

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA E AIDO "G. PEDICINI"

Piazzetta G. Perugini n° 5 – 83100 Avellino – P. IVA 02859300648 – Cod. Mec. AV1A010007

Tel 0825.460774 - e-mail: scuolapediciniav@libero.it - pec: loperadidonmichele@pec.it

IL NOSTRO CURRICOLO

PREMESSA

Il Curricolo è il complesso organizzato delle esperienze di apprendimento che una scuola intenzionalmente progetta e realizza per gli alunni al fine di conseguire le mete formative desiderate. Esso, al suo interno ed in sintonia con il Piano dell'Offerta Formativa Triennale e le normative nazionali vigenti, declina il percorso dei campi di esperienza e delle discipline sulla base dei traguardi delle competenze e degli obiettivi di apprendimento prescritti dalle nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia (decr. 9 dicembre 2025 n. 221) ed in prospettiva del profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione.

Si è scelto di organizzare il curricolo a partire dalle otto competenze chiave europee esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento europeo 2018 e riportate nelle Indicazioni Nazionali del 2025, alle quali sono state integrate le Competenze di Cittadinanza secondo il Regolamento sull'obbligo d'istruzione (D.M. 139 del 2009) e le Skills Life (O.M.S. 1993) perché esse rappresentano la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione in quanto "necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione" e possono fungere da filo conduttore unitario dell'insegnamento/apprendimento attribuendogli senso e significato. In esse, inoltre, si possono iscrivere tutte le competenze di cittadinanza e quelle promosse dalle Skills Life alla cui formazione concorrono tutte le discipline. Le Indicazioni Nazionali costituiscono il quadro di riferimento principale delle scelte affidate alla progettazione nel rispetto e nella valorizzazione della nostra autonomia.

Si tratta di un testo sulle cui definizioni la comunità professionale è chiamata a riflettere e valorizzare pienamente la propria funzione educativa e per rilevarne le istanze fondamentali che andranno opportunamente contestualizzate al fine di rispondere adeguatamente ai bisogni degli alunni e alle aspettative della società, in un'ottica che tiene conto di quelle che sono le risorse disponibili all'interno delle scuole.

La scuola dell'infanzia riveste un ruolo strategico poiché fa parte del *Sistema integrato "zero-sei"* (D.Lgs. n. 65 del 13 aprile 2017) e rappresenta la prima articolazione del sistema educativo di istruzione e formazione. Essa, per sua natura di luogo di incontro, partecipazione e cooperazione, è la scuola di ogni bambino in quanto persona umana.

MOTIVAZIONI

Le competenze che si intendono sviluppare nella scuola dell'infanzia sono da considerarsi come sapere agito, capacità di mobilitare combinando le conoscenze, abilità, attitudini, capacità personali, sociali e metodologiche per imparare a gestire situazioni e risolvere problemi in contesti significativi sempre più complessi.

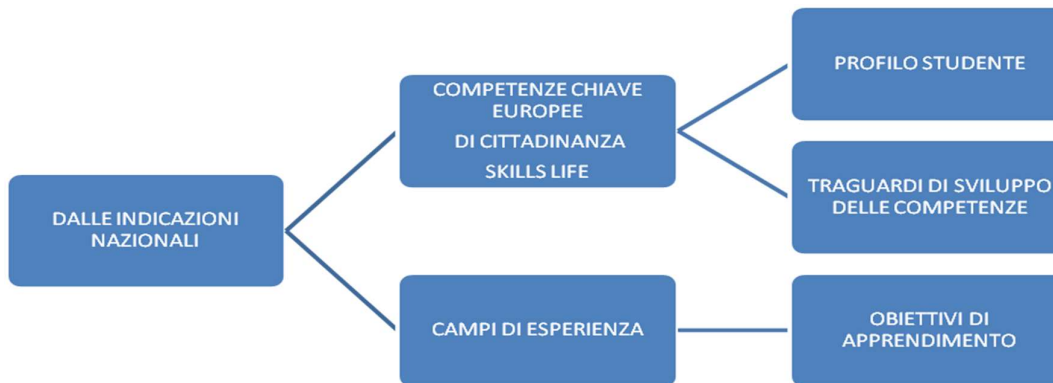
Questo con autonomia e responsabilità, utilizzando i saperi posseduti ma anche attivandone di nuovi.

A partire dal curriculum d'istituto i docenti, in stretta collaborazione, individuano le esperienze di apprendimento, le scelte didattiche e le strategie più significative e idonee a sviluppare le capacità e le competenze del bambino da tre a sei anni.

