



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"GIOVANNI FALCONE"**

Via Marchese Pensabene n. 34 - 90146 Palermo
Tel. 091 6710763- Fax 091 6721146
Codice Fiscale 80056520820 - PAIC86900X
Codice univoco: UFR4DG
paic86900x@pec.istruzione.it – paic86900x@istruzione.it
www.icsgiovanifalcone.edu.it



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Scuola dell'Infanzia Statale Maria Cristina Luinetti

Via Marchese Pensabene 34, 90146 Palermo - Tel.0916718646

Codice Meccanografico: PAAA86901R

PREMESSA

La progettazione d'Istituto della Scuola dell'Infanzia scaturisce dalla lettura e dalla riflessione collegiale dei documenti "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione" (novembre 2012), "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" (febbraio 2018) che non suggeriscono modelli ma richiamano la responsabilità dei docenti ad individuare le modalità più adatte al contesto, ai bisogni reali degli alunni, alle proprie storie professionali. Ciò che si vuole garantire è il diritto alla diversità di ogni bambino, partendo dalla ricognizione dei suoi bisogni e delle sue risorse, rendendo davvero la nostra scuola "inclusiva" nella prospettiva dello sviluppo di competenze per la cittadinanza attiva e la sostenibilità.

FINALITÀ GENERALI ED ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

Le Indicazioni nazionali pongono come finalità generale della scuola nell'attuale contesto storico culturale "lo sviluppo armonico e integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea, nella promozione della conoscenza e nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità individuali, con il coinvolgimento degli studenti e delle famiglie".

L'orizzonte di riferimento verso cui tende tutto il sistema scolastico italiano è il quadro delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea e rivisitate nel maggio 2018 che, nella scuola dell'Infanzia, si sviluppano all'interno dei Campi d'esperienza nel seguente modo:

1) COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA / *Competenza alfabetica funzionale (maggio 2018)*

(campo di esperienza prevalente I DISCORSI E LE PAROLE i restanti campi in maniera trasversale)

È la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

Competenze specifiche:

- Arricchire il lessico
- Leggere, comprendere ed interpretare testi di vario tipo
- Comprendere il significato delle parole.
- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità comunicative ed espressive, manifestando le proprie idee ed aprendosi al dialogo con i grandi e i compagni.
- Rispondere in modo pertinente a semplici domande.
- Intuire da domande stimolo le intenzioni di chi parla.
- Esprimere verbalmente una semplice esperienza e raccontare una storia ascoltata.
- Ascoltare messaggi verbali, storie e comprenderne il senso globale.

2) COMUNICAZIONE IN LINGUE STRANIERE /*Competenza multilinguistica (maggio 2018)*

(campo di esperienza prevalente I DISCORSI E LE PAROLE i restanti campi in maniera trasversale)

Condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

Competenze specifiche:

- Utilizzare semplici frasi standard, in modo pertinente, per chiedere, comunicare bisogni e presentarsi.
- Mostrare interesse per l'ascolto di canzoni e partecipare attraverso la ripetizione di parole e attività

3) COMPETENZA MATEMATICA E LE COMPETENZE DI BASE IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO /*Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (maggio 2018)*

(campo di esperienza prevalente LA CONOSCENZA DEL MONDO i restanti campi in maniera trasversale)

È l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli

esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

Competenze specifiche:

- Scoprire, analizzare e confrontare le esperienze reali.
- Individuare somiglianze e differenze, classificare, ordinare e quantificare elementi.
- Raggruppare ed ordinare secondo criteri stabiliti, usando semplici simboli.
- Utilizzare semplici strumenti predisposti dall'insegnante (diagrammi e tabelle) per organizzare semplici dati.
- Intuire l'esistenza di un problema legato ai propri bisogni nell'ambito di gioco o di semplici esperienze quotidiane.
- Formulare ipotesi, anche fantastiche, per la risoluzione di un semplice problema.
- Riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento
- Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, i fenomeni naturali, dimostrando atteggiamenti di rispetto per l'ambiente e per tutti gli esseri viventi.

