. ▪ Intuisce il contrasto temporale giorno-notte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ - Comprende le nozioni temporali. prima-dopo. ▪ Mette in successione temporale le fasi significative della routine quotidiana ▪ Osserva i cambiamenti stagionali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce i principali momenti temporali (giorno-notte, la giornata scolastica, la settimana, le stagioni e i mesi). ▪ Sperimenta e discrimina la successione delle azioni (prima, adesso, dopo) ▪ intuisce la contemporaneità delle azioni (mentre)

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ha un atteggiamento di curiosità nei confronti dell'ambiente naturale. ➤ -Osserva e pone attenzione per la vita animale e vegetale. ➤ Manipola elementi dell'ambiente naturale. ➤ Coglie le principali caratteristiche degli esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Assume atteggiamenti di rispetto per tutti gli esseri viventi. ➤ Esplora l'ambiente naturale utilizzando tutti i sensi. ➤ Individua la relazione tra esseri viventi e l'ambiente. ➤ Riordina in sequenza le fasi legate a una esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce i cambiamenti nella crescita di persone, animali e piante. ➤ Osserva, esplora e conosce la natura attraverso l'uso di tutti i sensi. ➤ Chiede e fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. ➤ Stabilisce relazioni cercando causa ed effetto di eventi. ➤ Formula ipotesi sulla base di ciò che ha osservato. 			
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
<p>La giornata del bambino. La successione prima/dopo nelle routine. Le stagioni. Calendario settimanale. Feste e ricorrenze.</p> <p>Primo approccio alla conoscenza scientifica: il mondo animale e vegetale</p>	<p>Si orienta nel tempo della vita quotidiana. Rispetta il proprio turno. Scopre la dimensione temporale. Conosce tradizioni e segni del nostro tempo.</p>	<p>La giornata del bambino. La successione prima/dopo nelle routine. Il tempo ciclico e lineare: giorni, settimane, mesi stagioni. Calendario settimanale, mensile. Feste e ricorrenze. Il tempo meteorologico in rapporto al giorno e alla stagione. Primo approccio alla conoscenza scientifica: il mondo animale e vegetale</p>	<p>Si orienta nel tempo della vita quotidiana. Impara a rispettare il proprio turno. E' consapevole della successione e la ricorsività degli eventi. Sa quali sono le tradizioni e segni del nostro tempo.</p>	<p>La giornata del bambino. La successione prima/dopo nelle routine. Il tempo ciclico e lineare: giorni, settimane, mesi, stagioni. Calendario settimanale, mensile. Feste e ricorrenze. Il tempo meteorologico in rapporto al giorno e alla stagione. Giorno/notte. Registrazione dei dati e uso di simboli. Primo approccio alla conoscenza scientifica: il mondo animale e vegetale</p>	<p>Si orienta nel tempo della vita quotidiana. Impara a rispettare il proprio turno. È consapevole della successione e della ricorsività degli eventi. Stabilisce collegamenti causa-effetto. Utilizza organizzatori temporali. Sa quali sono le tradizioni e segni del nostro tempo.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA La conoscenza del mondo					
COMPETENZE EUROPEE: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria					
COMPETENZE SPECIFICHE A CONCLUSIONE DEL PRIMO CICLO					
Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.					
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA					
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 ❖ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi 					
3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scoprire posizioni tra sé e un oggetto: dentro-fuori, sopra-sotto ➤ Effettuare un semplice percorso motorio, occasionale, di routine <ul style="list-style-type: none"> ❖ Osservare con curiosità ❖ Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana ❖ riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa" 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scoprire posizioni tra sé e oggetti: dentro-fuori, sopra-sotto, vicino-lontano, davanti-Dietro, aperto-chiuso, intorno a, nel centro) ➤ Effettuare semplici percorsi e/o labirinti anche su schede strutturate <ul style="list-style-type: none"> ❖ Esercitare la curiosità ❖ Scoprire l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa ❖ Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana ❖ riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa" 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare ed utilizzare i più importanti concetti topologici (sopra-sotto, avanti-indietro, dentro-fuori, vicino-lontano, in mezzo-di lato). ➤ Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati. ➤ Riprodurre graficamente modelli di strutture ritmiche (dettato ritmico, battute o simboli grafici). <ul style="list-style-type: none"> ❖ Familiarizzare con strumenti multimediali. ❖ Comprendere l'utilizzo degli strumenti, della loro funzione e del loro uso e di chi li usa ❖ Produrre semplici elaborati. 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
Gli spazi della scuola Il territorio I concetti topologici:	Si orienta nello spazio scuola Colloca nello spazio	Gli spazi della scuola Il territorio I concetti topologici:	Mette in relazione oggetti e situazioni secondo criteri diversi	Simboli, mappe e percorsi Concetti spaziali e topologici	Si reca con sicurezza nei vari spazi scolastici interni ed esterni.

