ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“Nino Pino Balotta”

Via Salita II del Carmine, 19 - Tel 090/9761133 – Fax

090/9763196 meic899002@pec.istruzione.it -

meic899002@istruzione.it C.F. 83001330832

98051 - BARCELLONA P.G. - (ME)

CURRICOLO D’ISTITUTO INFANZIA

ABILITÀ-CONOSCENZE TRE,QUATTRO, CINQUE ANNI

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

CAMPO D'ESPERIENZA	IL SÈ E L'ALTRO			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	• COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI • COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Agisce in modo autonomo e responsabile. • Collabora e partecipa. • Interagisce positivamente con coetanei e adulti di riferimento. • Rispetta le norme che regolano gli aspetti della vita sociale.	• Definisce se stesso con linguaggio chiaro e pertinente. • Prende iniziative. • Individua collegamenti e relazioni.		
NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
		ABILITÀ		CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
IDENTITÀ/ AUTONOMIA	●Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale. ●Riconosce ed esprime in modo adeguato sentimenti ed emozioni. ● Sa di avere una storia personale e familiare. ●Conosce le tradizioni di famiglia , della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.	♦Cominciare a scoprire la propria identità: presentarsi e conoscere il nome degli altri. ♦Saper superare le difficoltà del distacco dalla figura affettiva di riferimento. ♦ Saper manifestare emozioni e sentimenti con linguaggi verbali e non, esercitare una prima forma di controllo su di essi. ♦Riconoscersi parte di un gruppo familiare. ♦ Riconoscere principali feste di famiglia.	♦Rafforzare stima di sé e identità personale. ♦Acquisire sempre maggiore autonomia portando a termine compiti e attività. ♦ Saper comunicare e gestire le proprie emozioni condividendo con gli altri i propri sentimenti. ♦Essere consapevole di appartenere ad un gruppo familiare. ♦Riconoscere e distinguere le principali feste di famiglia e tradizioni di comunità e	♦ Consolidare stima di sé e identità attraverso l'iniziativa personale. ♦Superare la dipendenza dall'adulto, assumere iniziative e portare a termine compiti e attività in autonomia. ♦Condividere emozioni, sensazioni, vissuti. ♦Esprimere e rappresentare le emozioni esercitando un controllo su di esse. ♦Comprendere il concetto di nucleo familiare e riconosce le proprie figure parentali. ♦ Distinguere le principali tradizioni di famiglia e di comunità, saperle	■ Il nome, l'appello: ▪giochi per presentarsi e conoscere gli altri. ■ L'autostima e l'immagine di sé: ▪assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine o situazioni nuove. ■ Esperienze personali: ▪ conversazione , confronto, scambio di riflessioni. ■ Le emozioni personali, l'affettività: ▪ individuazione di sentimenti e stati d'animo a partire da un'immagine ; ipotizzare situazioni che le causano. ■ Il gioco corporeo/ la mimica facciale, i gesti del corpo. ■ Gruppi sociali riferiti all'esperienza: la famiglia, la scuola, la comunità. ▪Racconti delle tradizioni di

	●*S*i muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. ●Riconosce le istituzioni, i sevizi presenti nel territorio.	♦Iniziare a muovere i primi passi in autonomia all'interno del contesto scolastico. ♦ Saper riconoscere figure della scuola: compagni, insegnanti, collaboratori e le loro funzioni.	saperle differenziare tra loro. ♦ Orientarsi negli spazi con un atteggiamento idoneo e adeguato al contesto. Riconoscere i servizi presenti sul territorio.	differenziare da altre. ♦Consolidare la conoscenza degli spazi , materiali e viverli in autonomia. Aiutare i più piccoli. ♦Riconoscere i servizi presenti sul territorio, il loro scopo e le persone che lo garantiscono.	famiglia, delle tradizioni del territorio e di altre comunità presenti . ▪Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture. ▪Condivisione di momenti di festa comuni con compagni, insegnanti e familiari. ▪Realizzazione di cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola ei loro ruoli; verbalizzazione. ■ Lo spazio-scuola: percorsi liberi e guidati. ■ La scuola, il comune, i parchi urbani, il teatro:▪ escursioni sul territorio, e realizzazione di cartelloni .
VIVERE INSIEME	●Gioca in modo costruttivo e creativo con i coetanei. ●Considera l'importanza della cooperazione e dello scambio come strategie per la realizzazione di obiettivi di miglioramento sociale. ●Gestisce incarichi e si assume responsabilità nei giochi e nelle attività.	♦Saper giocare in piccolo gruppo. ♦ Imparare a rispettare i giochi e compagni condividendo il materiale con gli altri. ♦Chiedere aiuto nelle difficoltà. ♦Partecipare a un gioco collaborando per il raggiungimento di un obiettivo comune. ♦Inserirsi spontaneamente nel gruppo gioco.	♦ Condividere momenti di gioco e attività. ♦Rispettare gli spazi e i materiali presenti nella scuola. ♦Collaborare con i compagni. ♦Saper accogliere i compagni più piccoli nella fase dell'inserimento. ♦Lavorare e relazionarsi serenamente in gruppi diversi e situazioni nuove.	♦Saper condividere oggetti giochi e spazi con i coetanei ponendosi come modello per i più piccoli. ♦Comprendere il valore del gruppo e adottare comportamenti collaborativi. ♦ Aiutare i più piccoli nella fase dell'inserimento. ♦ Progettare e realizzare attività costruttive e creative in relazione con gli altri confrontando ipotesi e procedure**.**	■ Giochi cooperativi: ▪ attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione. ■ Le regole dello stare insieme: ▪giochi interattivi per scoprire il valore delle regole; ■ La cooperazione: ▪giochi di gruppo per condividere momenti comuni. ■ L'iniziativa/la responsabilità: ▪coordinazione di giochi per stabilire procedure e incarichi.