4) COMPETENZA DIGITALE

(campo di esperienza prevalente LA CONOSCENZA DEL MONDO (i restanti campi in maniera trasversale)

Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Esso implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per campi di esperienza e discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si

possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

Competenze specifiche:

- Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Utilizzare il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche.

5) IMPARARE A IMPARARE /*Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare (maggio 2018)*

(tutti i campi di esperienza)

È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza. Imparare a imparare è una competenza metodologica e meta cognitiva fondamentale per poter acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va eseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza, l'approccio per campi

di esperienza e discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti le strategie dell'imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

Competenze specifiche:

- Organizzare le esperienze in procedure e schemi mentali per orientarsi in situazioni simili (cosa/come fare per...).
- Definire, con l'aiuto dell'insegnante, la successione delle fasi di un semplice compito.
- Individua il materiale occorrente per l'esecuzione di un compito.
- Individuare collegamenti e relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle
- Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.
- Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti
- Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive
- Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...
- Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati

6) COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE /*Competenze in materia di cittadinanza (maggio 2018)*

(campo di esperienza prevalente IL SÉ E L'ALTRO i restanti campi in maniera trasversale)

Includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate,

come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica. Le competenze sociali e civiche sono quelli su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. È forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il saper lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

Competenze specifiche:

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato
- Riferire i propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia e della comunità, come base per lo sviluppo del senso di appartenenza.
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista e delle differenze.
- Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo con gli altri bambini; offrire aiuto
- Seguire le regole di comportamento e assumersi le responsabilità.

7) SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (tutti i campi di esperienza) /*Competenza imprenditoriale (maggio 2018)*

Concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È la competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo. Lo Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso l'approccio scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue nei i campi di esperienza e in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. È una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. È anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

Competenze specifiche:

- Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottando strategie di problem solving.
- Progettare e inventare giochi e situazioni ludiche
- Formulare proposte di lavoro/gioco
- Confrontare la propria idea con quella altrui
- Giustificare le scelte con semplici spiegazioni
- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, gioco

- Esprimere semplici giudizi/valutazioni sul lavoro di gruppo e sui giochi progettati
- Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli con creatività.
- Scoprire, analizzare, confrontare e simbolizzare la realtà.
- Effettuare valutazioni e prendere decisioni.
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro, realizzando semplici progetti.
- Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

8) CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE /*Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale (maggio 2018)*

(campi di esperienza prevalenti IL CORPO IN MOVIMENTO, IMMAGINI, SUONI, COLORI, i restanti campi in maniera trasversale)

Riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive. La consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi (arte, musica, corpo).

Competenze specifiche:

- Conoscere il proprio corpo e padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Utilizzare gli aspetti comunicativi relazionali del messaggio corporeo
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole
- Esprimersi e comunicare con diversi linguaggi espressivi non verbali
- Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

I BISOGNI FORMATIVI DEGLI ALUNNI

Dalle esigenze emerse dall'analisi sociologica e dalla valutazione dei risultati raggiunti negli anni precedenti i bisogni degli alunni si possono raggruppare in:

Coscienza e stima di sé	Socio-relazionali	Alfabetizzazione di base (Cognitivi)
Sentirsi accolto e riconosciuto	Operare scelte e valutazioni autonome e adeguate ai fini dell'orientamento	Sviluppare il pensiero riflessivo e critico
Sentirsi compreso, ascoltato	Riconoscere la dignità di tutti e di ciascuno	Padroneggiare gli alfabeti di base
Raccontarsi	Rispettare e avere cura di sé, degli altri e dell'ambiente sociale e naturale	Comunicare attraverso linguaggi specifici verbali e non
Sentirsi motivato e guidato	Cooperare	Acquisire un corretto metodo di studio e di lavoro
Sentirsi incoraggiato	Assumere un atteggiamento democratico, tollerante e disponibile verso gli altri	
Capire se stesso e gestire le emozioni		

RAPPORTI CON LE FAMIGLIE

La scuola si pone in continuità con le esperienze che il bambino compie nel suo contesto socio-familiare, mediandole culturalmente e collocandole in una prospettiva di sviluppo educativo. I rapporti scuola-famiglia iniziano al momento dell'inserimento a scuola del bambino, attraverso colloqui individuali ed assemblee. Durante l'anno, nel corso di riunioni periodiche, i genitori possono conoscere l'organizzazione scolastica e le scelte progettuali degli insegnanti.

