

PROGRAMMAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2022-2023

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI		
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE 3 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	GIOCARE CON LA LINGUA ITALIANA. ASCOLTARE STORIE E RACCONTI CONOSCERE ALTRE LINGUE PER APRIRSI ALL'INCONTRO CON NUOVI MONDI E CULTURA		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>-Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>-Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p> <p>- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana in altra lingua</p>	<p align="center">Conosce:</p> <p>-Codici linguistici: parola e immagine</p> <p>- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>-Le azioni legate alla vita quotidiana</p> <p>-I personaggi principali di un racconto</p> <p>- Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p>	<p align="center">Sa:</p> <p>-Utilizzare semplici frasi di senso compiuto.</p> <p>-Giocare con nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne</p> <p>-Esprimere verbalmente i propri bisogni.</p> <p>-Descrivere immagini.</p> <p>-Descrivere semplici esperienze</p> <p>-Comprendere semplici consegne.</p> <p>-Comprendere una breve e semplice storia ascoltata.</p> <p>-Memorizzare e ripetere brevi filastrocche</p> <p>-Salutare in altra lingua</p>	<p>-Conversazioni; brevi e semplici racconti anche con l'utilizzo dei burattini; drammatizzazioni; disegni liberi e guidati; memorizzazione di canti, poesie e filastrocche; giochi sui nomi; lettura d'immagini; giochi per imparare a salutare in altra lingua.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI		
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE 4 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	GIOCARE CON LA LINGUA ITALIANA. ASCOLTARE STORIE E RACCONTI CONOSCERE ALTRE LINGUE PER APRIRSI ALL'INCONTRO CON NUOVI MONDI E CULTURA		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>-Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>-Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p> <p>- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana in altra lingua</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Codici linguistici: parole e immagini - Lessico per la gestione di semplici comunicazioni orali -Le azioni legate alla vita quotidiana -Relazioni tra personaggi e azioni -Le possibilità espressive della voce -Le interazioni verbali - Strutture di comunicazione semplici e quotidiane in lingua inglese 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Formulare frasi di senso compiuto Denominare e descrivere oggetti e immagini. -Esprimere verbalmente i propri bisogni. -Comprendere e descrivere azioni. -Definire qualità. -Comunicare verbalmente con i compagni durante il gioco libero e le attività. -Comprendere ed eseguire semplici consegne verbali. -Ascoltare e comprendere storie narrate -Salutare e presentarsi in altra lingua 	<p>-Conversazione su eventi; fiabe e racconti anche con l'uso dei burattini; letture di immagini; rappresentazioni grafico-pittoriche; racconto del proprio vissuto (emozioni, sensazioni, esperienze); memorizzazione di filastrocche, poesie e canti; giochi per imparare a salutare e a presentarsi in altra lingua.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE- COMPETENZA MULTILINGUISTICA -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE 5 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	PADRONEGGIARE LA LINGUA ITALIANA. ASCOLTARE STORIE E RACCONTI. CONOSCERE ALTRE LINGUE PER APRIRSI ALL'INCONTRO CON NUOVI MONDI E CULTURA		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>-Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>-Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p> <p>-Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana in altra lingua</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lessico per la gestione di comunicazioni orali -Lo sviluppo narrativo -I personaggi e i luoghi presenti in un racconto -L'ordine logico e cronologico di una storia -I connettivi logici e temporali -Espansione della frase -Struttura fonetica della parola -Abbinamento fonema-grafema -Le nuove tecnologie digitali e i nuovi dispositivi -Strutture di comunicazione semplici e quotidiane 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare un linguaggio ben articolato. -Esprimere verbalmente pensieri e sentimenti. -Chiedere e dare spiegazioni durante il gioco o le attività. -Ascoltare e comprendere narrazioni, informazioni e descrizioni di graduale difficoltà. -Riferire il contenuto di una storia rispettandone la sequenza logico-temporale -Comprendere parole, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente in altra lingua 	<ul style="list-style-type: none"> -Conversazioni nel piccolo e grande gruppo, su fiabe e racconti; racconto del proprio vissuto (emozioni, sensazioni, esperienze); consultazione di libri, giornali e ritaglio/incollatura di immagini, verbalizzazione delle proprie produzioni grafiche; pregrafismo, motricità fine; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole storie; giochi per imparare a salutare, a presentarsi, i numeri, i colori, gli animali, le stagioni in altra lingua.