	●Si relaziona si confronta e discute con adulti e bambini riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	♦Ascoltare le idee dei compagni. ♦Cominciare a rispettare i turni di intervento nel dialogo anche con la mediazione dell'adulto.	♦ Saper discutere comprendendo che esistono punti di vista diversi dal proprio. ♦Rispettare il turno di intervento nel dialogo. ♦Eseguire idee e proposte diverse dalle proprie.	♦Discutere e riflettere riconoscendo le opinioni altrui , privilegiando il dialogo al conflitto. ♦Saper rispettare il turno di intervento nel dialogo. ♦Partecipare a proposte e attività altrui.	■ Regole di conversazione: ▪condivisione di regole la conversazione. ▪dialoghi per incoraggiare le domande, favorire le riflessioni.
IL SENSO MORALE E CIVICO	♦Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti. ●Riconosce e rispetta le regole del vivere insieme. ●Riconosce e rispetta negli altri la diversità.	♦ Scoprire e conoscere alcuni diritti dei bambini. ♦ Seguire semplici regole di comportamento ♦Comprendere le conseguenze delle proprie azioni anche con la mediazione dell'adulto. ♦Distinguere le differenze di genere. ♦Accettare le diversità presenti nella classe.	♦Intuire l'importanza di alcuni diritti e doveri dei bambini. ♦Saper applicare le regole di vita comune. ♦Saper assumere comportamenti corretti verso compagni e adulti. ♦Saper porre domande sull'essere bambini e bambine, sulle diversità. ♦ Accettare gli altri e chi è diverso da sé.	♦Riconoscere e scoprire il significato dei principali diritti i dei bambini. ♦Riconoscere la necessità e la funzione delle regole. ♦ Discriminare comportamenti sbagliati e ipotizzare quelli giusti. ♦Saper riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni. ♦Saper porre domande e riflettere sull'essere bambini e bambine, sulle diversità. ♦Porsi in relazione positiva con chi è in difficoltà. ♦Riconoscere e rispetta le diversità anche nella prospettiva della multiculturalità.	■ La Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia: ▪cartellone sui diritti dei bambini. ■ Norme di civile convivenza: ▪conversazione e rielaborazione di un decalogo di norme e applicazione pratica. ■ Cooperazione solidale: praticare i valori di giustizia sociale (amicizia, solidarietà, fratellanza). ■ La diversità di genere: ▪l'appello: maschi e femmine, registrazione negli insiemi di appartenenza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE/ITALIANO	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	●COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE ●CONSAPEVOLEZZA IN MATERIA ESPRESSIONE CULTURALE ●COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ●COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE ●COMPETENZA MATEMATICA , COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ●COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	● Potenzia le proprie capacità comunicative. ● Comunica in modo chiaro ed efficace. ● Comprende messaggi trasmessi con i diversi linguaggi. ● È consapevole dell'importanza dell'espressione creativa delle idee. ● Si confronta comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità e gestendo la conflittualità.	●Organizza il proprio lavoro in modo pertinente. ●Acquisisce, interpreta e utilizza informazioni. ●Individua collegamenti e relazioni. ●Utilizza il PC e altre tecnologie.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ COMPITI SIGNIFICATIVI
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
ASCOLTO E PARLATO	●Ascolta e comprende messaggi verbali. ●Acquisisce fiducia nelle proprie capacità espressive e comunicative. ●Si esprimere e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ●Partecipa a scambi comunicativi rispettando i tempi d'intervento.	♦Eseguire semplici consegne. ♦Presentarsi utilizzando frasi semplici di senso compiuto. ♦ Usare il linguaggio verbale per esprimere i propri bisogni e i propri stati d'animo. ♦Rispettare i turni negli interventi verbali con la mediazione	♦Eseguire semplici consegne mostrando di averle comprese. ♦Comprendere ed eseguire una consegna in sequenza. ♦Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative. ♦Raccontare esperienze vissute comunicando emozioni e sentimenti ♦Prendere parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola.	♦Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ♦Comprendere ed eseguire consegne complesse in successione. ♦Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative. ♦Partecipa al dialogo esprimendo idee ed ipotesi. ♦Saper esprimere con forme sintattiche chiare i propri sentimenti. ♦Intervenire autonomamente nei discorsi rispettando i turni di parola.	■ Processi di controllo da mettere in atto durante l'ascolto: ▪ascolto di storie per giocare a presentarsi e conoscersi nel gruppo; ▪allenamento all'ascolto attivo attraverso giochi, racconti. ■ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali: ▪verbalizzazione di esperienze vissute; ▪utilizzo di un personaggio magico per stimolare la conversazione sulle proprie emozioni; ▪giochi di mimo con il viso per esprimere le emozioni; ▪lettura di un libro per la costruzione uno proprio, che parli di sé e dei propri stati d'animo. ■ Regole per la comunicazione.

	●Si esprime con una corretta pronuncia dei suoni e struttura frasi di senso compiuto. ●Arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	dell'adulto. ♦Provare a pronunciare le parole correttamente. ♦Individuare parole appropriate al contesto ♦Ascoltare e comprendere le parole contestualizzate in gruppo.	♦Pronunciare parole con maggiore sicurezza. Strutturare frasi complete. ♦Utilizzare vocaboli nuovi relativi ad esperienze vissute.	♦Pronunciare correttamente le parole. ♦Arricchire la struttura della frase. ♦Comprendere il significato contestualizzato dei termini. ♦Dimostrare curiosità ed interesse verso parole nuove . ♦Riutilizzare autonomamente le parole nuove.	■ Le parole, le frasi, brevi testi: ▪Filastrocche e scioglilingua per incrementare la fluidità articolare; ▪racconti di situazioni personali inerenti alle parole nuove.
	●Sperimenta rime, filastrocche , drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati	♦Memorizzare e ripetere semplici filastrocche. ♦Ascoltare e produrre semplici giochi di parole. ♦Ripetere fonemi correttamente. ♦Ripetere parole in sequenza ritmico-sillabica.	♦Memorizzare e ripetere semplici filastrocche. ♦Riconoscere parole in rima attraverso la somiglianza di suoni. Ricercare rime. ♦Ripetere fonemi correttamente. ♦Eseguire una sequenza ritmico/sillabica di parole	♦Memorizzare e ripetere filastrocche. ♦Riconoscere e inventare termini in rima. ♦Utilizzare rime per inventare brevi filastrocche. ♦Intuire assonanze fonetiche. ♦Eseguire una sequenza ritmico/sillabica di parole.	■ Rime e filastrocche(metafonologia): ▪drammatizzazione e memorizzazione di filastrocche; ▪lettura di filastrocche per giocare con le rime: -abbinare coppie di parole in rima; -trovare parole in rima con quelle date… ▪Classificazione di parole lunghe e corte ■ Strutture linguistiche e fonetica: ▪attività per esplorare e conoscere l'ambiente sonoro; ▪giochi per cogliere sequenze sonore, ritmi e variazioni di intensità e altezza; ▪manipolazione di suoni e ritmi attraverso il corpo e con gli oggetti; ▪giochi di parole(ritmo, parole, sillabe fonemi): cogliere le unità sillabiche e percepire i singoli fonemi. ▪discriminazione della sillaba iniziale e finale di una parola.
	●Ascolta, comprende e racconta storie e narrazioni.	♦Ascoltare e comprendere una breve storia narrata. ♦Riconoscere i personaggi principali e	♦Ascoltare e comprendere una storia narrata. ♦Riconoscere i personaggi, le azioni e	♦Ascoltare e comprendere testi di vario genere individuando differenze fra i personaggi e gli ambienti.	■ Racconti, fiabe e storie: ▪lettura e drammatizzazione di una storia; ▪riordino di una storia "disordinata" ; ▪verbalizzazione di storie in sequenze .