Sono previsti, durante il corso dell'anno, incontri del Consiglio di Intersezione per informazioni sull'andamento delle sezioni per formulare

proposte al Collegio Docenti relative all'azione educativa e didattica e per agevolare e rendere più efficace il rapporto scuola-famiglia. Inoltre, la scuola promuove iniziative di informazione e formazione per le famiglie.

IL PATTO DI CORRESPONSABILITÀ - INTEGRAZIONE EMERGENZA COVID

Il Patto educativo di corresponsabilità è il documento – firmato da genitori e studenti – che enuclea i principi e i comportamenti che scuola, famiglia e alunni condividono e si impegnano a rispettare.

È, in sintesi, un impegno formale e sostanziale tra genitori, studenti e scuola con la finalità di rendere esplicite e condivise, per l'intero percorso di istruzione, aspettative e visione d'insieme del percorso formativo degli studenti.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il curriculum di istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'Istituto. La costruzione del Curriculum è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa. Ogni scuola predispone il curriculum all'interno del Piano Triennale dell'Offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina". (Indicazioni Nazionali 2012)

IL CURRICOLO si divide in:

- **ESPLICITO**: composto dalla proposta didattica della scuola (programmazione annuale, unità di apprendimento, laboratori),

- **IMPLICITO:** è composto da tutte quelle pratiche messe in atto dalla Comunità Educante che contribuiscono all'educazione dei bambini e delle bambine (gli ambienti, i tempi, le modalità di osservazione, le relazioni, le routine, ecc..). La scuola è un laboratorio di nuove esperienze che il bambino compie, elabora e fa proprie. Compito fondamentale del Collegio docenti è realizzare un percorso educativo e didattico tenendo presente gli elementi posti dallo specifico contesto circostante. Le "Otto competenze chiave Europee per la cittadinanza" e le "Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012" in particolare rappresentano le prospettive generali di sviluppo degli itinerari, sulla scorta di precise osservazioni del contesto reale, dei singoli bambini e bambine e delle loro storie personali. Al collegio docenti spetta inoltre la scelta dei contenuti concreti e dei metodi opportuni. Fondamentali saranno le continue e metodiche verifiche durante l'attività educativa per un proficuo lavoro e il raggiungimento da parte del bambino e delle bambine delle seguenti finalità:

- Identità
- Autonomia
- Competenza
- Cittadinanza

SVILUPPO DELL'IDENTITA' (saper essere)

L'identità esprime l'appartenenza alla famiglia di origine, ma anche l'appartenenza al più ampio contesto della comunità. Significa imparare a star bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile, ma vuol dire anche sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente ad una comunità.

SVILUPPO DELL'AUTONOMIA (saper fare)

È l'acquisizione delle capacità di interpretare e governare il proprio corpo; partecipare alle attività nei diversi contesti; avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé e saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana; partecipare e prendere decisioni

motivando le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti; assumere atteggiamenti sempre più responsabili

SVILUPPO DELLE COMPETENZE (sapere)

Significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere negoziare i significati.

SVILUPPO DELLA CITTADINANZA (io con gli altri)

Significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise, che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro. Il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri significa porre le fondamenta di un ambito democratico, eticamente orientato e rispettoso del rapporto uomo - natura.