dentro/ fuori , sopra/sotto Funzione e usi di alcuni giocattoli	fisico se stesso, oggetti e persone Conosce i locali e gli strumenti presenti a scuola Sperimenta lo spazio e il tempo attraverso il movimento	sopra/sotto, avanti/ dietro, alto/ basso, lontano/vicino Funzione e usi di alcuni giocattoli	Conosce l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa	1° approccio alla conoscenza di strumenti multimediali	Usa gli strumenti multimediali in modo adeguato all'età.
--	---	--	--	--	---

CAMPO DI ESPERIENZA: immagini, suoni, colori		
COMPETENZE EUROPEE: competenza digitale; competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo;		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia		
<ul style="list-style-type: none"> ● Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente ❖ Inventare 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 		
3 anni	4 anni	5 anni
obiettivi formativi	obiettivi formativi	obiettivi formativi
<ul style="list-style-type: none"> ● Scoprire le potenzialità espressive della voce e del corpo. ● Comunicare con il linguaggio mimico-gestuale ❖ Sperimentare il gioco simbolico ❖ Attribuire un significato alle sue produzioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le potenzialità espressive della voce e del corpo. ● Esprimersi attraverso giochi imitativi e simbolici assumendo un ruolo ● Imitare una sequenza mimico-gestuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare i linguaggi corporei. ● Interpretare ruoli diversi attraverso giochi simbolici e di travestimento. ❖ Interpretare più ruoli attraverso la drammatizzazione. ❖ Raccontare esperienze attraverso le attività grafico-