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI 3 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	ESPRIMERE IL LINGUAGGIO GRAFICO – PITTORICO. PERCEPIRE IL SENSO DEL BELLO E LA MUSICA		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -I colori fondamentali. -Gioco simbolico -Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione -Materiale di vario genere carta, plastilina, colori ecc. e il loro utilizzo -Alcuni strumenti musicali 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usare il colore. -Inventare semplici storie usando materiale di gioco. -Disegnare e descrivere il contenuto del proprio disegno. -Utilizzare semplici tecniche grafico-pittoriche. -Ascoltare e cantare semplici canzoncine e filastrocche. -Riprodurre semplici ritmi usando il corpo e semplici strumenti. 	-Osservazione, giochi e attività di riconoscimento dei colori; attività manipolative con materiale di diverso tipo (farina gialla, bianca e sale, plastilina, das,...); rappresentazione grafica delle molteplici attività; lettura di semplici immagini; attività pittoriche con colori primari; canti, balli e realizzazione di semplici strumenti musicali con materiale di riciclo; utilizzo del PC per visionare immagini, documentari.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI 4 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	ESPRIMERE IL LINGUAGGIO GRAFICO – PITTORICO. PERCEPIRE IL SENSO DEL BELLO E LA MUSICA.		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	Conosce: -I colori primari e secondari -Gioco simbolico -Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione -Materiali: funzione e applicazione -Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica -Alcuni strumenti musicali	Sa: -Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche. -Usare in modo creativo i materiali a disposizione. -Disegnare in modo finalizzato e su consegna verbale. -Descrivere il contenuto del proprio disegno. -Memorizzare ed eseguire canti. -Memorizzare e ripetere filastrocche e semplici poesie. -Riprodurre ritmi e percepire le differenze (lento-veloce). -Partecipare a semplici drammatizzazioni. -Eseguire giochi simbolici e di ruolo	Attività pittoriche e manipolative (tempera, pongo, didò, ecc); creazione dei colori secondari; realizzazione di cartelloni; visione di spettacoli teatrali- cartoni-drammatizzazioni; produzione di piccoli manufatti; realizzazione di disegni liberi e guidati; memorizzazione di filastrocche, poesie e canti, utilizzo del PC per visionare immagini, documentari.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI 5 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	ESPRIMERE IL LINGUAGGIO GRAFICO – PITTORICO. PERCEPIRE IL SENSO DEL BELLO E LA MUSICA		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -I colori primari, secondari, sfumature, colori caldi e freddi -Gioco simbolico -Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc. -Materiali: funzione e applicazione -Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica -Corrispondenza suono/movimento -Diversi strumenti musicali -Linguaggi multimediali 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usare varie tecniche grafico-pittoriche. -Esprimere le proprie esperienze con il disegno. -Combinare creativamente forme e colori. -Avere un'adeguata padronanza degli strumenti grafici: impugnatura, fluidità del gesto -Commentare e confrontare immagini. -Riprodurre e leggere le sequenze ritmiche. -Abbinare il ritmo sonoro al ritmo corporeo. -Drammatizzare esperienze e storie ascoltate. -Saper usare e costruire in modo creativo con diversi materiali. 	<p>Uso di strumenti quali: matite, pastelli, pennarelli, pastelli a cera, tempere ed acquerelli;</p> <p>rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato;</p> <p>manipolazione e creazione di manufatti inerenti alle attività proposte; ritaglio e incollaggio di immagini da riviste;</p> <p>utilizzo di diverse tecniche: colori a dita, timbri , collage, stampa, ritaglio; utilizzo di materiale quali: carta, cartone, stoffe, giornali, foglie; riproduzione grafiche su richiesta dell'adulto (copie dal vero), utilizzo del PC per visionare immagini, documentari.