

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. STROFFOLINI"

CASAPULLA (CE)

Programmazione annuale

Scuola dell'infanzia

Plessi: Via Rimembranza - Via Puccini

Anno scolastico 2019/2020

ITALIANO - SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
---	---

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione a semplici scambicomunicativi di gruppo • Esprimere verbalmente i bisogni primari • Formulare semplici domande e dare semplici risposte • Identificare ed eseguire semplici consegne • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice • Partecipare spontaneamente alla 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle situazioni comunicative proposte • Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto • Formulare domande e dare risposte relativamente ad una esperienza (propria/altrui) o ad una storia • Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche • Verbalizzare esperienze personali specificando 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative • Gestire l'espressione dei bisogni secondo un codice di comportamento socialmente condiviso • Formulare domande appropriate risposte congruenti all'interno di un contestocomunicativo • Identificare ed eseguire consegne articolate relativamente a varie

	<p>conversazione</p>	<p>qualche particolare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola 	<p>attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare il proprio vissuto formulando frasi più articolate, seguendo uno schema discorsivo • Conversare, comprendendo i punti di vista dei coetanei, intorno ad un semplice argomento. • Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali
LETTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Accostarsi alla lettura di immagini • Presentare i propri disegni 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti • Spiegare i propri disegni utilizzando frasi espanse 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti • Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato • Conoscere i grafemi e i corrispondenti fonemi con un approccio logico-creativo
SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità per il segno grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità per il segno grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare interesse per la lingua scritta, fino a comprendere che i suoni hanno una rappresentazione grafica propria e che le parole sono una sequenza di fonemi e grafemi
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere parole nuove • Memorizzare filastrocche/poesie/canzoni • Giocare con le parole 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare parole nuove • Memorizzare semplici filastrocche/poesie/canzoni • Giocare con le parole 	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il proprio lessico • Interpretare filastrocche/poesie/canzoni • Fare giochi di metalinguaggio • Condividere e sperimentare i diversi codici linguistici e rispettare il patrimonio culturale e linguistico dei bambini stranieri

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di ascolto</i> • <i>Giochi finalizzati alla conoscenza del proprio nome</i> • <i>Lettura e ascolto di brevi storie per Immagini</i> • <i>Memorizzazione di poesie, filastrocche e canti</i> • <i>Giochi imitativi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Poesie, filastrocche, canti</i> • <i>Lettura di immagini</i> • <i>Attività di ascolto dell' altro</i> • <i>Ascolto e drammatizzazione di storie e racconti</i> • <i>Elaborazione di storie a partire da immagini</i> • <i>Conversazioni spontanee in situazioni informali</i> • <i>Conversazioni per riferire esperienze personali vissute</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conversazioni libere e guidate</i> • <i>Ascolto, verbalizzazione dei contenuti di un racconto</i> • <i>Attività di approccio al codice scritto (uso di quaderni operativi e schede strutturate)</i> • <i>Lettura di immagini</i> • <i>Completare e inventare semplici storie</i> • <i>Attività psicomotorie per promuovere e perfezionare le varie forme di pregrafismo</i> • <i>Giochi linguistici con rime e filastrocche</i> • <i>Giochi di ruolo e di drammatizzazione per esprimere emozioni e sentimenti</i> • <i>Esercizi di riconoscimento di grafemi e di fonemi</i>

OBIETTIVI MINIMI

- Mantiene l'attenzione per il tempo necessario allo svolgimento di un compito
- Ascolta e comprende semplici consegne e narrazioni
- Esprime e comunica agli altri le proprie emozioni, i propri bisogni e i propri pensieri, utilizzando il linguaggio verbale
- Racconta, dialoga e chiede spiegazioni in relazione al contesto

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.

- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

INGLESE - SCUOLA DELL'INFANZIA	
CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE, IL CORPO E IL MOVIMENTO, IL SE' E L'ALTRO	
<i>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Avviare alla comunicazione in lingua inglese attraverso lo sviluppo dell'abilità audio-orale;sviluppare una progressiva sensibilità interculturale)</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<i>Il bambino:</i> <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.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di semplici vocaboli. • Ascoltare, comprendere e sperimentare la pluralità di linguaggi. • Utilizzare parole e frasi standard. • Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. • Recitare brevi e semplici filastrocche. 	

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.

- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

ARTE E IMMAGINE - SCUOLA DELL'INFANZIA			
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI			
<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (<i>acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive</i>)</p>			
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • 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. • 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. 		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 anni	4 anni	5 anni

ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. • Esplorare materiali diversi con tutti i sensi. • Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. • Esplorare materiali diversi con tutti i sensi. • Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. • Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna. • Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. • Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere immagini, forme, colori e oggetti osservando la propria realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini diverse per inventare storie reali e fantastiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini, forme, colori e oggetti dell'ambiente utilizzando le capacità visive e l'orientamento nello spazio. • Inventare storie ed esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.
COMPRENDERE ED APPREZZARE L'ARTE	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire occasioni di osservazione e percezione del mondo del bello creando momenti di incontro con l'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire occasioni di osservazione e percezione del mondo del bello creando momenti di incontro con l'arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere ciò che vede in un'opera d'arte esprimendo le proprie emozioni e sensazioni. • Sviluppare l'interesse per la fruizione di delle opere d'arte.

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini. • Attività di manipolazione con materiali diversi (plastilina, pasta di sale). • Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo. • Giochi simbolici, travestimenti. • Giochi di movimento libero e guidato su base musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici, travestimenti. • Giochi di movimento libero e guidato su base musicale. • Lettura di immagini. • Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche. • Attività grafiche e manipolative. • Attività di ritaglio, strappo, collage. • Creazione di cartelloni ed elementi decorativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività grafiche e manipolative. • Attività e giochi con le forme e i colori. • Sperimentazione di tecniche grafiche – pittoriche (ritaglio, strappo, collage, pittura ecc) e manipolative (pasta di sale, creta, pongo). • Creazione di cartelloni ed elementi decorativi. • Visione di produzioni cinematografiche, televisive. • Filastrocche, canzoni e semplici coreografie di gruppo legate alle festività.

	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di drammatizzazione. • Attività ritmiche. • Attività di ascolto e di canto di brani musicali. • Visione di produzioni cinematografiche, televisive. • Costruzione e uso di strumenti con materiali direcupero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di movimento libero e guidato su basemusicale.
--	---	---

OBIETTIVI MINIMI

- Percepire l'intensità dei colori e le variazioni cromatiche.
- Interessarsi alla fruizione di opere d'arte.
- Inventare storie utilizzando varie tecniche espressive (manipolative, sonore, grafico - pittoriche).
- Avere un primo approccio con le tecnologie multimediali.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

GEOGRAFIA - SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA: CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZE DI BASE IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO

(padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<p><i>Il bambino:</i></p> <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. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
--	--

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
ORIENTAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare spazi 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e conoscere gli spazi dell'aula. • Seguire un percorso sulla base di indicazioni date. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e conoscere gli spazi della scuola. • Interagire con l'ambiente attraverso un preciso adattamento dei parametri spazio – temporali.
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Operare in spazi grafici delimitati 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare lo spazio fisico (scuola/sezione) e/o grafico (foglio). 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone seguendo delle indicazioni verbali.
PAESAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria realtà territoriale (paese e tradizioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria realtà territoriale (paese e tradizioni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria realtà territoriale (paese e tradizioni).

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI

<ul style="list-style-type: none"> • Attività di esplorazione dell'ambiente circostante. • Attività di classificazione e seriazione. • Attività e giochi per scoprire concettitopologici(sopra – sotto-lontano-vicino). • Esecuzione di percorsi strutturati e guidati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di esplorazione dell'ambiente circostante. • Attività di raggruppamento classificazione eseriazione secondo criteri diversi(grandezza, lunghezza, altezza e spessore). • Attività e giochi per scoprire concetti topologici. • Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante. • Esecuzione di percorsi. • Giochi di orientamento nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di esplorazione dell'ambiente circostante. • Attività di raggruppamento classificazione eseriazione secondo criteri diversi(grandezza, lunghezza, altezza e spessore). • Attività e giochi per consolidare concetti topologici. • Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante. • Esecuzione di percorsi. • Giochi di orientamento nello spazio.
---	--	--

OBIETTIVI MINIMI

<ul style="list-style-type: none"> • Saper approfondire la conoscenza dei ciclistagionali. • Saper riconoscere le forme: cerchio, quadrato etriangolo. • Saper raggruppare e classificare in base a unopiù criteri. • Saper riprodurre ritmi binari e ternari. • Saper abbinare quantità a simboli numerici. • Saper contare in senso progressivo. • Saper esercitare la manualità fine.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.

- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

MUSICA - SCUOLA DELL'INFANZIA			
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI E COLORI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive).			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • 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. • 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. 		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
PERCEPIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare la musica come linguaggio universale. • Discriminare suoni e rumori nell'ambiente circostante. • Sperimentare il contatto con i media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare la musica come linguaggio universale. • Riconoscere il proprio corpo come strumento musicale. • Riconoscere i suoni delle vocali • Sperimentare il contatto con i media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare la musica come linguaggio universale. • Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo (forme di rappresentazione e drammatizzazione). • Distinguere i suoni delle vocali da quelli delle consonanti. • Sperimentare il contatto con i media.
PRODURRE	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire le diverse sonorità utilizzando la voce, corpo, oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare le proprie possibilità sonore-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire semplici strumenti musicali con materiali di recupero con cui produrre sequenze sonore –musicali. • Sviluppare la coordinazione ritmica – motoria.

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici, travestimenti • Giochi di movimento libero e guidato subbase musicale. • Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini. • Attività di manipolazione con materiali diversi (plastilina, pasta di sale). • Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici, travestimenti. • Giochi di movimento libero e guidato su base musicale. • Lettura di immagini. • Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche. • Attività grafiche e manipolative. • Attività di ritaglio, strappo, collage. • Creazione di cartelloni ed elementi decorativi. • Attività di drammatizzazione. • Attività ritmiche. • Attività di ascolto e di canto di brani musicali. • Visione di produzioni cinematografiche, televisive. • Costruzione e uso di strumenti con materiali di recupero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività grafiche e manipolative. • Attività e giochi con le forme e i colori. • Sperimentazione di tecniche grafico – pittoriche (ritaglio, strappo, collage, pittura ecc) e manipolative (pasta di sale, creta, pongo). • Creazione di cartelloni ed elementi decorativi. • Visione di produzioni cinematografiche, televisive. • Filastrocche, canzoni e semplici coreografie di gruppo legate alle festività.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

MATEMATICA - SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA: CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le primemisurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • 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.
---	---

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le differenze di quantità. • Effettuare semplici classificazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinare, • Confrontare E • Misurare • Oggetti • A2. Classificare, • Riconoscere • Differenze E Associare • Elementi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere numeri e quantità. • Aggiungere e togliere oggetti da un insieme. • Raggruppare, seriare, ordinare oggetti. • Operare semplici conteggi con filastrocche e canti.
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio scuola. • Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i concetti topologici fondamentali. • Conoscere e discriminare alcune figure geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione. • Muoversi nello spazio con Consapevolezza. • Riconoscere semplici caratteristiche dei solidi (scatole, palle, dado ecc.).
RELAZIONI – MISURE - DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio a partire dai propri vissuti. • Riconoscere forme, caratteristiche di oggetti di 	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni a piccoli problemi. • Rappresentare oggetti in base ad una proprietà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la relazione causa- effetto. • Classificare oggetti e figure in base ad una proprietà.

vitaquotidiana.		
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e raggruppare immagini uguali. • Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica. • Riconoscere le quantità (uno,pochi,tanti). 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e rappresentare ritmi grafici a due elementi. • Classificare riconoscendo differenze e associando elementi. • Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri. • Riconoscere e verbalizzare la quantità. • Costruire insieme in situazioni concrete. • Effettuare relazioni di corrispondenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e rappresentare ritmi grafici a tre elementi. • Associare il simbolo grafico alla quantità. • Stimolare l'attenzione e l'ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzione dei problemi. • Applicare strategie diverse alla risoluzione dei problemi. • Raccogliere e rappresentare dati. • Applicare strategie di calcolo e misurazione. • Formare e rappresentare insieme. • Effettuare relazioni di corrispondenza.

OBIETTIVI MINIMI
<ul style="list-style-type: none"> • Saper approfondire la conoscenza dei ciclistagionali. • Saper riconoscere le forme: cerchio, quadrato etriangolo. • Saper raggruppare e classificare in base a unopiù criteri. • Saper riprodurre ritmi binari e ternari. • Saper abbinare quantità a simboli numerici. • Saper contare in senso progressivo. • Saper esercitare la manualità fine.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

TECNOLOGIA - SCUOLA DELL'INFANZIA			
CAMPO DI ESPERIENZA: CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA-COMPETENZA DIGITALE <i>(individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi.)</i>			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Cominciare a capire gli elementi del mondo artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cominciare a capire gli elementi del mondo artificiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Capire, riflettere e rappresentare con disegni gli elementi del mondo artificiale.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • 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"> • Riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa".