Con l'entrata in vigore della legge 20 agosto 2019, n. 92, concernente l'Introduzione dell'**insegnamento scolastico dell'educazione civica**, la nostra scuola ha inserito nella progettazione, attività finalizzate all'acquisizione di una graduale coscienza civica basata sulla consapevolezza che la libertà personale si realizza nell'adempimento dei propri doveri, nella conoscenza e nell'esercizio dei propri diritti, nel rispetto dei diritti altrui e delle regole che governano la convivenza civile in generale e la vita scolastica in particolare. "Imparare a vivere con gli altri" è un obiettivo prioritario del nostro curriculum, consapevoli che la cura dell'intelligenza emotiva e dell'intelligenza sociale siano le chiavi d'accesso nella società per il cittadino che intenda esercitare con consapevolezza, responsabilità ed autonomia i propri diritti di cittadinanza attiva e democratica.

Le 33 ore destinate all'educazione civica, sono state distribuite all'interno dei campi d'esperienza nel seguente modo:

IL SE' E L'ALTRO	I DISCORSI E LE PAROLE	IMMAGINI, SUONI E COLORI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	LA CONOSCENZA DEL MONDO	TOTALE
7 ore	7 ore	6 ore	7 ore	6 ore	33 ore

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il presente curriculum intende promuovere lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti e delle relazioni, la predisposizione di spazi educativi accoglienti e stimolanti, la conduzione dell'intera giornata scolastica e l'organizzazione programmata delle attività didattiche. Il curriculum, pur essendo il risultato di un attento lavoro del team docente, mantiene la flessibilità necessaria per garantire il rispetto dei tempi e dei ritmi di ciascun bambino.

L'apprendimento avviene in una dimensione ludica, attraverso l'azione, l'esplorazione e il contatto con tutto ciò che circonda il bambino: oggetti, natura, arte, territorio, ecc

La dimensione ludica dell'attività didattica viene valorizzata in quanto assicura ai bambini esperienze di apprendimento in tutte le dimensioni della loro personalità: cognitiva, sociale, affettiva ed espressiva. Il gioco in tutte le sue forme di espressione: di finzione, di immaginazione e di identificazione è risorsa privilegiata di conoscenza e di relazione. L'esplorazione e l'azione soddisfano la naturale curiosità dei bambini, il loro desiderio di fare, scoprire e conoscere.

Nella relazione educativa, "gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione", aiutano i bambini nella loro ricerca sollecitandoli a osservare, descrivere, riflettere, dare e chiedere spiegazioni, fare ipotesi, confrontarsi con l'altro. Nel processo di insegnamento-apprendimento il docente facilita e supporta il graduale processo di transizione dall'esperienza, quindi dal gioco e dall'attività diretta del bambino con gli altri, gli oggetti e i materiali, alla rappresentazione, cioè alla comunicazione e alla formalizzazione, attraverso uno o più linguaggi.

L'organizzazione degli spazi e dei tempi in quanto importanti elementi di qualità pedagogica dell'ambiente educativo vengono organizzati con cura. Lo spazio nella scuola dell'Infanzia non è semplicemente un contenitore, ma è uno spazio educativo pensato e costruito per i bambini: è uno spazio che parla dei bambini, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità attraverso l'ambiente fisico, la scelta e la disposizione degli arredi, dei giochi e dei materiali. Numerosi sono gli obiettivi sottesi all'organizzazione dello spazio: gli angoli all'interno della sezione aiutano il bambino ad avere punti di riferimento, ad acquisire sicurezza e favoriscono l'organizzazione logica; i grandi spazi, come il salone, permettono l'esperienza di uno spazio allargato che risponde al

bisogno di movimento dei bambini; gli spazi esterni, giardino o cortile, favoriscono l'osservazione e l'esplorazione della natura, lo sviluppo delle capacità di orientamento e soddisfano la loro esigenza di moto.