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere i colori primari ❖ Sperimentare il colore per esprimersi. ❖ Manipolare materiali diversi. ❖ Sperimentare varie tecniche di coloritura. ❖ Sperimentare alcuni materiali e strumenti per colorare. ❖ Esplorare alcuni strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comunicare il proprio vissuto attraverso attività grafico-pittoriche. ❖ Modellare materiali diversi. ❖ Utilizzare diverse tecniche di coloritura. ❖ Utilizzare diversi materiali e strumenti per colorare. ❖ Osservare alcuni strumenti tecnologici. ❖ Scoprire le principali funzioni di alcuni oggetti tecnologici. 	<p>pittoriche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Modellare materiali diversi eseguendo una consegna. ❖ Utilizzare svariate tecniche di coloritura in modo creativo. ❖ Utilizzare molteplici materiali e strumenti per colorare. ❖ Analizzare alcuni strumenti tecnologici. ❖ Scoprire le potenzialità offerte dalle tecnologie. 			
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
<p>La scoperta del gioco simbolico come mezzo espressivo.</p> <p>I colori primari. La sperimentazione di tecniche diverse. Le tecniche di coloritura. Il segno come traccia di sé: - Lo scarabocchio; - I segni del corpo (le dita, le mani, i piedi); Lo schema corporeo "primitivo" Alcuni strumenti tecnologici: La macchina fotografica; L'esplorazione del PC.</p>	<p>Sa comunicare con il proprio corpo. Sa comunicare usando la gestualità</p> <p>Sa drammatizzare. Sa esprimersi graficamente.</p> <p>Sa utilizzare tecniche espressive</p> <p>Sa utilizzare semplici software didattici.</p>	<p>I linguaggi mimico-gestuali</p> <p>La drammatizzazione.</p> <p>I colori primari e secondari. Le tecniche decorative di vario tipo.</p> <p>I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.</p> <p>Il PC e i suoi componenti principali.</p>	<p>Sa partecipare alla drammatizzazione di una storia. Sa muoversi liberamente su base musicale.</p> <p>Sa drammatizzare. Sa comunicare attraverso le attività grafico-pittoriche e plastico-manipolative.</p> <p>Sa utilizzare creativamente strumenti e materiali.</p> <p>Sa scoprire le principali funzioni di alcuni strumenti tecnologici.</p>	<p>I linguaggi mimico-gestuali La drammatizzazione. I colori derivati. Le tecniche grafico-pittoriche. La manipolazione di materiale vario</p>	<p>Sa utilizzare e interpretare ruoli diversi attraverso i giochi.</p> <p>Sa drammatizzare e rappresentare graficamente le storie inventate.</p> <p>Sa produrre immagini utilizzando tecniche di vario tipo.</p> <p>Sa riconoscere le funzioni principali del computer.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: immagini, suoni, colori

COMPETENZE EUROPEE: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo

Utilizza gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario

Si impegna in campi espressivi, motori e artistici che gli sono congeniali.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...) sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti

3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assistere a rappresentazioni teatrali. ▪ Scoprire la musica ▪ Esplorare immagini di alcune opere d'arte. ➤ Scoprire la realtà sonora ➤ Sperimentare la produzione di suoni con il corpo e con "materiale povero". ➤ Cantare semplici canzoncine. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire rappresentazioni teatrali e musicali ▪ Accrescere l'interesse per l'ascolto della musica. ▪ Osservare alcune opere d'arte. ➤ Individuare i suoni percepiti nella realtà circostante. ➤ Riprodurre suoni con il corpo e con materiali occasionali. ➤ Eseguire in gruppo semplici canzoncine. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipare attivamente a rappresentazioni teatrali, musicali, ... ▪ Potenziare la passione per la musica. ▪ Analizzare alcune opere d'arte. ➤ Discriminare i suoni dai rumori. ➤ Creare i suoni con il corpo e con materiali occasionali. ➤ Interpretare canzoncine in coro, rispettandone l'armonia e l'intonazione 	
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità
<p>L'ascolto e la comprensione di rappresentazioni varie. I linguaggi mimico-gestuali</p> <p>La percezione e la produzione musicale. I suoni (forti e deboli) • I rumori • Il silenzio • Canzoncine e filastrocche</p>	<p>Sa assistere a spettacoli di vario tipo.</p> <p>Sa interpretare la musica con il corpo</p> <p>Sa comunicare attraverso le espressioni corporee e vocali.</p>	<p>L'ascolto e la comprensione di rappresentazioni</p> <p>La musica come vero e proprio linguaggio.</p> <p>Gli elementi principali di un'opera d'arte.</p> <p>La musica come mezzo di espressione e di comunicazione</p> <p>Percezione e discriminazione di vari suoni e rumori • Il silenzio • Le canzoni, le filastrocche</p>	<p>Sa assistere a rappresentazioni teatrali e musicali.</p> <p>Sa esprimere emozioni</p> <p>Sa riprodurre suoni e rumori dell'ambiente.</p> <p>Sa produrre sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>Sa cantare semplici canzoncine</p>	<p>Le rappresentazioni di vario tipo.</p> <p>I brani musicali e vocali.</p> <p>Gli elementi essenziali di un'opera d'arte</p> <p>I suoni e i rumori legati al proprio vissuto.</p> <p>I brani musicali vocali e ritmici</p> <p>Uso del linguaggio sonoro-musicale (i ritmi classici e i ritmi moderni) • Percezione</p>	<p>Sa partecipare a rappresentazioni teatrali e musicali.</p> <p>Sa ascoltare brani musicali.</p> <p>Sa descrivere gli elementi di un'immagine osservata</p> <p>Sa eseguire individualmente e in gruppo semplici brani vocali e ritmici.</p>