	●Inventa storie e racconti.	le loro azioni. ♦Inventare dialoghi tra due giocando con le parole personaggi.	gli ambienti di una storia . ♦Raccontare una storia attraverso domande - guida. ♦Inventare brevi storie con l'aiuto di immagini.	♦Raccontare brevemente storie o narrazioni individuandone i passaggi essenziali. ♦Esprimere giudizi sulla storia ascoltata. ♦Inventare storie e racconti. ♦Inventare il finale di una storia.	▪Invenzione di storie con le "fanta carte" mescolando protagonisti, ambienti e oggetti. ▪Creazione/ampliamento di una storia. ▪Invenzione di nuovi finali.
LETTURA	●Denomina e descrive un'immagine	♦Nominare i personaggi di un'immagine, le azioni, gli ambienti.	♦Leggere immagini e descriverle.	♦Saper descrivere e commentare immagini.	■ Lettura di libri illustrati: ▪conversazioni guidate attraverso la lettura di immagini.
SCRITTURA	●Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche con l'uso delle tecnologie digitali e i nuovi media.	♦Riconoscere la scrittura dal disegno.	♦Riconoscere nell'esperienza quotidiana la presenza del codice scritto. ♦Interpretare segni e codici.	♦Riconoscere la funzione comunicativa della scrittura. ♦Mettere in relazione il codice iconico con quello simbolico. ♦Riconoscere le lettere dell'alfabeto e saperle riprodurre. ♦Produrre scritture spontanee. ♦Inventare simboli e codici. ♦Utilizzare la tecnologia per ampliare le proprie ipotesi di scrittura.	■ Lettere e parole: ▪rappresentazioni grafiche , scritture spontanee e al computer ▪scoperta e rielaborazione di immagini e messaggi pubblicitari ▪utilizzo della tastiera alfabetica per prendere visione delle lettere scritture al computer. ▪esecuzione di giochi di tipo linguistico al computer.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica; si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta. In una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali.

CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE/INGLESE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	•COMPETENZA MULTILINGUISTICA •COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE •COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA •COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE •COMPETENZA MATEMATICA	
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Potenzia le proprie capacità comunicative. • È sensibile alla pluralità dei linguaggi. • Interagisce positivamente in gruppo. • Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo.	•Acquisisce, interpreta e utilizza informazioni. •Riconoscere analogie e differenze.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
ASCOLTO E PARLATO	• Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. •Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana	♦Comprendere semplici parole. ♦Pronunciare semplici parole.	♦Comprendere semplici parole e brevissime istruzioni. ♦Pronunciare semplici parole ed espressioni.	♦Comprendere parole, brevi istruzioni, espressioni familiari. ♦Pronunciare semplici parole ed espressioni familiari. ♦Riprodurre brevi filastrocche e semplici canzoncine.	■ Parole e frasi di uso quotidiano: - oggetti presenti nella classe - parti del corpo - colori - numeri - la famiglia. Nelle dinamiche di roleplay nomina, chiede e porge oggetti, animali…in lingua inglese. ■ Strutture di base per presentarsi e chiedere il nome e dare semplici istruzioni. ■ Produzione di canti e filastrocche

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

CAMPO D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO/EDUCAZIONE FISICA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INEGNERIA
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Comunica e si esprime con creatività. • Collabora e partecipa valorizzando le proprie e le altrui capacità. • Agisce in modo autonomo e responsabile. • Ha consapevolezza delle proprie potenzialità. • Prende iniziative. • Decodifica messaggi ed istruzioni. • Utilizza il linguaggio per definire strategie. • Possiede capacità di ascolto. • Risolve semplici problemi in situazioni quotidiane.

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
IL CORPO LO SPAZIO E IL TEMPO	●Conosce e rappresenta il corpo e le sue parti in stasi e in movimento. ● Si orienta e si muove nello spazio in relazione agli oggetti e alle persone.	♦Prendere coscienza del proprio corpo attraverso i cinque sensi. ♦ Percepire, denominare le principali parti del corpo su sé stesso. ♦Percepire il proprio corpo in rapporto all'ambiente circostante. ♦Muoversi nello spazio spontaneamente o rispettando i comandi o le regole.	♦Rafforzare la coscienza del sé corporeo. ♦Riconoscere, denominare e rappresentare graficamente la figura umana. ♦Percepire il sé corporeo nel movimento in rapporto all'ambiente circostante. ♦Muoversi all'interno di uno spazio tenendo conto degli elementi e delle persone presenti.	♦Consolidare la coscienza di sé. ♦Descrivere, rappresentare graficamente e con forme espressive il proprio corpo, da fermo e in movimento. ♦ Percepire il proprio corpo in rapporto a parametri spazio temporali, rispetto a sé stesso e agli altri. ♦Controllare e coordinare i movimenti del corpo in relazione allo spazio e il tempo in maniera statica e dinamica.	■ L'organizzazione dello schema corporeo/ percezione e controllo del proprio corpo: ▪attività e giochi per precisare la percezione globale dello schema corporeo. ■ Le parti del corpo : ▪ giochi motori di individuazione di parti del corpo su di sé e sugli altri, accompagnati da giochi sonori(canzoncine, ritmi) per la denominazione; ▪ rappresentazioni grafiche e completamento della schema corporeo; ■ I concetti spaziali: davanti-dietro; dentro-fuori; sotto-sopra; in alto /in basso; vicino lontano; destra-sinistra. ■ Le condotte percettivo-motorie/ l'organizzazione spaziale: ▪giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente; ▪ esercizi gioco di movimento. - Giochi di azioni in sequenza; ▪esecuzione di percorsi tenendo conto dei riferimenti spaziali;

	●Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo e le differenze sessuali. ●Ha affinato le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti.	♦Scoprire le capacità percettive del proprio corpo. ♦Saper riconoscere ed esprimere i bisogni del proprio corpo. ♦Riconoscere la propria identità sessuale. ♦Sperimentare con il corpo uso e caratteristiche di alcuni materiali.	♦Consolidare le capacità senso-percettive. ♦Conoscere le proprie sensazioni corporee e verbalizzarle. ♦Riconoscere la propria identità sessuale e quella degli altri. ♦Discriminare le proprietà percettive degli oggetti, degli alimenti utilizzando i cinque sensi.	♦Consolidare le capacità senso percettive e di espressione. ♦Prendere consapevolezza del proprio corpo e dei suoi meccanismi. ♦Scoprire diversità, somiglianze e uguaglianze fisiche tra sé e gli altri. ♦Discriminare le esperienze sensoriali e percettive che permettono di sperimentare le potenzialità positive e negative degli alimenti, degli oggetti …	▪attività e giochi di rafforzamento della lateralità. ■ I bisogni fisiologici: fame, sete … ■ I meccanismi interni del proprio corpo: ▪ esperienze motorie per identificare i ritmi della respirazione e dei battiti cardiaci. ■ Le differenze di genere: ▪giochi senso-percettivi sulla conoscenza reciproca. ■ Le percezioni sensoriali: visive, tattili, gustative, olfattive, uditive. ▪Giochi di esplorazione senso-percettiva. ▪ Discriminazione di esperienze sensoriali/di oggetti e materiali. ▪Classificazioni con criteri senso-percettivi.