Il tempo è l'altra variabile che regola e determina il benessere dei bambini nella vita scolastica. La scansione dei tempi della giornata scolastica è pensata ed organizzata tenendo presente i bisogni educativi e i ritmi di vita dei bambini e, contemporaneamente, un ordinato svolgimento delle attività. Numerosi sono gli obiettivi sottesi all'organizzazione della giornata scolastica: i giochi e le attività, durante il tempo dell'accoglienza, favoriscono la socializzazione e la capacità di organizzarsi autonomamente; le attività di routine (appello, calendario, assegnazione degli incarichi) favoriscono lo sviluppo dell'identità e della cittadinanza; l'uso dei servizi igienici e la fruizione dei pasti (merenda e pranzo) promuovono l'acquisizione di autonomia, norme di vita pratica ed educazione alimentare; i giochi in salone favoriscono la socializzazione e lo sviluppo motorio; le attività inerenti i progetti e i percorsi di apprendimento promuovono lo sviluppo delle competenze; il riordino dei materiali, i giochi organizzati e i canti sostengono la socializzazione e la collaborazione con i coetanei, ecc.

Il succedersi regolare dei diversi momenti della giornata scolastica, con la loro ripetizione, offre sicurezza al bambino e consente di avere una prima "idea" del tempo: il tempo dell'incontro, il tempo dell'appello, il tempo dell'uso dei servizi igienici, il tempo della colazione, il tempo del gioco libero o organizzato, il tempo dell'impegno, ecc.

Le proposte educative e didattiche vengono programmate attraverso Progetti e Unità di apprendimento. Alcuni Progetti sono comuni a tutte le sezioni della scuola (Natale, Carnevale, festa di fine anno, ed. sicurezza, ed. ambientale ed ed. alla legalità); altri sono comuni ad alcune sezioni; le Unità di apprendimento sono specifiche di sezione o per fascia d'età.

Partendo dai traguardi per lo sviluppo della competenza, inerenti i campi di esperienza, riportati nelle Indicazioni, vengono indicate le abilità e le conoscenze necessarie per il raggiungimento della competenza chiave e della competenza di base (Traguardo del campo di esperienza) suddivise in tre livelli. Tenendo conto del grado di maturazione dei propri alunni le insegnanti utilizzeranno tali abilità e conoscenze per stilare percorsi di apprendimento rispondenti ai bisogni e alle capacità dei bambini della propria sezione.

PROFILO DELLE COMPETENZE DEL BAMBINO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Al termine del percorso triennale della Scuola dell'Infanzia, è auspicabile attendersi che ogni bambino abbia sviluppato e raggiunto competenze di base che strutturano la sua crescita personale:

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.

- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.
- Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.
- Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano e ampliano le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni e progetti di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti e di avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione.

Pur nell'approccio globale che caratterizza la scuola dell'infanzia, gli insegnanti individuano, dietro ai vari campi di esperienza, il delinearsi dei saperi disciplinari e dei loro alfabeti.

In particolare nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare occasioni e possibilità di esperienze volte a favorire lo sviluppo della competenza, che a questa età va inteso in modo globale e unitario. La programmazione educativa farà riferimento ai seguenti "CAMPI DI ESPERIENZA" riportati dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione". Di seguito, vengono riportati gli obiettivi di apprendimento al termine della scuola dell'Infanzia, elaborati in seno alle commissioni di lavoro per la costruzione del curricolo verticale di Istituto:

CAMPO D'ESPERIENZA	IL SE E L'ALTRO	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ- IMPARARE A IMPARARE - COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
DISCIPLINE IN CONTINUITA'	STORIA, EDUCAZIONE CIVICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITA'	CONOSCENZE
IDENTITA' E AUTONOMIA Riconoscere le proprie emozioni e saperle esprimere. Prendere consapevolezza della propria identità.	Superare il distacco dalla famiglia o da altre figure di riferimento Esprimere le proprie esigenze Controllare ed esprimere i propri sentimenti ed emozioni Muoversi serenamente nello spazio scuola, nell'ambiente esterno e in diversi ambienti educativi Risolvere semplici problemi da solo senza chiedere all'insegnante Assumere iniziative	Nuove figure di riferimento Autocontrollo Emozioni Gli spazi scolastici e della propria sezione e la loro utilizzazione