I traguardi previsti per ciascuna competenza, pur se articolati per le diverse età, non rappresentano tappe rigide ma vogliono essere un supporto/indicazione per sostenere e guidare le insegnanti nell'affiancare i percorsi di apprendimento dei bambini nel corso dei tre anni scolastici. Lo sviluppo delle competenze viene promosso privilegiando il coinvolgimento attivo del bambino, la sua riflessività, la creatività e la costruzione sociale dell'apprendimento tramite la collaborazione e l'aiuto reciproco in un contesto di cura educativa. Gli obiettivi sono stati costruiti in modo tale che siano il più possibile osservabili e valutabili nei compiti significativi che caratterizzano il progetto didattico.

Le scelte metodologiche (progettazione, osservazione, valutazione ed eventuale riprogettazione) e didattiche saranno oggetto di momenti di incontro, riflessione e confronto da parte del team docente.

Il curriculum progettato per la nostra scuola prevede il superamento di una semplice definizione di contenuti in progressione e vuole caratterizzarsi come percorso formativo unitario ispirato ad una logica progressiva che porti allo sviluppo e al raggiungimento di competenze definite e certificabili sia negli specifici ambiti disciplinari sia in quelli trasversali e metodologici.



LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA	LIFE SKILLS Abilità di vita
Comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole - Tutti	- Comunicazione efficace - Capacità di relazione interpersonale - Creatività - Senso critico - Autocoscienza - Gestione delle emozioni
Comunicazione nelle lingue Straniere	I discorsi e le parole - Tutti	
Competenze di base in Matematica, Scienze e Tecnologia	La conoscenza del mondo	Problem solving
Competenze Digitali	Tutti	- Problem solving - Comunicazione efficace
Imparare ad imparare	Tutti	- Problem solving - Autocoscienza - Senso critico - Gestione dello stress
Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro - Tutti	- Autocoscienza - Senso critico - Gestione delle emozioni - Empatia - Gestione dello stress - Capacità di relazione Interpersonale
Spirito d'iniziativa e imprenditorialità	Tutti	- Senso critico - Creatività - Problem solving - Decision making - Gestione delle emozioni - Gestione dello stress - Autocoscienza
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento, immagini, suoni e colori	- Comunicazione efficace - Creatività - Empatia - Autocoscienza - Senso critico

COMPETENZE CHIAVE	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE * Padroneggiare strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione, la comunicazione verbale in vari campi di esperienza. * Comprendere testi letti da altri. * Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. * Scoprire e comprendere il significato della lingua scritta come modalità di comunicazione per "tenere nota" e comunicare.	ABILITA' * Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. * Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. * Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. * Usare un repertorio linguistico appropriato. * Formulare frasi di senso compiuto. * Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. * Esprimere sentimenti e stati d'animo. * Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. * Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto e l'esperienza con i libri. * Cogliere i sistemi di scrittura presenti nella realtà quotidiana, attivando strategie di osservazione e confronto tra la lingua orale e scritta. * Comprendere il significato d'uso di simboli convenzionali. * Conversare e formulare ipotesi sui contenuti dei testi letti. * Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. * Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze, rime e somiglianze semantiche.	COMPITI SIGNIFICATIVI * Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. * Ascoltare, comprendere e ricostruire testi (libri, spettacoli...): individuare i personaggi, individuare i luoghi, individuare la causa di un effetto. * Riprodurre le sequenze e drammatizzarle. * Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di una esperienza realizzata e illustrarne le sequenze. * Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni • Usare il linguaggio per comunicare. • Ascoltare e comprendere messaggi verbali. • Migliorare le competenze fonologiche e lessicali. • Memorizzare e ripetere semplici canti e poesie. • Riconoscere e denominare gli elementi presenti nelle immagini.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni • Saper strutturare frasi e esprimersi con un linguaggio articolato, adatto alle esperienze proposte. • Intervenire nel gruppo durante una conversazione. • Ascoltare, comprendere e riferire storie, letture, filastrocche. • Memorizzare e recitare canti, poesie di varie difficoltà. • Descrivere immagini. • Sperimentare forme di scrittura.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni • Usare la lingua italiana, arricchire il proprio lessico, comprendere parole e discorsi, fare ipotesi sui significati. • Saper esprimere e comunicare emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale utilizzandolo in differenti situazioni comunicative. • Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventare nuove parole, cercare somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare e inventare storie, chiedere e offrire spiegazioni, usare il linguaggio per progettare attività e definire regole. • Ragionare sulla lingua, scoprire la presenza di lingue diverse, riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi, misurarsi con la creatività e la fantasia. • Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni • Pronunciare correttamente i fonemi. • Esprimere verbalmente i propri bisogni. • Comprendere semplici consegne. • Leggere semplici immagini. • Ripetere brevi filastrocche, poesie e semplici canti. • Ascoltare e comprendere un semplice racconto. • Riconoscere e denominare oggetti reali o raffigurati.	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni • Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete. • Raccontare esperienze personali. • Interagire verbalmente con gli adulti e compagni. • Ascoltare, comprendere e raccontare una storia e/o racconti. • Verbalizzare le proprie produzioni grafiche. • Ascoltare e memorizzare canti, poesie e filastrocche. • Esprimere curiosità nei confronti della lingua scritta.	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni • Comprendere il significato di messaggi complessi. • Discriminare, attraverso l'ascolto, le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere. • Giocare con le parole, costruire rime. • Completare e/o inventare piccoli racconti. • Riordinare sequenze di un racconto • Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini. • Discriminare la simbologia lettere-numero. • Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello. • Interpretare spontaneamente la lingua scritta. • Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche.