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO 3 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	PRENDERE COSCIENZA DEL "CORPO VISSUTO" E DEL SUO MOVIMENTO NELLO SPAZIO CURARE IL PROPRIO CORPO		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>-Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>-Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>-Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>-Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il corpo e le differenze di genere -Regole di igiene del corpo e degli ambienti -Gli alimenti -Le regole di gioco (individuale e di gruppo) -Il movimento sicuro -I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere la propria identità -Tenersi pulito, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. -Riconoscere, nominare, indicare le principali parti del corpo su sé stesso. -Assumere e descrivere le principali posizioni. -Rispettare le regole nei giochi -Utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni -Discriminare gli stimoli sensoriali principali. -Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare -Sviluppare la coordinazione oculo-manuale 	<p>Giochi motori; attività manipolative; attività di routine; giochi simbolici; imitativi; esecuzione di un semplice percorso in palestra; giochi con la palla; attività di coordinazione oculo- manuale; eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE SPRESSIONE CULTURALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO 4 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	PRENDERE COSCIENZA DEL "CORPO VISSUTO" E DEL SUO MOVIMENTO NELLO SPAZIO CURARE IL PROPRIO CORPO		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>-Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>-Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>-Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>-Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo -I ritmi del proprio corpo ed attua pratiche corrette di cura di sé -Gli schemi posturali e motori -Le regole di gioco (individuale e di gruppo -Il movimento sicuro -I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso e sull'altro. - Riconoscere e denominare le parti del corpo su un'immagine. - Individuare le parti mancanti del corpo su un'immagine. - Ricomporre un puzzle della figura umana. - Eseguire saltelli, sequenze di movimenti e percorsi su imitazione. - Eseguire attività di coordinazione oculo-manuale (percorsi e ripassi). 	<p>Giochi motori, attività manipolative, attività di routine, giochi simbolici, imitativi, di equilibrio, senso-percettivi, individuali e di gruppo, rappresentazione grafica di un percorso motorio, esecuzione di un semplice percorso in palestra.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO 5 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	PRENDERE COSCIENZA DEL "CORPO VISSUTO" E DEL SUO MOVIMENTO NELLO SPAZIO CURARE IL PROPRIO CORPO		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>-Conoscere il proprio corpo, padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>-Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>-Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>-Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni -Identità personale -Gli schemi motori e posturali di base -Motricità globale -Motricità fine -Coordinazione motoria -Regole di gioco 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le parti del corpo su sé stesso e sugli altri -Individuare le parti del corpo mancanti in un'immagine. - Ricomporre un puzzle della figura umana - Rappresentare graficamente lo schema corporeo. - Riconoscere la destra e la sinistra. - Controllare l'equilibrio in situazioni statiche e dinamiche. - Eseguire movimenti su imitazione e su richiesta verbale. - Eseguire sequenze motorie -Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando attrezzi - Eseguire attività di coordinazione oculo-manuale (percorsi e ripassi). 	<p>Giochi motori, attività manipolative, attività di routine, giochi simbolici, imitativi, di equilibrio, senso-percettivi, individuali e di gruppo, rappresentazione grafica di un percorso motorio, esecuzione di percorsi in palestra;</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO 3 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	-VIVERE LA SCUOLA COME ESPERIENZA POSITIVA -SUPERARE L'EGOCENTRISMO E AVERE COSCIENZA DEL PROPRIO CORPO -RISPETTARE LE REGOLE DI CONVIVENZA SOCIALE E CIVILE		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
-Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. -Conoscere elementi della storia personale e familiare, per sviluppare il senso di appartenenza. -Ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, rispettando i diversi punti di vista. -Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo col gruppo -Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità. -Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente -Seguire le regole di comportamento	Conosce: -Identità e caratteristiche personali -Gruppo sociale: la scuola -Tradizioni della famiglia e della comunità -Regole di convivenza civile -Partecipazione e collaborazione costruttive -Cooperazione e rispetto delle regole di convivenza -Diritti e doveri -Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa ecc.)	Sa: - Accogliere le nuove esperienze. - Collaborare nelle attività di routine. - Condividere momenti di gioco. - Rispettare le regole di vita quotidiana. - Manifestare e controllare le proprie emozioni (rabbia, gioia, paura, tristezza). - Esprimere verbalmente le proprie emozioni. - Ascoltare gli altri e rispettare il turno nella conversazione. - Comprendere messaggi legati all'amicizia, all'uguaglianza, alla pace. - Sviluppare il senso di appartenenza alla scuola, alla famiglia e al proprio contesto di vita	Giochi per l'acquisizione di regole per la convivenza civile; gioco organizzato e libero nel piccolo e grande gruppo; costruzione di cartelloni sul corpo umano; realizzazione di cartelloni con diverso materiale e tecniche, schede operative.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO 4 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	-VIVERE LA SCUOLA COME ESPERIENZA POSITIVA -SUPERARE L'EGOCENTRISMO E AVERE COSCIENZA DEL PROPRIO CORPO -RISPETTARE LE REGOLE DI CONVIVENZA SOCIALE E CIVILE		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
-Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. -Conoscere elementi della storia personale e familiare, per sviluppare il senso di appartenenza. -Ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, rispettando i diversi punti di vista. -Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, e creativo con gli altri bambini. -Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti. -Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e delle cose, dei luoghi e dell'ambiente. -Seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	Conosce: -Identità e caratteristiche personali -Gruppo sociale: la scuola -Tradizioni della famiglia e della comunità -Regole di convivenza civile -Partecipazione e collaborazione costruttive -Cooperazione e rispetto delle regole di convivenza -Diritti e doveri -Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa ecc.)	Sa: - Accogliere le nuove esperienze. - Collaborare nelle attività di routine. - Condividere momenti di gioco. - Rispettare le regole di vita quotidiana. - Manifestare e controllare le proprie emozioni (rabbia, gioia, paura, tristezza). - Esprimere verbalmente le proprie emozioni. - Ascoltare gli altri e rispettare il turno nella conversazione. - Comprendere messaggi legati all'amicizia, all'uguaglianza, alla pace. - Sviluppare il senso di appartenenza alla scuola, alla famiglia e al proprio contesto di vita	Giochi per l'acquisizione di regole per la convivenza civile; gioco organizzato e libero nel piccolo e grande gruppo; costruzione di cartelloni sul corpo; realizzazione di cartelloni con diverso materiale e tecniche, schede operative.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE -COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO 5 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	-VIVERE LA SCUOLA COME ESPERIENZA POSITIVA -SUPERARE L'EGOCENTRISMO E AVERE COSCIENZA DEL PROPRIO CORPO -RISPETTARE LE REGOLE DI CONVIVENZA SOCIALE E CIVILE		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
-Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. -Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. -Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. -Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. -Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle	Conosce: -Identità e caratteristiche personali -Gruppo sociale: la scuola -Tradizioni della famiglia e della comunità -Regole di convivenza civile -Partecipazione e collaborazione costruttive -Cooperazione e rispetto delle regole di convivenza -Diritti e doveri -Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa ecc.)	Sa: - Accogliere le nuove esperienze. - Collaborare nelle attività di routine. - Condividere momenti di gioco. - Rispettare le regole di vita quotidiana. - Manifestare e controllare le proprie emozioni (rabbia, gioia, paura, tristezza). - Esprimere verbalmente le proprie emozioni. - Ascoltare gli altri e rispettare il turno nella conversazione. - Comprendere messaggi legati all'amicizia, all'uguaglianza, alla pace. - Sviluppare il senso di appartenenza alla scuola, alla famiglia e al proprio contesto di vita	Giochi per l'acquisizione di regole per la convivenza civile; gioco organizzato e libero nel piccolo e grande gruppo; costruzione di cartelloni sul corpo umano, realizzazione di cartelloni con diverso materiale e tecniche, schede operative. - Conoscenza del territorio tramite uscite didattiche, narrazioni e immagini multimediali.