LINGUAGGIO DEL CORPO COME COMUNICAZIONE ESPRESSIVA	● Utilizza il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità.	♦Esprimere le emozioni con il corpo.	♦Esprimere stati d'animo con mimica e movimento.	♦Comunicare attraverso il linguaggio corporeo, mimico-gestuale esperienze e sensazioni vissute.	■ La comunicazione con il corpo: ▪giochi, di ruolo, di relazione, in coppia e gruppo, di comunicazione e di imitazione dell'altro. ■ Movimenti espressivi del corpo(la mimica facciale e i gesti del corpo): ▪ ascolto di brani musicali che favoriscono l'emergere di emozioni.
	● Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo.	♦Esprimersi liberamente attraverso il gioco e il movimento. ♦Assumere e modificare elementari schemi motori su imitazione e/o su comando verbale. ♦Conoscere la funzione di alcune parti del corpo.	♦Sperimentare le potenzialità del corpo in movimento. ♦Imitare schemi posturali fissi e in movimento, distinguendo tra camminata e corsa. ♦Conoscere e percepire la funzione delle parti del corpo.	♦Riconoscere e riprodurre con il corpo alcune posture riferibili a concetti topologici. ♦ Riconoscere schemi motori e crearne autonomamente altri. ♦Identificare le funzioni delle varie parti del corpo.	■ Schemi motori di base: strisciare, gattonare, camminare, rotolare, correre, saltare, salire, scendere, lanciare, afferrare, stare in equilibrio, arrampicarsi. ▪Giochi, percorsi per la coordinazione; ▪giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei. ■ Le parti del corpo e le azioni.
	● Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	♦Muoversi spontaneamente e in modo guidato da solo o in gruppo, rispettando le regole. ♦Relazionarsi positivamente con gli altri attraverso il corpo.	♦Muoversi con destrezza nello spazio circostante e durante il gioco. ♦Riconoscere e rispettare le diversità espressive degli altri. ♦Cooperare con gli altri nel gioco.	♦Muoversi spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni. ♦Riprodurre ed interpretare con il proprio corpo strutture ritmiche. ♦Costruire relazioni positive con i pari.	■ L'organizzazione e la strutturazione nel tempo, il ritmo: la marcia libera, la marcia ritmica. ▪Giochi motori cooperativi, di contatto, di movimento e con le regole. ▪ Esecuzioni di indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti in contesti ludici e motori. ■ La comunicazione espressiva: ▪drammatizzazione, gioco mimico-gestuale.
	●Valuta il rischio, e si coordina con gli altri nel movimento.	♦ Riconoscere situazioni di rischio. ♦Scoprire e controllare la forza muscolare. ♦Armonizzare i propri movimenti	♦Riconoscere situazioni di pericolo e attuare comportamenti adeguati. ♦Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.	♦Riconoscere ed evitare situazioni di pericolo, attuare comportamenti adeguati. ♦Discriminare e controllare le potenzialità- limiti- rischi	■ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri: ▪ giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione;

	●Controlla l'esecuzione del gesto (coordinamento oculo- manuale, oculo-podalica, motricità- fine).	con quelli degli altri. ♦Creare con le mani controllando i propri movimenti. ♦Impugnare correttamente il mezzo grafico.	♦Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la sicurezza propria e dei compagni. ♦Affinare la coordinazione visuo- motoria e oculo- manuale.	della propria fisicità. ♦Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. ♦Inventare e costruire affinando la manualità. ♦Potenziare la coordinazione oculo-manuale, oculo- podalica. ♦Potenziare la motricità fine della mano.	▪ circle time per individuare nell'ambiente scolastico e nel gioco potenziali ed evidenti pericoli, ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi. ■ La coordinazione oculo –manuale: ▪giochi di esplorazione sensoriale di materiali naturali e artificiali; ▪lanci di oggetti con gli arti superiori; ▪giochi con i birilli, con la palla: afferrare e rilanciare; ▪infilare perle … ■ La coordinazione oculo-podalica: ▪gli spostamenti di oggetti con i piedi e gli arti inferiori; ▪calciare, mandare avanti, far rotolare con i piedi un pallone. ■ La motricità fine: ▪attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione, punteggiare, colorare dentro i bordi.
GIOCO, SPORT, REGOLE E FAIR PLAY	● Partecipa alle attività di gioco e di sport, rispettando le regole.	♦ Rispettare le regole nei giochi.	♦Collaborare nei giochi di squadra individuando le relazioni di causa-effetto sul piano motorio.	♦ Sviluppare un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco.	■ Le regole dei giochi: ▪esecuzione di semplici giochi di squadra.

PREVENZIONE SALUTE E BENESSERE	●Dimostra una buona autonomia personale pratiche corrette di cura di sé di igiene e di alimentazione.	♦Eseguire autonomamente le attività di routine. ♦Seguire corrette norme igieniche e alimentari. ♦Mantenere un comportamento corretto a tavola. ♦Collaborare al riordino degli ambienti scolastici.	♦Gestire in autonomia la propria persona, aver cura degli oggetti personali. ♦Individuare e mettere in atto sane abitudini igieniche ed alimentari. ♦Mantenere un comportamento corretto a tavola. ♦Collaborare al riordino degli ambienti scolastici .	♦Gestire in autonomia la propria persona, aver cura degli oggetti personali. ♦Individuare l'importanza di sane abitudini igieniche e alimentari in un contesto relazionale e metterle in pratica. ♦Mantenere un comportamento corretto a tavola. ♦Collaborare al riordino degli ambienti scolastici	■ Le autonomie personali di base: ▪attività di routine per consolidare l'autonomia; ▪incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità. ■ Regole di igiene del corpo e degli ambienti. ■ Gli alimenti. .

CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI /ARTE E IMMAGINE
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA , TECNOLOGIA E INGEGNERIA • COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• È consapevole dell'importanza dell'espressione artistica e creativa. • È consapevole dell'importanza dell'espressione creativa delle idee. • È disponibile alla collaborazione e ha fiducia negli altri. • Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo. • Utilizza esperienze e conoscenze pregresse in diversi contesti. • Traduce le idee in azioni. • Riflette e problematizza esperienze. • Simbolizza esperienze e concetti. • Utilizza il PC e altre tecnologie.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
ESPRIMERSI E COMUNICARE	●Comunica ed esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo gli consente. ●Si esprime attraverso il disegno, la pittura ed altre attività manipolative.	♦Comprendere ed esprime le proprie emozioni. ♦Tracciare segni e assegnarvi un significato. ♦Iniziare ad orientarsi in uno spazio grafico.	♦Parlare di sé e dei propri sentimenti ♦ Rispettare lo spazio grafico. ♦ Rappresentare graficamente i propri vissuti.	♦Comprendere le emozioni degli altri ed esprimere le proprie. ♦ Condividere stati emozionali. ♦ Organizzare in modo funzionale lo spazio grafico. ♦ Raccontare e rappresentare graficamente i propri vissuti attraverso una forma e un colore. ♦ Utilizzare uno stile personale.	■ Le emozioni: ▪ momenti di condivisione degli stati emozionali con i compagni ▪ costruzione di un pannello- sezione identificativo di sé e della sezione; ▪ creazione di pannelli personali: uso del colore per esprimere le proprie emozioni; ■ Il colore e la forma: ▪ produzione di simboli forma/colore: i contrassegni; ▪ libere espressioni grafiche o su consegna. ■ Conoscenza dei colori fondamentali e