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

SCIENZE - SCUOLA DELL'INFANZIA			
CAMPO DI ESPERIENZA: CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<i>Il bambino:</i> <ul style="list-style-type: none">• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.• 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.		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI	<ul style="list-style-type: none">• Esplorare la realtà attraverso l'uso dei	<ul style="list-style-type: none">• Esplorare la realtà attraverso l'uso dei	<ul style="list-style-type: none">• Esplorare la realtà attraverso l'uso di tutti i

E MATERIALI	cinque sensi.	cinque sensi.	sensi, descrivendo con linguaggio verbale non,oggetti emateriali.
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	<ul style="list-style-type: none"> Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare, manipolare; riconoscere e descrivere le differenti caratteristiche del mondo naturale e artificiale.
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere Le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale Riconoscere le differenze tra i vari esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale. Identificare le differenze tra il modo vegetale e quello animale. 	<ul style="list-style-type: none"> Confrontare le caratteristiche tra uomo, animali e piante.

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> Attività di manipolazione. Giochi con materiali ed elementi della natura. Attività di esplorazione dell'ambiente circostante. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di manipolazione e trasformazione della materia. Conversazioni. Attività di esplorazione ed osservazione dell'ambiente e della natura. Uscite didattiche. Rappresentazioni grafiche. Attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di manipolazione e trasformazione della materia. Conversazioni. Attività di esplorazione ed osservazione dell'ambiente e della natura. Uscite didattiche. Rielaborazioni grafiche delle esperienze. Attività di associazione causa-effetto. Attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali.

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.

STORIA - SCUOLA DELL'INFANZIA			
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO			
<i>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)</i>			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</i> • <i>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</i> • <i>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</i> • <i>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</i> • <i>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.</i> • <i>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, 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.</i> • <i>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</i> 		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
ORGANIZZARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere il giorno dalla notte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire simbolicamente la giornata scolastica con strumenti predisposti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare situazioni ed eventi nel tempo. • Riordinare in sequenza immagini relative.

USARE LE FONTI		<ul style="list-style-type: none"> Ricostruire attraverso diverse forme di documentazione (la propria storia e le proprie tradizioni). 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare le tracce e comprendere che la nostra conoscenza del passato è legata a tracce e resti di esso.
STRUMENTI CONCETTUALI	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nel tempo della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi nel tempo attraverso la routine quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire i concetti temporali. Comprendere la differenza tra il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa.
PRODURRE	<ul style="list-style-type: none"> Riferire verbalmente semplici eventi del passato recente. 	<ul style="list-style-type: none"> Rielaborare verbalmente i propri vissuti, le storie e le narrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Rielaborare verbalmente e graficamente i propri vissuti, le storie e le narrazioni.

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> Attività finalizzate a favorire un distacco sereno dalla famiglia. Attività ludiche: esplorare gli ambienti della scuola. Individuazione di regole necessarie a star bene a scuola. Giochi simbolici, individuali e di gruppo finalizzati a favorire la socializzazione e la condivisione. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di ruolo e simulazioni. Conversazioni guidate. Conversazioni, dialoghi, attività di confronto. Rappresentazione simbolica di relazioni causali e temporali (prima-dopo-infine). Individuazione delle regole necessarie a star bene a scuola. Uscite esplorative. Uso del calendario e registrazione con simboli del tempo che fa e del tempo che passa. Realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici ecc). Rielaborazione di esperienze vissute e di storie. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi per rafforzare l'identità e la conoscenza di sé. Attività ludiche per la conoscenza reciproca. Giochi di ruolo e simulazioni. Attività ludiche per il consolidamento delle prime regole di vita comunitaria. Giochi motori con applicazione di regole. Conversazione guidate. Attività di consolidamento delle autonomie. Uscite sul territorio per conoscere tradizioni e usanze. Realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici ecc).

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

METODOLOGIE:

- Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.
- L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.
- La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

- Attività di sezione.
- Attività di intersezione.
- Attività individuali.
- Attività di grande gruppo.
- Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

- Libro operativo.
- Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

- Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.
- Conversazioni.
- Verbalizzazioni.
- Valutazione con uso di griglie.