<p>differenze e rispettandoli.</p> <ul style="list-style-type: none">-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.-Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.-Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.			
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	-COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO 3 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	UTILIZZARE I PRIMI PROCESSI DI ASTRAZIONE –MUOVERSI NELLO SPAZIO -SCOPRIRE LA REALTA'		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare e ordinare secondo un criterio, confrontare quantità; contare -Utilizzare semplici simboli per registrare; -Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente -Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. -Porre domande, discutere, chiedere spiegazioni, soluzioni e azioni. -Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. -Utilizzare un semplice linguaggio per descrivere le osservazioni o le esperienze. -Si interessa a macchine e strumenti tecnologici 	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Raggruppamenti -Concetti temporali: prima-dopo, di successione -Quantità e grandezze: piccolo/grande; lungo/corto; alto/basso; pochi/tanti. -Concetti spaziali e topologici vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, aperto, chiuso.... -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, stagioni -Simboli e percorsi -Figure e forme geometriche: cerchio, quadrato -Coding (pensiero computazionale) 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare oggetti in base a un criterio. -Riconoscere e descrivere le principali grandezze e quantità -Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta -Osservare e descrivere l'ambiente naturale e i mutamenti stagionali. -Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi -Riconoscere le principali forme geometriche. -Comprendere la sequenza di due azioni relative a un'esperienza vissuta -tradurre in codice e programma giocando 	<p>Esplorazione dell'ambiente, attività grafico- pittoriche – plastico- manipolative, narrazioni, conversazioni, lettura di immagini, ascolto e memorizzazione di canti, poesie e filastrocche, attività di vita quotidiana, percorsi a ritmi alternati, costruzione del calendario-meteo, esperienze multisensoriali, gioco delle corrispondenze, gioco di gruppo con il robot DOC.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	-COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO 4 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	UTILIZZARE I PRIMI PROCESSI DI ASTRAZIONE –MUOVERSI NELLO SPAZIO -SCOPRIRE LA REALTA'		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; contare -Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere semplici misurazioni -Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente. -Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. -Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri. -Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. -Utilizzare un semplice linguaggio per descrivere le osservazioni o le esperienze. -Si interessa a macchine e strumenti tecnologici 	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concetti temporali: (prima, dopo, infine) -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, stagioni -Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) -Raggruppamenti -Seriazioni -Serie e ritmi -Simboli -Figure e forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo -Numeri -Strumenti e tecniche di misura -Coding (pensiero computazionale) 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare e quantificare in base alla consegna. -Confrontare insiemi di elementi. -Comprendere il concetto di quantità uno-pochi-tanti. -Riconoscere e riprodurre le principali forme geometriche. -Cogliere le trasformazioni della natura: le stagioni e i loro prodotti -Comprendere e utilizzare le relazioni spaziali: davanti- dietro; dentro- fuori; vicino- lontano; sopra- sotto. -Comprendere e distinguere la routine della giornata scolastica. -Comprendere ed eseguire la sequenza di azioni relative a un'esperienza. -Ordinare in sequenza le immagini di una storia -Tradurre idee in codice e programma giocando (coding) 	<p>Costruzione di sequenze ritmiche binarie; scansione della giornata nei passaggi essenziali (mattina, mezzogiorno, sera); calendario; attività di semina; attività grafico - pittoriche - plastico - manipolative; attività di vita quotidiana; giochi di gruppo di coding unplugged o con il robot DOC.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	-COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO 5 ANNI		
CAMPI CORRELATI	TUTTI		
OBIETTIVI FORMATIVI	UTILIZZARE I PRIMI PROCESSI DI ASTRAZIONE –MUOVERSI NELLO SPAZIO -SCOPRIRE LA REALTA'		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>-Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare</p> <p>-Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>-Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente.</p> <p>-Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>-Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri</p> <p>-Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p>	<p>Conosce:</p> <p>-Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>-Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>-Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...)</p> <p>-Raggruppamenti</p> <p>-Seriazioni e ordinamenti</p> <p>-Serie e ritmi</p> <p>-Simboli e percorsi</p> <p>-Figure e forme geometriche: quadrato, cerchio, triangolo, rettangolo</p> <p>-Numeri e numerazione</p> <p>-Strumenti e tecniche di misura</p> <p>-Coding (pensiero computazionale)</p>	<p>Sa:</p> <p>-Riconoscere e riprodurre graficamente figure geometriche.</p> <p>-Muoversi e orientarsi nel- Contare oggetti almeno fino a dieci.</p> <p>-Confrontare insiemi di elementi.</p> <p>-Eseguire corrispondenze tra insiemi di elementi.</p> <p>-Seriare oggetti e immagini per grandezza, lunghezza, altezza, larghezza.</p> <p>lo spazio su consegna verbale.</p> <p>-Ordinare e verbalizzare in successione temporale eventi e azioni.</p> <p>-Collocare situazioni ed eventi nel tempo.</p> <p>-Riflettere sulla ciclicità del tempo.</p> <p>- Comprendere l'uso degli</p>	<p>Misurazioni; piegature del foglio per creare forme geometriche; esecuzioni di semplici esperimenti scientifici, illustrarne le sequenze e verbalizzarle; osservazione di animali e piante; rappresentazione e registrazione di eventi atmosferici mediante simboli; osservazione dei fenomeni naturali; lettura e riordino di immagini rispettando le sequenze temporali; creazione del calendario del tempo; attività di semina; ascolto e memorizzazione di canti, poesie e filastrocche; giochi di gruppo di coding unplugged o con il robot DOC.</p>