		♦Identificare i colori primari. ♦Creare tinte di colore.	♦ Identificare e utilizzare i colori primari e secondari ♦Rappresentare con il linguaggio cromatico fenomeni naturali.	♦ Curare i particolari nelle rappresentazioni grafico-pittorico. ♦Riuscire a discriminare i colori primari da quelli secondari e utilizzarli nelle varie tecniche pittoriche. ♦ Usare il colore in senso reale o evocativo per rappresentare la realtà.	scoperta dei colori derivati: ▪ esperimenti e trasformazioni dei colori; ▪ rappresentazione della realtà stagionale cogliendo le relazioni di combinazione tra colori; ■ Conoscenza di altre tecniche espressive: ritaglio, strappo, collage, pasta di sale, pongo, ecc.
	●Manipola e trasforma materiali esplorando forme espressive diverse. ●Pianifica organizza il lavoro in relazione ad un obiettivo. ●Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche.	♦Realizzare simboli tattili. ♦Produrre semplici elaborati anche con l'aiuto dell'insegnante. ♦Selezionare materiali da utilizzare a scopo creativo. ♦Tracciare linee al computer o con altri strumenti tecnologici.	♦Produrre elaborati utilizzando materiali e tecniche diverse. ♦Selezionare materiali da utilizzare a scopo creativo ♦Realizzare semplici forme e disegni al computer o con altri strumenti tecnologici.	♦Produrre elaborati utilizzando tecniche espressive e grafiche differenti. ♦Formulare piani di azione scegliendo materiali e strumenti in relazione all'obiettivo. ♦Individuare sequenze ordinate di azioni in relazione allo scopo. ♦Descrivere verbalmente le fasi del lavoro. ♦Realizzare semplici forme e disegni al computer. ♦Sa utilizzare diversi strumenti tecnologici.	■ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea: ▪ realizzazione di oggetti con materiali plastici e bidimensionali (costruzioni, pasta di sale, plastilina, cartoncino, plastica …); ■ Conoscenza delle potenzialità di riciclo dei materiali: ▪ costruzione di strumenti musicali con oggetti di uso comune; ▪ realizzazione di giochi meccanici. ■ Conoscenza e utilizzo di strumenti multimediali: ▪ giochi al computer con programmi didattici.

OSSERVARE E LEGGERE e IMMAGINI	●Osserva e legge immagini riconoscendo alcune regole della percezione visiva.	♦Riconoscere gli elementi essenziali che compongono un'immagine.	♦Riconoscere e descrivere gli elementi che compongono un'immagine.	♦Riconoscere nelle rappresentazioni alcune relazioni spaziali. ♦Comprendere ed interpretare un'immagine. ♦Collegare fra loro gli elementi che la compongono, attribuirvi significato, coglierne il messaggio.	■ Le regole della percezione visiva: linee, forme, dimensione; relazioni spaziali, alto, basso, destra, sinistra, dentro, fuori. ■ Lettura d'immagini: comprensione e interpretazione del significato delle immagini.
COMPRENDERE E APPREZZARE L'OPERA D'ARTE	●Osserva con interesse le opere d'arte. ●Sperimenta le opere d'arte con diverse tecniche espressive e creative.	♦Riprodurre semplici opere d'arte.	♦Descrivere emozioni legate alla visione di opere d'arte. ♦Riprodurre semplici opere d'arte.	♦Descrivere il proprio vissuto emozionale suscitato dall'osservazione di opere d'arte. ♦Utilizzare diverse tecniche espressive per imitare opere d'arte.	■ Opere d'arte: ▪ visione di immagini e opere artistiche; ▪ riproduzione di opere d'arte con diverse tecniche espressive.

CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI,COLORI/ MUSICA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Ha capacità di immaginazione e creatività. • Gestisce le proprie emozioni. • Potenzia le proprie capacità comunicative . • Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo. • Accresce la capacità di attenzione e concentrazione. • Utilizza il PC e altre tecnologie..

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
PERCEZIONE E ASCOLTO	●Percepisce, ascolta, ricerca e discrimina i suoni all'interno di contesti significativi e ambienti sonori.	♦Percepire i suoni prodotti dall'ambiente circostante. ♦Percepire e discriminare suoni e rumori. ♦Migliorare la sensibilità uditiva e la capacità di attenzione	♦Percepire i suoni prodotti dall'ambiente circostante. ♦Scoprire le potenzialità sonore di materiali e strumenti. ♦Distinguere le sonorità dell'ambiente circostante. ♦Sviluppare le proprie capacità di ascolto e di osservazione dell'ambiente sonoro.	♦Percepire i suoni prodotti dall'ambiente circostante. ♦Individuare la provenienza di più suoni. . ♦Affinare le proprie capacità di ascolto e di osservazione dell'ambiente sonoro.	■ Suoni/Rumori: ▪ esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non; ▪ giochi sonori per sviluppare l'attenzione ed esercitare la memoria uditiva. ■ Classificazione di suoni : ▪operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione; ■ Momenti di condivisione dell'esperienza: esprimere i sentimenti in relazione al rumore o suono percepito.
PRODUZIONE	●Sperimenta e combina sequenze sonoro-musicali di base, producendo suoni e ritmi. ●Riproduce brani musicali utilizzando voce, corpo e oggetti.	♦Riconoscere semplici sequenze ritmiche. ♦Sperimentare il corpo come fonte di suoni. ♦Produrre suoni e rumori con gli oggetti a disposizione. ♦Memorizzare e ripetere semplici canzoni, filastrocche e conte.	♦Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche. ♦Utilizzare il corpo e la voce per imitare e riprodurre suoni. ♦Utilizzare i materiali a disposizione per produzioni sonore ♦Memorizzare e ripetere canzoni, filastrocche.	♦Codificare i suoni ascoltati. ♦Scandire il ritmo del canto con gesti collegando la voce e i contenuti alla gestualità. ♦Utilizzare il corpo e la voce per imitare, riprodurre e inventare	■ Suono/sequenze ritmiche: ▪ utilizzo spontaneo e guidato di oggetti comuni per la produzione di suoni e ritmi. ▪Riproduzione di brevi sequenze musicali seguendo simboli stabiliti insieme(coding musicale). ■ Il linguaggio mimico gestuale: ▪ associazione di suoni a movimenti, andature;

	●Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione.	♦Partecipare alla drammatizzazione di storie ascoltate.	♦Partecipare attivamente alla drammatizzazione di storie ascoltate.	suoni. ♦Saper cantare in coro rispettando i tempi. ♦Creare varie sonorizzazioni con gli strumenti adeguati. ♦Saper drammatizzare una storia inventata.	▪ produzione di canti, filastrocche associando il linguaggio mimico-gestuale. ■ La drammatizzazione: ▪ drammatizzazione e sonorizzazione d i una racconto; ▪ esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non
FRUIZIONE	● Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte	♦Assistere con interesse a brevi spettacoli. ♦Ascoltare brevi brani musicali.	♦Seguire con attenzione spettacoli. ♦Ascoltare con piacere brani musicale.	♦Partecipare con interesse a vari generi di spettacoli sviluppando il senso critico. ♦Ascoltare con interesse brani musicali di vario genere ed esprimere il proprio parere.	■ Spettacoli teatrali, musicali, visivi, di animazione… ▪Visione e di spettacoli di vario tipo; ▪drammatizzazione di musical.