COMPETENZE CHIAVE	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi di espressioni d'uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.	- Comprendere parole brevi, istruzioni, espressioni e frasi d'uso quotidiano. - Riprodurre brevi filastrocche e semplici canzoncine. - Interagire con un compagno utilizzando brevi espressioni e frasi adeguate alla situazione.	- Indicare e nominare oggetti presenti in classe e/o di uso quotidiano. - Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole- frasi.

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni
Sperimentare i primi approcci alla lingua straniera: colori, numeri, convenevoli.	- Riprodurre parole e brevissime frasi. - Abbinare le parole all'illustrazione corrispondente.	- Utilizzare in modo pertinente parole e semplici frasi standard. - Recitare semplici e brevi filastrocche. - Cantare canzoncine. - Individuare il significato di semplici frasi grazie al riconoscimento di termini noti/conosciuti.
Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni
- Ascoltare e ripetere vocaboli e semplici canzoncine. - Eseguire semplici giochi con uso di termini in L2.	- Salutare e presentarsi. - Denominare oggetti di uso comune. - Memorizzare e ripetere semplici canzoncine e filastrocche.	- Ascoltare e ripetere vocaboli, piccoli dialoghi, canzoncine e filastrocche con pronuncia corretta. - Denominare i colori principali e contare sino a 10. - Nominare alcuni animali. - Denominare i componenti della famiglia.

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA
CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE SPECIFICHE * Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. * Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. * Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. * 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 o ipotesi, con attenzione e sistematicità. * Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. * Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici. * Utilizzare un linguaggio pertinente per descrivere le osservazioni o le esperienze.	ABILITA' * Raggruppare secondo criteri (dati o personali) mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. * Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. * Individuare la relazione fra gli oggetti. * Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. * Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. * Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). * Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). * Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. * Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. * Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. * Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. * Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. * Porre domande sulle cose e sugli aspetti della natura. * Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. * Descrivere e confrontare fatti ed eventi. * Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. * Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. * Elaborare previsioni ed ipotesi e fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. * Utilizzare termini corretti per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. * Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. * Costruire modelli di rappresentazione della realtà.	COMPITI SIGNIFICATIVI * Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. * Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative. * Costruire un calendario del mese e/o annuale collocandovi rilevazioni meteorologiche, assenze, presenze ecc.; inserendo corrispondenze tipiche delle stagioni tra l'ambiente e le attività dell'uomo. * Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone. * Costruire semplici plastici, preceduti dal disegno. * Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. * Eseguire semplici rilevazioni statistiche. * Raccogliere, raggruppare, classificare elementi di vario tipo in base a criteri attribuiti.
--	---	--

Traguardi di sviluppo delle Competenze al termine dei 3 anni • Orientarsi nell'ambiente scuola collocando nello spazio fisico se stesso, oggetti e persone. • Riconoscere e utilizzare semplici simboli per registrare. • Conoscere gli strumenti presenti a scuola. • Percepire le principali caratteristiche delle cose utilizzando i cinque sensi. • Identificare e distinguere la ciclicità del tempo. Compiere semplici raggruppamenti secondo un criterio. • Valutare quantità. • Manipolare e osservare elementi dell'ambiente naturale e circostante.	Traguardi di sviluppo delle Competenze al termine dei 4 anni • Mettere in relazione, fare corrispondenze, valutare quantità. • Individuare criteri di classificazione. • Utilizzare e discriminare simboli grafici per registrare. • Acquisire le dimensioni temporali (ora, prima e dopo). • Stabilire relazioni temporali tra gli eventi. • Riprodurre e completare sequenze. • Comprendere relazioni topologiche e spaziali. • Discriminare e descrivere le qualità senso-percettive. • Distinguere vari ambienti, esseri viventi e non viventi. • Osservare la vita animale e vegetale.	Traguardi di sviluppo delle Competenze al termine dei 5 anni • Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificarne alcune proprietà, confrontare e valutare quantità, utilizzare simboli per registrarle; eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Saper collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferire correttamente eventi del passato recente; saper dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Avere familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. • Individuare posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come: avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
---	--	---

Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni • Riconoscere gli spazi della scuola e distinguerli da quelli familiari. • Manipolare oggetti e materiali senza paura. • Conoscere i colori primarie associarli alla realtà. • Riconoscere il proprio simbolo per registrare la presenza. • Identificare fenomeni atmosferici e associarli a simboli grafici. • Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a scuola e il loro uso. • Percepire la scansione della giornata scolastica. • Distinguere il susseguirsi giorno- notte. • Cogliere le principali trasformazioni stagionali.	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni • Usare gli spazi in modo appropriato e con disinvoltura. • Raggruppare oggetti, persone, animali in base ad uno o più criteri o caratteristiche: grandezza, forma, colore, dimensione. • Classificare in base a: uno, pochi, tanti. • Conoscere ed usare semplici simboli per registrare dati. • Collocare e descrivere oggetti in posizioni diverse rispetto a sé: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso. • Collocare le azioni quotidiane nella giornata scolastica e non. • Percepire la ciclicità del tempo: giorno-settimana.	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni • Raggruppare, classificare oggetti, persone, animali in base a diversi criteri. • Costruire, confrontare, rappresentare e mettere in relazione insiemi e sottoinsiemi. • Seriare rispettando criteri di: grandezza, altezza, lunghezza. • Utilizzare grafici e tabelle. • Associare il numero alla quantità. • Misurare gli oggetti con semplici strumenti. • Confrontare grandezze, pesi e spessori. • Individuare ed utilizzare i concetti spaziali e topologici: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, aperto/chiuso, in mezzo/di lato.
--	--	---

• Distinguere:caldo/freddo, liscio/ruvido, duro/molle. • Conoscere concetti spaziali rispetto a sé: sopra/sotto. • Conoscere aperto/chiuso. • Riconoscere grande/piccolo. • Distinguere pochi/tanti. • Raggruppare per forma o colore.	• Riordinare avvenimenti in sequenze:prima-ora-dopo. • Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni. • Conoscere alcuni ambienti naturali e di vita. • Conoscere alcuni animali e distinguere le loro caratteristiche,i loro ambienti. • Conoscere l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa. • Formulare semplici previsioni legate a fenomeni o situazioni. • Trovare soluzioni a piccoli problemi. • Riconoscere le forme geometriche. • Acquisire termini adatti a descrivere,definire eventi e fenomeni. • Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze.	• Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati. • Conoscere e utilizzare la suddivisione del tempo:giorno, settimana, stagioni. • Sperimentare e discriminare la successione delle azioni:prima, ora, dopo. • Intuire la contemporaneità delle azioni (mentre). • Chiedere e fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. • Stabilire relazioni cercando causa ed effetto di eventi. • Formulare ipotesi sulla base di ciò che osserva. • Ordinare eventi o narrazioni in sequenze • Familiarizzare con strumenti multimediali comprenderne l'utilizzo e la funzione. • Proporre,confrontare e verificare strategie per la soluzione di problemi. • Distinguere soluzioni possibili da quelle non possibili (vero-falso).
---	--	--

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZA DIGITALE
CAMPO D'ESPERIENZA	TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE * Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	ABILITA' * Muovere correttamente il mouse. * Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. * Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. * Individuare e utilizzare, su indicazioni dell'insegnante, il comando "salva". * Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. * Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. * Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.	COMPITI SIGNIFICATIVI * Utilizzare il mouse. * Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica. * Visionare immagini, opere artistiche, documentari.. * Eseguire giochi, elaborazioni grafiche. * Svolgere semplici attività didattiche.
--	--	---

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni • Comprendere piccoli format attraverso alcuni strumenti multimediali.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni • Utilizzare il mouse e le frecce per muoversi nello schermo, per visionare immagini e filmati ed eseguire semplici giochi.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni • Da solo, in coppia e/o con l'aiuto dell'insegnante utilizzare il computer per attività e giochi matematici, linguistici e per elaborazioni grafiche. • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica.
---	--	--