<p>-Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze</p> <p>-Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>		<p>organizzatori temporali (calendari, tabelle, ecc)</p> <p>-Cogliere le trasformazioni della natura: le stagioni e i loro prodotti.</p> <p>-Conoscere le trasformazioni che subiscono gli alimenti.</p> <p>-Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>-Osservare, descrivere e rappresentare graficamente alcune trasformazioni che avvengono nei cicli stagionali, nella vita animale,...(albero, letargo, migrazioni, clima)</p> <p>-Tradurre idee in codice e programma giocando (coding)</p>	
--	--	---	--

I CAMPI DI ESPERIENZA

Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine della scuola dell'infanzia

I DISCORSI E LE PAROLE

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- 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.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino 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.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IL SE' E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- 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.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, 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.

- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni 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.

VALUTAZIONE IDR DEGLI ALUNNI NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO SCOLASTICO 2022/2023

Consideriamo in primo luogo che nella scuola dell'Infanzia la valutazione ha soprattutto la funzione di osservare i livelli di maturazione raggiunti da ciascun bambino, livelli che dovrebbero essere "compresi" anziché semplicemente "misurati". L'osservazione valutativa nella scuola dell'Infanzia comprende aree quali: - il consolidamento dell'identità; - lo sviluppo dell'autonomia; - l'acquisizione delle competenze (sul piano della relazione, motricità, del linguaggio); - le prime esperienze di "cittadinanza" (regole, partecipazione, bene comune, solidarietà).

La valutazione dei bambini di scuola dell'Infanzia richiede un fondamentale rispetto dell'originalità, unicità di ciascun bambino e punta a potenziare le abilità emergenti. Deve quindi esplicarsi in un atteggiamento di ascolto, empatia, profonda rassicurazione e apprezzamento da parte dell'insegnante nei confronti dei piccoli grandi successi di ciascun bambino e bambina e del gruppo nel quale sono inseriti. In questo senso, nella scuola dell'Infanzia, la valutazione non può che caratterizzarsi come "formativa" in quanto riconosce, accompagna, descrive e documenta processi

di crescita ed è invece orientata ad esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità di ogni singolo e del gruppo. L'osservazione mirata evita qualsiasi classificazione e/o giudizio sulle prestazioni dei bambini: si tratta piuttosto di un "tenere memoria" dei passi di sviluppo e maturazione. Può essere intesa come un processo che produce e lascia tracce sulle capacità e via via sulle competenze maturate dai bambini (valutazione sommativa), come riconosce ed esprime le proprie emozioni, cogliere gli stati d'animo propri e altrui, avere un positivo rapporto con la propria corporeità, sviluppare fiducia in sé, chiedere aiuto, manifestare curiosità, condividere esperienze e giochi, affrontare gradualmente i conflitti, riconoscere le regole porsi domande di senso su questioni etiche e morali...