CAMPO D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO-LA CONOSCENZA DEL MONDO/STORIA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IN MATEMATICA, SCIENZE , TECNOLOGIA E INGEGNERIA
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	● Comprende messaggi espressi con i diversi linguaggi. ● Si esprime con un linguaggio chiaro. ● È aperto e disponibile al confronto. ● Sa mantenere l'attenzione all'ascolto e attendere il proprio turno di parola. ● Ricerca organizza le varie fonti . ● Acquisisce, interpreta e utilizza informazioni. ● Individua collegamenti e relazioni.

Campi d'esperienza	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Comprende emozioni e sentimenti e sa riferirli in modo adeguato. ●Riferisce verbalmente e rappresenta graficamente un racconto o un'esperienza vissuta rispettando la successione degli eventi .	.♦ Saper riferire emozioni e sentimenti personali in relazione a fatti ed eventi personali. .	♦Saper raccontare semplici fatti personali individuando emozioni e sentimenti. ♦Raccontare storie ascoltate con la mediazione dell'adulto. ♦Rappresentare graficamente esperienze vissute, storie narrate.	♦Saper raccontare semplici fatti personali individuando emozioni e sentimenti propri e altrui ♦Saper raccontare storie ascoltate individuando semplici relazioni logiche. ♦Rappresentare graficamente esperienze vissute, storie narrate	■ Esperienze personali e storie narrate/successione cronologica: ▪verbalizzazione della storia partendo da domande guida, rielaborazione orale del racconto/eventi seguendo l'ordine temporale delle azioni. ▪Rappresentazione grafica di una storia, un evento.

STRUMENTI CONCETTUALI **USO DELLE FONTI**	●Sa di avere una storia personale e familiare. ●Conosce le tradizioni di famiglia , della comunità e le mette a confronto con altre.	**Sviluppo Affettivo:** ♦ Identificarsi nella propria famiglia. **Identità Sociale:** ♦ Riconoscere principali feste di famiglia. ♦Sentirsi parte della comunità. ♦Conoscere alcune tradizioni.	**Sviluppo Affettivo:** Conoscere le principali figure della propria famiglia(genitori, nonni, zii). **Identità Sociale:** ♦ Riferire eventi del passato recente con immagini, fotografie. ♦Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità. ♦Riconoscere e distinguere le principali feste di famiglia e tradizioni di comunità	**Sviluppo Affettivo:** Comprendere il concetto di nucleo familiare e riconoscere le proprie figure parentali. ♦Riferire eventi del passato recente con immagini, fotografie. **Identità Sociale:** ♦Sviluppare il senso di appartenenza al territorio e condividere i valori della comunità. ♦Saper condividere le testimonianze , i ricordi delle esperienze di un anno trascorso insieme. ♦Saper esprimere aspettative per il futuro ♦ Conoscere aspetti della tradizione popolare locale. Conoscere gli eventi più importanti della realtà nazionale e mondiale.	■ La storia personale: ▪Ricostruzione in sequenza del racconto attraverso le immagini, fotografie ▪utilizzazione di foto come fonti della propria storia, realizzazione di un libro. ▪ cartelloni dei momenti più significativi vissuti a scuola. ■ L'albero genealogico della famiglia. ▪ascolto e rielaborazione , con parole proprie, di storie di vita vissuta e della propria famiglia. ■ Gruppi sociali riferiti all'esperienza: la famiglia, la scuola, la comunità. ▪racconti delle tradizioni di famiglia, delle tradizioni del territorio e di altre comunità presenti; ▪realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture; ▪condivisione di momenti di festa comuni con compagni, insegnanti e familiari.

ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	● Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ●Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	♦Cogliere le principali tracce della propria crescita. ♦Percepire il trascorrere del tempo: prima-dopo.. ♦Saper cogliere i rapporti di successione in semplici testi narrati : prima/ dopo. ♦Riconoscere le sequenze temporali giorno-notte. ♦Individuare la scansione della giornata con la mediazione dell'adulto. ♦Rispettare la routine quotidiana.	♦Cogliere i cambiamenti prodotti dal tempo sulle cose, persone. ♦Percepire il trascorrere del tempo: ieri-oggi. ♦Individuare semplici relazioni di causa-effetto legate al suo vissuto. ♦Saper cogliere i rapporti di successione in semplici testi narrati : prima/ dopo. ♦ Individuare la scansione temporale della giornata.	♦Cogliere i cambiamenti prodotti dal tempo sulle cose, persone. ♦Percepire il trascorrere del tempo: ieri, oggi, domani. ♦Ordinare azioni ed eventi utilizzando la linea del tempo(ieri, oggi, domani). ♦Individuare, descrivere e relazioni causa-effetto legate al suo vissuto. ♦Riferire eventi in successione. ♦Ricostruire una storia utilizzando in modo adeguato gli organizzatori spazio/temporali. ♦Distinguere le principali parti del giorno. ♦Intuire la ciclicità dei giorni della settimana. ♦Riconoscere la ciclicità temporale nell'alternanza delle stagioni. ♦Riconoscere la successione e la contemporaneità degli avvenimenti.	■ I cambiamenti negli esseri viventi e non viventi ■ Gli organizzatori temporali/causali: ▪Organizzazione dei singoli elementi di un racconto/situazione secondo i nessi logici temporali(prima, dopo, infine) e causali(siccome, perché …); ▪valutazione della storia ascoltata; ▪sperimentazione corporea per rintracciarvi i connettivi logici: temporali, spaziali, nessi causali. ■ Il tempo ciclico(il giorno e le sue parti): ▪cartellone sulla routine quotidiana. ■ Il giorno e la notte/ i giorni della settimana/i mesi dell'anno: ▪memorizzazione di filastrocche in tema; ■ Calendario settimanale, mensile: ▪registrazione in tabella dei giorni e del tempo meteorologico; ▪scansione settimanale degli incarichi. ■ Le stagioni: ▪cartelloni a tema. ■ La successione/contemporaneità.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO/MATEMATICA	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA , TECNOLOGIA E INGEGNERIA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI MPARARE AD IMPARARE. • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Acquisisce e interpreta informazioni. • Simbolizza esperienze e concetti. • Riflette sulle proprie esperienze. • Ripensa alle proprie azioni e ricostruisce il proprio pensiero. • Valutare e analizza le informazioni.. • Pone problemi e cerca soluzioni.	• Utilizza conoscenze pregresse in contesti diversi. • Attiva un atteggiamento riflessivo. • Mantiene l'attenzione. • Comprende il codice di comportamento. • Utilizza il linguaggio per definire strategie.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
NUMERI E MISURE	●Raggruppa e ordina oggetti e materiali. secondo criteri diversi. ●Confronta e valuta quantità. ●Utilizza semplici simboli per registrare quantità. ●Opera con quantità e numeri(contare, aggiungere e togliere). ●Riconosce la simbologia numerica. ●Esegue le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. ●Legge e usa semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	♦Discriminare gli oggetti in base a semplici caratteristiche. ♦Raggruppare oggetti in base a un criterio(forma, colore, dimensione). ♦Stabilire relazioni quantitative :pochi/tanti	♦Raggruppare secondo vari criteri e operare semplici confronti. ♦Ordinare secondo criteri diversi. ♦Quantificare semplici insiemi e porli in relazione. ♦Distinguere i principali quantificatori: uno/pochi/tanti. ♦Contare con l'uso della mano, abbinando il gesto alla parola. ♦Riordinare una semplice sequenza numerica. ♦Utilizzare semplici simboli per registrare quantità. ♦Aggiungere, togliere e valutare quantità e	♦Ordinare oggetti e persone in base a un criterio(alto/basso…) ♦Raggruppare e confrontare oggetti in base a criteri dati. ♦Distinguere e classificare in base ai principali quantificatori: uno/pochi/tanti. ♦Registrare, confrontare le quantità ♦Mettere in relazione, ordinare e fare corrispondenze. ♦Valutare e rappresentare quantità utilizzando semplici strumenti. ♦ Aggiungere, togliere , valutare quantità e misure. ♦Riconoscere, denominare	■ Raggruppamenti, classificazioni e seriazioni: ▪attività ludiche con materiale strutturato e non; ▪costruzioni di scatole per il riordino di materiali: operazioni di riorganizzazione degli spazi della sezione; ▪attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. ■ Quantità e concetto di insieme: ▪giochi di corrispondenza biunivoca; ▪l'appello(classificare i compagni in base al criterio dell'età identità di genere); ▪giochi, conte filastrocche per facilitare la memorizzazione della sequenza numerica. ▪giochi di numerazione e quantificazione di oggetti, immagini e persone. ▪Confronto di quantità. ■ Simboli numerici da 0 a 10: ▪associazione quantità al numero ▪ quantificazioni e registrazioni in tabella.