COMPETENZE CHIAVE	IMPARARE AD IMPARARE
CAMPO D'ESPERIENZA	TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE * Acquisire ed interpretare le informazioni legate ad esperienze personali e collettive (eventi, conoscenze, esperienze). * Individuare collegamenti, relazioni e trasferirli in altri contesti. * Individuare, scegliere e utilizzare varie fonti e varie modalità di informazione: immagini, filmati.	ABILITA' * Rispondere a domande relative a un testo o/e ad un video. * Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. * Individuare semplici collegamenti tra informazioni ricevute in vari contesti, con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. * Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. * Applicare strategie di organizzazione delle informazioni. * Costruire brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate. * Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. * Compilare semplici tabelle. * Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	COMPITI SIGNIFICATIVI * Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (giorni della settimana, mesi dell' anno...) * Compilare cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. * Compilare mappe, schemi, riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. * A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. * A partire da un compito dato, ricercare e organizzare il materiale occorrente per svolgerlo. * Sperimentare e condividere forme diverse di una esperienza.
Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni • Nel gioco, mettere spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. • Porre domande su procedure da seguire, applicare la risposta suggerita e generalizzare l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizzare personali soluzioni. • Consultare libri illustrati, porre domande sul loro contenuto, ricavare informazioni e commentarle.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni • Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni (relazioni causali, funzionali topologiche, ecc.) e darne semplici spiegazioni; porre domande quando non sa darsi la spiegazione. • Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, provare le soluzioni note; se falliscono, tentarne di nuove e/o chiedere aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni. • Utilizzare semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricavare informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. • Rielaborare un testo in sequenze e, viceversa, ricostruire un testo a partire dalle sequenze.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni • Individuare spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche ecc.) e darne semplici spiegazioni; quando non si riesce a dare spiegazioni, elaborare ipotesi di cui chiedere conferma all'adulto. • Di fronte a problemi nuovi, ipotizzare diverse soluzioni e chiedere la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; se richiesto motivare le scelte intraprese (come opererà, come sta operando, come ha operato). • Ricavare e riferire informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizzare tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizzare le sequenze illustrate di una storia inventata dal bambino stesso e/o con i compagni.

Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni • Orientarsi nella scansione della giornata scolastica. • Ascoltare e comprendere consegne. • Portare a termine piccoli incarichi. • Saper utilizzare i materiali a disposizione. • Rispettare le cose e l'ambiente. • Coordinare i movimenti del proprio corpo. • Esprimere con la mimica facciale i diversi stati d'animo. • Chiedere spiegazioni e ascoltare con attenzione. • Partecipare a giochi e attività di gruppo rispettando ruoli e regole.	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni • Ricostruire una sequenza d'azioni secondo una logica del prima e dopo. • Essere in grado di collaborare e portare a termine un'attività collettiva. • Osservare e manipolare elementi cogliendo uguaglianze e differenze. • Identificare con lo stimolo delle insegnanti, la successione delle fasi di un semplice e facile compito. • Confrontare gli elaborati con quelli dei compagni. • Usare il corpo per esprimere sentimenti ed emozioni. • Saper attendere nelle attività e conversazioni il proprio turno, dimostrando pazienza. • Partecipare alle attività e alle conversazioni dimostrando interesse e curiosità. • Verbalizzare le proprie azioni ed esperienze con termini sempre più corretti. • Rispondere in modo pertinente e utilizzare frasi complete e termini nuovi. • Raccontare esperienze interagendo con gli altri ed esprimendo i propri bisogni. • Formulare ipotesi, anche fantastiche, per la risoluzione di un semplice problema. • Partecipare alle conversazioni con espressioni personali o sentite dai compagni.	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni • Mettere in relazione, attraverso associazione e analogie, oggetti, persone, sequenze di storie. • Saper organizzare e gestire una semplice attività o compito anche a piccolo gruppo. • Utilizzare materiali strutturati e non in maniera autonoma. • Saper scegliere i materiali adeguati per la realizzazione di produzione di vario genere (disegno, collage, pittura...) organizzando le strutture dei processi anche in forma creativa. • Organizzare lo spazio fisico e grafico. • Rielaborare esperienze, conoscenze personali e collettive acquisite attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, simbolici e teatrali. • Definire criteri di valutazione per esaminare i propri prodotti. • Verbalizzare in modo adeguato le proprie osservazioni. • Ricostruire storie discriminando quelle vere da quelle fantastiche. • Riformulare correttamente esperienze vissute.
---	---	--

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
CAMPO D'ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO - TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE * Esprimere consapevolmente le proprie esigenze e i propri sentimenti utilizzando le modalità più favorevoli. * Conoscere aspetti e tempi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, dimostrando 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 differenze e rispettandoli. * Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. * Conoscere ed identificare le principali funzioni di servizi di pubblica autorità presenti sul 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.	ABILITA' * Sperimentare forme di autonomia dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. * Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. * Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. * Rispettare i tempi degli altri. * Collaborare con gli altri. * Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. * Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. * Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. * Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. * Accettare e rispettare gradualmente le regole, i ritmi, le turnazioni. * Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni. * Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. * Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. * Scambiare giochi, materiali, ecc.. * Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. * Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. * Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. * Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.	COMPITI SIGNIFICATIVI * A partire da immagini di soggetti che manifestano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. * Compilare cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche, paese di provenienza, abitudini alimentari, rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. * Compilare tabelle e cartelloni per illustrare elementi di vario genere: persone, ruoli, corpo umano ecc.. * Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. * Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. * Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano ruoli e strategie di volta in volta concordate tra di loro. * Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni delle diverse comunità di provenienza. * Sperimentare attività manipolative e motorie che evidenziano le diversità culturali o di provenienza.
--	---	---