		e le conte • Alcuni strumenti musicali : - a percussione; - a fiato; - a corda		e discriminazione di vari suoni e rumori • I fonemi • Alcuni strumenti musicali : - a percussione; - a fiato; - a corda	
--	--	--	--	---	--

CAMPO DI ESPERIENZA: immagini, suoni, colori

COMPETENZE EUROPEE: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenze specifiche a conclusione del primo ciclo

Si impegna in campi espressivi, motori e artistici che gli sono congeniali

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- ❖ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali
- ✓ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

3 anni		4 anni		5 anni	
obiettivi formativi		obiettivi formativi		obiettivi formativi	
❖ Scoprire le caratteristiche di un suono (forte - piano, veloce – lento)	✓ Utilizzare i colori per riprodurre i suoni percepiti.	❖ Sperimentare le caratteristiche di un suono (forte - piano, lungo - corto, veloce - lento)	❖ Sperimentare semplici strumenti musicali	❖ Discriminare le caratteristiche di un suono (forte - piano, alto - basso, lungo - corto, veloce - lento e lo strumento che lo produce)	❖ Sperimentare semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero
		✓ Scoprire i primi alfabeti musicali.	✓ Rappresentare con tecniche grafico-pittoriche i diversi suoni percepiti.	❖ Utilizzare gli elementi musicali sperimentati per riprodurre brevi sequenze	
		✓ Ripetere semplici ritmi binari	✓ Associare il suono e il movimento	✓ Inventare simboli	✓ Accompagnare con il ritmo semplici brani musicali
				✓ Esprimere messaggi con i suoni	✓ Associare e armonizzare suoni e movimenti
				✓ Rappresentare graficamente le caratteristiche di un suono percepito attraverso simboli diversi (es. suono forte - punto grosso, suono piano-puntino oppure suono lungo - linea lunga, suono breve - linea corta)	✓ Riprodurre brevi sequenze musicali seguendo simboli (es. la mano per battere le mani, il piede per battere i piedi)
conoscenze	abilità	conoscenze	abilità	conoscenze	abilità

<p>La codifica e la riproduzione Semplici giochi musicali Alcuni oggetti/strumenti musicali: - a percussione; - a corda; - a fiato I suoni forti e i suoni deboli</p>	<p>Sa associare il colore al suono</p>	<p>La produzione di suoni e rumori. La riproduzione grafica di semplici ritmi. Giochi musicali Ritmi binari La pausa Elementi essenziali per l'ascolto e l'accompagnamento di musiche varie</p>	<p>Sa scoprire primi alfabeti musicali. Sa rappresentare i suoni percepiti.</p>	<p>Giochi musicali complessi Simboli per la riproduzione e la lettura di semplici sequenze ritmiche Elementi essenziali per l'ascolto e l'accompagnamento di musiche varie</p>	<p>Sa utilizzare la voce e semplici strumenti in modo creativo e consapevole.</p>
---	--	--	--	--	---

FORMAT DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

COMPRENDENTE UDA E PIANO DI LAVORO

Denominazione		
Obiettivi – Goals Sviluppo sostenibile Agenda 2030		
Prodotti		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili	
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE, SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ		

Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
Utenti destinatari	
Prerequisiti	
Fase di applicazione	
Tempi	
Esperienze attivate	
Metodologia	
Risorse umane interne esterne	
Strumenti	
Valutazione	