	●Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni	♦Eseguire giochi di tipo matematico al computer o su altri strumenti tecnologici.	misure. ♦Utilizzare misure non convenzionali. ♦Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati. ♦Eseguire giochi di tipo matematico al computer o su altri strumenti tecnologici. ♦Individuare i numeri sulla tastiera e scriverli.	i numeri e associarli a quantità e viceversa. ♦Numerare, misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. ♦Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati. ♦Eseguire giochi di tipo logico e matematico al computer o su altri strumenti tecnologici. ♦Realizzare numerazioni utilizzando il computer.	■ Software didattici: ▪ Esecuzione di giochi logici e matematici attraverso l'uso di software didattici; ▪individuazione della simbologia numerica sulla tastiera per eseguire numerazioni o semplici operazioni.
SPAZIO e FIGURE	●Discrimina, conosce e rappresenta le principali forme geometriche. .	♦ Saper organizzare lo spazio foglio. ♦Operare con forme geometriche.	♦ Saper organizzare lo spazio foglio. ♦Riconoscere, denominare e operare con forme geometriche.	♦Orientarsi nello spazio grafico, utilizzando i concetti spaziali. ♦Riconoscere spazi/linee aperte e chiuse. ♦Riconoscere, rappresentare e operare con semplici forme geometriche. ♦Progettare e inventare con le forme un soggetto complesso. ♦Individuare le caratteristiche delle forme geometriche.	■ Lo spazio grafico: ▪lettura di immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici(avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra; ▪giochi motori per individuare linee e forme. ■ Le forme geometriche: cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo; ▪esplorazione della realtà per individuare oggetti riferibili alle forme geometriche piane; ▪rappresentazione grafiche di figure geometriche; ▪confronto di forme geometriche; ▪completamento di algoritmi per forme; ▪giochi con materiale strutturato per inventare oggetti e figure(i blocchi logici).

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO/GEOGRAFIA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA • COMPETENZA PERSONALE , SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE. • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Acquisisce e interpreta informazioni. • Valuta e analizza fatti e situazioni. • Pone problemi e cerca soluzioni. • Utilizza esperienze e conoscenze pregresse in diversi contesti. • Si assume responsabilità nelle attività. • Sviluppa capacità di ascolto e osservazione. • Utilizza il linguaggio per definire strategie .

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
ORIENTAMENTO	● Sviluppa la consapevolezza e la padronanza del proprio corpo in relazione all'ambiente e alle persone. ●Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	♦Indicare la posizione nello spazio di un oggetto, persona utilizzando gli indicatori topologici principali. ♦Orientarsi nello spazio su indicazioni verbali.	♦Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone. ♦Sa verbalizzare un percorso utilizzando gli indicatori spaziali che conosce.	♦Individuare direzioni e coordinate spaziali. ♦Descrivere oralmente e disegnare un percorso effettuato. ♦Rappresentare se stesso, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio, verbalizzando quanto prodotto.	■ Indicatori spaziali: ▪Esecuzione di percorsi motori utilizzando i concetti spaziali(sotto/sopra dentro/fuori, , in alto/in basso; destra/sinistra , da una parte/dall'altra(direzione); ▪ autoistruzione verbale.
PAESAGGIO	●Osserva e analizza l'ambiente utilizzando un linguaggio appropriato all'età.	♦Saper osservare gli ambienti.	♦Cogliere le caratteristiche dell'ambiente.	♦Distinguere le caratteristiche dei vari ambienti. ♦Descrivere con un linguaggio appropriato. l'ambiente osservato.	■ Gli ambienti naturali e antropici: ▪esplorazione dell'ambiente naturale e non. ▪descrizione orale degli ambienti esplorati o di foto.