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni • Stabilire relazioni positive con adulti e compagni e conoscere e sperimentare le regole della vita comunitaria. • Essere autonomi rispetto ai bisogni personali. • Dimostrare autonomia nello svolgimento delle attività. • Giocare da solo e con i compagni • Riconoscere la propria identità personale. • Rispettare le routine della giornata. • Rispettare le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro. • Accettare le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e impegnarsi a modificarli. • Partecipare alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. • Esprimersi attraverso enunciati minimi comprensibili, raccontare propri vissuti a seguito di domande stimolo dell'insegnante.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni • Partecipare attivamente al gioco simbolico. • Partecipare con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano il bambino stesso. • Sapersi esprimere con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. • Esprimere sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto. • Porre domande sulla propria storia e raccontare episodi che gli sono noti. • Conoscere alcune tradizioni della propria comunità. • Collaborare al lavoro di gruppo. • Prestare aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. • Interagire con i compagni nel gioco e nel lavoro. • Rispettare le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. • Accettare i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilire relazioni con loro come con gli altri compagni. • Distinguere le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e impegnarsi ad evitarli.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, saper argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, sapersi esprimere in modo sempre più adeguato. • Sapere di avere una storia personale e familiare, conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e metterle a confronto con altre. • Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini e cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male. • Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro . • Sapersi muovere con sicurezza e autonomia negli spazi familiari. • Modulare progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconoscere i più importanti segni della propria cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
---	---	--

Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni • Superare le difficoltà legate al distacco dalla famiglia. • Accettare le situazioni nuove: • Condividere e riordinare giochi e materiali. • Usare i servizi in autonomia. • Mangiare autonomamente. • Identificare oggetti e situazioni di pericolo. • Identificare se stesso, i compagni e gli adulti in un percorso di differenziazione delle caratteristiche personali. • Rivolgersi agli adulti per esprimere i propri bisogni. • Stabilire relazioni positive con gli adulti e con i pari. • Accettare le regole di un gioco. • Giocare insieme ad un piccolo gruppo e prendere iniziative. • Fare giochi imitativi. • Partecipare a giochi organizzati. • Rispettare il proprio turno. • Stare composto a tavola. • Muoversi da solo negli spazi della scuola. • Riconoscere le proprie cose. • Procurarsi ciò che gli serve. • Partecipare alle attività proposte.	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni • Vivere serenamente il distacco dalla famiglia. • Affrontare le situazioni nuove. • Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. • Sapersi differenziare dall'altro. • Esprimere le proprie emozioni. • Stabilire relazioni positive con gli adulti e con i pari. • Riconoscere di appartenere ad un gruppo (età-sezione). • Accettare il diverso da sé. • Lavorare ed interagire in un gruppo. • Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. • Rispettare le regole della vita comunitaria: • Rispettare il proprio turno. • Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione e sapersi gestire. • Condividere giochi e materiali. • Saper eseguire piccoli incarichi. • Muoversi con sicurezza negli spazi della scuola. • Svolgere un'attività in modo autonomo. • Partecipare alla attività proposte. • Portare a termine un'attività nei tempi stabiliti. • Partecipare a giochi organizzati di gruppo e assumere un ruolo nel gioco simbolico rispettando le regole e i tempi.	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni • Adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove. • Accettare il diverso da sé. • Esprimere e riconoscere bisogni ed emozioni. • Organizzarsi e collaborare con gli altri. • Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. • Rispettare il proprio turno e le opinioni altrui. • Saper riordinare spazi, giochi e materiali. • Sapersi gestire in tutte le azioni di cura personale e non. • Conoscere e saper utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici. • Assumere e portare a termine un incarico. • Eseguire e portare a termine un'attività nel tempo stabilito in modo autonomo. • Sperimentare tutte le forme di gioco rispettandone le regole. • Assumere ruoli diversi. • Pianificare le fasi di un gioco.
---	--	---