	<p>Portare a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p> <p>Riconoscere comportamenti positivi e negativi (funzione interazionale dalla lingua)</p>	
<p>ASCOLTO E RECIPROCIITA'</p> <p>Essere disponibile ad accettare le diversità, gestendo i contrasti attraverso regole condivise.</p> <p>Manifestare rispetto verso le altre culture.</p>	<p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni</p> <p>Applicare le regole relative al saper parlare e ascoltare</p> <p>Stabilire rapporti corretti con compagni e adulti</p> <p>Porre domande, riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini rispettando la turnazione</p> <p>Rispettare le decisioni prese</p> <p>Condividere materiali e regole di convivenza</p> <p>Rispettare il materiale usato e riordinarlo</p> <p>Collaborare con il gruppo</p> <p>Riconoscere e rispettare le diversità</p> <p>Interagire con i compagni delle altre sezioni durante il gioco libero o all'interno di giochi strutturati</p> <p>Riconoscere e rispettare opinioni e punti di vista diversi dai propri</p>	<p>I nomi dei compagni, degli adulti e del personale scolastico</p> <p>Regole di vita comunitaria e del lavoro in sezione</p> <p>I ruoli e i compiti sociali</p> <p>Registri comunicativi diversi in base in base a ruoli diversi (linguaggio referenziale)</p> <p>Prime forme di cooperazione e collaborazione</p> <p>I punti di vista altrui (nei giochi e nelle azioni di vita quotidiana)</p> <p>La diversità di genere, di razza, di religione...</p> <p>La diversità come caratteristica del genere umano</p>
<p>USO DELLE FONTI (Storia)</p> <p>Ricostruire la propria storia personale e familiare, avvalendosi di fonti diverse</p> <p>Conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità, metterle a confronto</p> <p>Conoscere la specificità del proprio quartiere</p>	<p>Riconoscere caratteristiche delle diverse fasi evolutive</p> <p>Ricostruire la propria storia utilizzando fonti</p> <p>Utilizzare "tracce" per ricordare (anche con oggetti transazionali)</p> <p>Riconoscere i componenti della propria famiglia: nome, ruolo...</p> <p>Riconoscere i simboli delle tradizioni proprie e della comunità di appartenenza</p> <p>Riconoscere le specificità del proprio quartiere: il nome, i principali servizi pubblici (scuola, farmacia, poste, chiesa...)</p> <p>Riconoscere la propria città e quartieri limitrofi</p>	<p>Le fasi della crescita</p> <p>Le fonti per ricavare conoscenze del passato personale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - orali (racconti dei nonni o dei genitori) - materiali (foto, oggetti, abiti...) <p>Conoscenza delle tradizioni popolari, usi e costumi del proprio territorio o di altri paesi da altri luoghi</p>
<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI (Storia)</p> <p>Collocare gli eventi nel tempo</p> <p>Ricostruire in successione temporale un'esperienza vissuta o narrata</p>	<p>Ricostruire in sequenza logico-temporale la propria storia</p> <p>Mettere in successione due o più immagini riferite alle tappe evolutive</p>	<p>Sequenze temporali</p>

STRATEGIE DIDATTICHE		ORGANIZZAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. • L'esplorazione, la ricerca e la sperimentazione nelle molteplici dimensioni (sociale, relazionale, motoria, espressiva, creativa, ludica...) • La vita di relazione. 		<ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo. 	
MODALITA' DI VERIFICA			
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • Griglie di verifica abilità • Valutazione quadrimestrale con uso di rubriche 			
RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE quadrimestrale			
3 ANNI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Stimolato inizia a sviluppare il senso dell'identità personale.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé. Aiutato, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Aiutato, è cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza.
4 ANNI			
Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé. Aiutato ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.