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO/ SCIENZE
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA , TECNOLOGIA E INGNEGNERIA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Acquisisce e interpreta informazioni. • Persevera nella ricerca. • Riconosce analogie e differenze, cause ed effetti tra fenomeni. • Simbolizza esperienze e concetti. • Ripensa alle proprie azioni e ricostruisce il proprio pensiero. • Pone problemi e cerca soluzioni. • Collabora positivamente con il gruppo di lavoro. • Organizza piani e azioni e si assume responsabilità. • Comprende il codice di comportamento. • Utilizza parole specifiche del mondo scientifico , tecnologico- ingegneristico. • Utilizza il linguaggio per definire strategie.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
ESPLORARE, OSSERVARE, SPERIMENTARE E DESCRIVERE	● Osserva il proprio corpo e le sue trasformazioni.	♦Riconoscere e denominare le principali parti del corpo . ♦Riconoscere gli organi sensoriali .	♦ Descrivere e rappresentare lo schema corporeo nei suoi elementi essenziali. ♦Riconoscere gli organi di senso e saperli abbinare ai corrispondenti organi. ♦Riconoscere materiali della quotidianità.	♦Descrivere e rappresentare graficamente lo schema corporeo, utilizzando i termini appropriati. ♦ Discriminare le parti del corpo in relazione agli organi sensoriali. ♦Osservare e usare materiali.	■ Lo schema corporeo: ▪rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo. ■ Gli organi di senso (udito, vista, tatto, gusto, odorato): ▪Esperienze concrete per affinare le capacità sensoriali.
	● Osserva ed esplora con curiosità l'ambiente circostante.	♦Esplorare e manipolare materiali diversi utilizzando tutti i canali sensoriali. ♦Saper usare oggetti.	♦Scoprire le proprietà dei materiali attraverso l'uso dei cinque sensi. ♦Saper usare oggetti, strumenti e materiali	♦Individuare le caratteristiche percettive dei materiali attraverso l'uso dei cinque sensi. ♦Saper usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati.	■ Le informazioni che provengono dai cinque sensi: ▪esplorazione, osservazione e descrizione della realtà attraverso l'uso dei cinque sensi; ■ Le proprietà dei materiali: ▪classificazione di materiali analizzati i base alla proprietà individuata. ■ Caratteristiche di oggetti di uso comune:
	● Osserva ed esplora gli organismi viventi e il loro ambiente, i	♦Scoprire caratteristiche peculiari di elementi dell'ambiente.	♦Scoprire caratteristiche peculiari di elementi dell'ambiente. ♦Riconoscere e descrivere	♦Scoprire e verbalizzare caratteristiche peculiari di elementi dell'ambiente ♦Riconoscere e descrivere le	▪utilizzo di i strumenti vari per giocare, fare giardinaggio, cucinare… ■ Ecosistema naturale: mondo animale e

	fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ● Sperimenta trasformazioni e fenomeni naturali. ●Pone domande, discute, confronta ipotesi e soluzioni. ● Utilizza un linguaggio appropriato all'età per descrivere le osservazioni o le esperienze.	♦ Riconoscere gli esseri viventi e non. ♦Stabilire relazioni fra animali e il loro ambiente. ♦ Riconoscere alcune trasformazioni naturali in riferimento alle stagioni. ♦Scoprire fenomeni atmosferici. ♦Utilizzare semplici simboli per registrare eventi. ♦Partecipare a semplici trasformazioni di carattere scientifico ♦Porre domande.	le caratteristiche salienti degli esseri viventi e non viventi. ♦Stabilire relazioni fra animali e il loro ambiente. ♦Osservare e individuare le trasformazioni naturali in riferimento alle stagioni. ♦Osservare fenomeni atmosferici ♦Registrare le variazioni meteo in tabella utilizzando semplici simboli. ♦Descrivere e rappresentare graficamente elementi naturali osservati. ♦Partecipare in modo attivo a semplici sperimentazioni di carattere scientifico. ♦Porre domande. ♦Saper verbalizzare le esperienze.	caratteristiche degli esseri viventi e non viventi. ♦Stabilire relazioni fra animali e il loro ambiente. ♦ Cogliere nel paesaggio differenze e trasformazioni naturali in relazione alle stagioni. ♦Formulare ipotesi sui cambiamenti naturali. ♦Riconoscere elementi del tempo meteorologico. ♦Registrare le variazioni meteo in tabella utilizzando semplici simboli. ♦Descrivere e rappresentare graficamente elementi naturali osservati. ♦Partecipare in modo attivo a semplici sperimentazioni di carattere scientifico. ♦Formulare domande e ipotesi sui fenomeni naturali e non. ♦Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni indagati utilizzando un linguaggio specifico. ♦Rielaborare informazioni e registrarle.	vegetale; caratteristiche e funzioni. ▪Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non. ▪Visione di filmati sulla vita e abitudini degli animali. ▪Classificazione degli animali conosciuti secondo caratteristiche note. ▪ Classificazione di piante, oggetti, secondo criteri dati e spiegazioni. ▪.Costruzione di terrari, erbari. ■ Il tempo meteorologico: ▪ realizzazione del calendario meteo e registrazione delle variazioni meteo in tabella. ■ Le trasformazioni degli alimenti (aranciata, marmellata, biscotti, pane…) ■ Trasformazioni degli elementi naturali (acqua/vapore/ghiaccio…) ▪Esperimenti scientifici e verbalizzazione ▪Conversazioni guidate e riflessioni sull'attività esperita.
L'UOMO, I VIVENTI, L'AMBIENTE	● Assume comportamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente.	♦Saper tenere con cura il proprio materiale. ♦ Rispettare la natura e l'ambiente e gli animali.	♦Saper tenere con cura il proprio materiale e quello della scuola. ♦ Comportarsi nel rispetto della natura e dell'ambiente e degli animali.	♦ Saper tenere con cura il proprio materiale , quello della scuola e gli ambienti scolastici. ♦ Mettere in atto comportamenti adeguati al rispetto dell'ambiente. ♦Intuire le conseguenze di atteggiamenti non ecologici.	■ Rapporto tra uomo-ambiente: ▪raccolta differenziata; ▪riciclo dei materiali poveri.

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO/ TECNOLOGIA E INGEGNERIA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	• COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA , TECNOLOGIA E INGNEGNERIA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA	• Acquisisce e interpreta informazioni. • Persevera nella ricerca. • Riconosce analogie e differenze, cause ed effetti tra fenomeni. • Simbolizza esperienze e concetti. • Ripensa alle proprie azioni e ricostruisce il proprio pensiero. • Pone problemi e cerca soluzioni. • Collabora positivamente con il gruppo di lavoro. • Organizza piani e azioni e si assume responsabilità. • Comprende il codice di comportamento. • Utilizza parole specifiche del mondo scientifico , tecnologico- ingegneristico. • Utilizza il linguaggio per definire strategie.

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
		ABILITÀ			CONOSCENZE/ ESPERIENZE
		3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE	● Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. ●Pianifica organizza il lavoro in relazione ad un obiettivo.	♦ Mostrare curiosità ed esplorare gli strumenti tecnologici. ♦ Manipolare materiali di vario tipo per realizzare semplici forme identificabili negli oggetti quotidiani con il supporto dell'insegnante.	♦ Scoprire le funzioni degli strumenti tecnologici presenti a scuola ed utilizzarli. ♦Saper usare utensili e attrezzi per compiere determinate operazioni. ♦Saper manipolare materiali di vario tipo per realizzare semplici forme identificabili negli oggetti quotidiani con il supporto dell'insegnante.	♦Conoscere e comprendere il funzionamento ed utilizzare gli strumenti tecnologici presenti a scuola. ♦Decodificare semplici messaggi che provengono dal web. ♦Saper manipolare materiali di vario genere per realizzare semplici oggetti quotidiani, giocattoli… ♦Saper pianificare, controllare e valutare le soluzioni proposte da tutti per risolvere un problema tecnico.	■ Uso e funzione degli strumenti tecnologici: ▪attività di manipolazione e giochi di costruzione; ▪montaggio e smontaggio di oggetti; ▪attività di costruzione guidata da semplici consegne; ▪costruzioni di semplici macchine e oggetti tridimensionali.