COMPETENZE CHIAVE	SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
CAMPO D'ESPERIENZA	TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE * Effettuare considerazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. * Assumere e portare a termine compiti e iniziative. * Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. * Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	ABILITA' * Esprimere valutazioni rispetto alle esperienze. * Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. * Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. * Formulare proposte di lavoro, di gioco * Confrontare la propria idea con quella altrui. * Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. * Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. * Formulare ipotesi di soluzione. * Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. * Organizzare dati su schemi e tabelle. * Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. * Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. * Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita.	COMPITI SIGNIFICATIVI * Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. * Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare. * Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. * "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. * Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. * Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.
Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni • Eseguire e portare a termine le consegne impartite dall'adulto e i compiti affidatigli. • Formulare proposte di gioco ai compagni. • Partecipare alle attività collettive, • Giustificare le scelte operate con semplici motivazioni. • Conoscere i ruoli all'interno della famiglia e nella classe	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni • Eseguire consegne e portare a termine compiti affidatigli con precisione e cura. • Saper assumere spontaneamente compiti nella classe e portarli a termine. • Collaborare nelle attività di gruppo e, se richiesto, prestare aiuto. • Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, provare le soluzioni note, se falliscono, tentarne delle nuove e/o chiedere aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni. • Formulare proposte di lavoro e di gioco ai compagni e saper impartire semplici istruzioni. • Compiere semplici indagini e utilizzare tabelle già predisposte per organizzare i dati.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni • Eseguire consegne anche complesse e portare a termine in autonomia e compiti affidati. • Assumere spontaneamente iniziative e assumere compiti nel lavoro e nel gioco. • Collaborare proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. • Di fronte a nuove procedure e problemi, ipotizzare diverse soluzioni. • Saper riferire come si opererà rispetto a un compito, come si opera, come si è operato. • Operare scelte tra diverse alternative, motivandole. • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche altri punti di vista.

	• Operare scelte tra due alternative, motivandole. • Esprimere motivazioni e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.	• Effettuare semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. • Utilizzare modalità e forme convenzionali di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.
--	--	---

Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni • Dimostrare un atteggiamento positivo verso le nuove proposte. • Esprimere una scelta. • Partecipare alle attività collettive. • Formulare primi giudizi sul lavoro. • Osservare esperimenti. • Aggregarsi nel gioco a pochi compagni. • Individuare piccole difficoltà e chiedere aiuto. • Imitare il lavoro o i giochi dei compagni.	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni • Eseguire le consegne e portare a termine i compiti affidatigli. • Formulare proposte di gioco ai compagni • Riconoscere problemi e porre domande. • Spiegare con frasi semplici le proprie intenzioni. • Rielaborare le fasi di un esperimento. • Proporre e farsi promotore di giochi al gruppo. • Collaborare nelle attività di gruppo e se richiesto prestare aiuto. • Di fronte a una difficoltà o a un problema nuovo, trovare le soluzioni e motivarle. • Esprimere giudizi e valutazioni sul proprio lavoro. • Saper scegliere tra alternative e condividere una scelta mediata.	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni • Eseguire consegne di una certa complessità e portare a termine in autonomia e affidabilità i compiti. • Saper chiedere spiegazioni • Inventare giochi in piccolo e grande gruppo. • Collaborare nelle attività di gruppo aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. • Individuare problemi e ipotizzare diverse soluzioni. • Esprimere intraprendenza nel lavoro. • Effettuare semplici indagini e piccoli esperimenti, con descrizioni. • Saper usare tabelle e grafici. • Operare scelte, saperle motivare e sostenere.
---	---	--

COMPETENZE CHIAVE	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE LINGUAGGI ESPRESSIVITA'
CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI SUONI COLORI

COMPETENZE SPECIFICHE * Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	ABILITA' * Assistere a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...). * Ascoltare brani musicali. * Vedere e osservare opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie opinioni rispetto ad alcuni criteri convenuti. * Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. * Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. * Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. * Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. * Esplorare i materiali disponibili nei diversi angoli e utilizzarli in modo personale. * Rappresentare attraverso i linguaggi: grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie e la propria visione della realtà. * Sperimentare tecniche nell'uso del colore. * Interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. * Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. * Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. * Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo. * Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. * Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. * Esplorare le possibilità offerte dalle	COMPITI SIGNIFICATIVI * Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. * Riprodurre opere di artisti; commentare l'originale. * Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. * Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione. * Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc). * Ideare semplici sequenze musicali con la voce per ritmare una rima, una filastrocca. * Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. * Ideare storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali e non.
--	---	--

	tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	
--	---	--

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni • Conoscere, sperimentare e giocare con i materiali grafico-pittorici e plastici. • Identificare i colori primari. • Usare l'espressione mimico- gestuale nel canto e nella recita di filastrocche e poesie. • Osservare e descrivere immagini e seguire brevi filmati.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni • Conoscere, sperimentare e giocare con tecniche espressive in modo libero e su consegna. • Identificare i colori primari e secondari. • Riconoscere e discriminare alcune caratteristiche del suono e della voce. • Riuscire ad esprimersi attraverso semplici drammatizzazioni. • Leggere, confrontare e produrre immagini (cartacei, visivi e multimediali) individuando somiglianze e differenze.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni • Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventare storie e saperle esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. • Utilizzare materiali, strumenti, tecniche espressive e creative. • Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Assistere e/o partecipare con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.
Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni • Utilizzare il linguaggio grafico- pittorico. • Attribuire un significato al proprio disegno. • Manipolare materiali diversi. • Discriminare i colori. • Disegnare utilizzando più colori. • Utilizzare pennarelli, pastelli e pennelli. • Colorare cercando di rispettare i contorni di un'immagine. • Ascoltare e conoscere semplici ritmi. • Cantare in gruppo unendo parole e gesti. • Provare a recitare brevi poesie e filastrocche. • Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana. • Riconoscere e denominare gli elementi presenti nelle immagini.	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni • Rappresentare graficamente le esperienze. • Descrivere ciò che si è disegnato. • Sperimentare l'uso di svariati materiali: di recupero ecc... • Colorare e riuscire a rispettare i margini e i contorni di un'immagine. • Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari. • Cantare da solo e in attività musicali di gruppo. • Disegnare le varie espressioni del viso e gli stati d'animo anche in modo creativo. • Recitare poesie e filastrocche di varia lunghezza. • Descrivere immagini complesse o in sequenza. • Assumere ruoli nel gioco simbolico. • Interpretare ruoli nelle drammatizzazioni.	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni • Rappresentare con ricchezza di particolari situazioni vissute o inventate. • Riprodurre in modo verosimile rispettando forma e colore. • Sapersi orientare nello spazio grafico e realizzare un disegno. • Inventare e drammatizzare storie. • Identificarsi nei vari personaggi e nelle situazioni. • Utilizzare alcuni mezzi tecnologici. • Saper utilizzare in modo creativo i materiali di recupero. • Saper eseguire semplici copie dal vero. • Saper usare con proprietà strumenti e materiali. • Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante. • Ascoltare brani musicali vari. • Associare stati emotivi a brani musicali. • Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi. • Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, con la voce, con oggetti e semplici strumenti musicali. • Decodificare i simboli utilizzati nelle esperienze vissute.

COMPETENZE CHIAVE	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPO D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE SPECIFICHE * Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. * Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. * Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	ABILITA' * Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del proprio corpo. * Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. * Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. * Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. * Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. * Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. * Cordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. * Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. * Rispettare le regole nei giochi. * Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	COMPITI SIGNIFICATIVI * Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni. * Eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. * Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. * Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi. * Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. * In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. * In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. * Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, cena).
Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni • Sperimentare le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo. • Conoscere ed assumere corrette abitudini igieniche ed alimentari. • Rappresentare il proprio corpo. Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni • Rafforzare la conoscenza del sé corporeo e la capacità percettiva. • Acquisire corrette abitudini alimentari e igienico-sanitarie. • Controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. • Sapersi muovere all'interno di uno spazio organizzato secondo criteri spazio temporali. • Interagire con gli altri nei giochi di movimento. • Potenziare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni • Vivere pienamente la propria corporeità e percepire il potenziale comunicativo ed espressivo, maturare condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori; applicarli nei giochi individuali e di

		gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed essere in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentare il corpo fermo e in movimento.
--	--	---

Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni • Attivare schemi motori di base. • Partecipare alle attività di vita pratica. • Sviluppare la percezione sensoriale. • Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo. • Scoprire la propria identità sessuale. • Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento. • Esercitare la manipolazione e la motricità fine.	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni • Acquisire sicurezza nei movimenti e fiducia nelle proprie capacità motorie. • Svolgere adeguatamente le attività di cura di sé e del rispetto delle regole della giornata scolastica. • Potenziare la discriminazione senso percettiva. • Riconoscere la propria identità sessuale. • Riconoscere e rappresentare lo schema corporeo. • Riprodurre semplici movimenti ritmici con il corpo. • Utilizzare e migliorare la motricità fine in situazioni sempre più complesse anche attraverso gli strumenti	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni • Attivare e controllare gli schemi motori. • Padroneggiare e coordinare movimenti e gesti. • Muoversi in maniera coordinata nel gioco libero, guidato e di gruppo. • Acquisire consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali. • Capire ed interpretare i messaggi del corpo. • Essere consapevole della propria identità sessuale. • Disegnare la figura umana in modo completo, organizzato e differenziato. • Assumere corrette abitudini igienico-alimentari. • Conoscere l'importanza e la funzione di alcuni organi interni. • Acquisire una corretta motricità fine. • Intuire la destra e la sinistra sul proprio corpo.
--	---	---