		Aiutato, è cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza.	È cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza. Stimolato, gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo
5 ANNI			
Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé. Aiutato, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Aiutato, è cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. È cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza. Stimolato, gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Ha sviluppato il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. È cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza. Gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo. Si avvia ad acquisire la capacità di collaborazione per raggiungere un fine condiviso

CAMPO D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
Discipline in continuità	EDUCAZIONE FISICA – EDUCAZIONE CIVICA		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITA'	CONOSCENZE	
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo Individuare le diversità di genere	Il corpo e le differenze di genere Identità	

<p>Riconoscere il sé corporeo, la diversità di genere e le caratteristiche delle diverse fasi evolutive.</p> <p>Assumere e riconoscere le posizioni fondamentali del corpo in situazioni statiche e dinamiche</p> <p>Eseguire un percorso stabilito coordinando i propri movimenti in relazione a quelli degli altri</p>	<p>Conoscere elementi e caratteristiche delle diverse fasi evolutive</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare...)</p> <p>Controllare il corpo in situazione di immobilità e movimento.</p> <p>Riconoscere le sensazioni relative al proprio corpo anche ad occhi chiusi (propriocezione ed esterocezione)</p> <p>Riconoscere i diversi segmenti del corpo e le loro possibilità di movimento</p> <p>Intuire la DX e la SX su di sé.</p> <p>Consolidare l'uso della dominanza</p> <p>Rappresentare in modo completo lo schema corporeo in stasi e in movimento.</p> <p>Eseguire un percorso stabilito</p> <p>Eseguire giochi adeguando il movimento e/o l'andatura in base alla variazione del ritmo</p> <p>Eseguire percorsi in linea retta, curva, diagonale</p> <p>Eseguire percorsi secondo indicazioni verbali: destra, sinistra.</p>	<p>Percezione corporea globale e segmentaria</p> <p>Movimento/immobilità</p> <p>Le informazioni sensoriali: sensibilità propriocettiva ed esterocezione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - caldo-freddo; - liscio - ruvido; - pesante-leggero; - liquido-solido; - duro- morbido; - asciutto-bagnato; - spesso-sottile; - sapori e odori <p>Postura e posizioni di base</p> <p>Schemi motori di movimento</p> <p>(N.B. Check list Schemi di movimento)</p> <ul style="list-style-type: none"> - correre - saltare a piedi uniti - saltare su un piede/a piedi uniti - salire e scendere le scale - strisciare - rotolare - arrampicarsi - scavalcare ostacoli - scendere saltando - lanciare la palla - eseguire capriole <p>Lateralità</p> <p>Orientamento nello spazio e nel tempo</p>
<p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO – ESPRESSIVA</p> <p>Utilizzare il linguaggio mimico gestuale per comunicare anche attraverso la drammatizzazione e la danza, sapendo trasmettere sentimenti ed emozioni.</p>	<p>Associare i movimenti ad una canzone/suono</p> <p>Muoversi in base ad un ritmo</p> <p>Utilizzare il linguaggio mimico gestuale per comunicare stati d'animo, sentimenti ed emozioni</p> <p>Muoversi con andature lente/veloci</p> <p>Coordinare l'azione degli arti</p>	<p>Gesto, movimento, espressione</p> <p>Strutture ritmiche e andamenti</p>

<p>Muoversi in base ad un ritmo associando semplici sequenze di movimenti o semplici coreografie individuali e collettive.</p>	<p>Acquisire scioltezza e sicurezza nei movimenti Padroneggiare schemi ed esperienze motorie nuove Imitare una sequenza di movimenti Controllare i movimenti seguendo le consegne Collaborare in gruppo per un progetto comune Eseguire una semplice coreografia</p>	
<p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY Eseguire giochi individuali e di gruppo con regole utilizzando materiale strutturato Eseguire giochi della tradizione popolare</p>	<p>Giocare e lavorare nel piccolo gruppo interagendo in modo positivo Usare gli spazi e i materiali in modo funzionale ad una attività Eseguire giochi individuali e di gruppo rispettando la consegna data Eseguire giochi in coppia Eseguire giochi individuali e di gruppo con regole utilizzando materiale strutturato Scoprire l'esistenza di altri punti di vista Rispettare le decisioni prese Condividere materiali e regole Rispettare il materiale usato e riordinarlo Accettare la sconfitta Partecipare a giochi di gara</p>	<p>Materiale strutturato Regole nei giochi individuali, di squadra e di giochi popolari</p>
<p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA Rispettare le elementari norme di sicurezza attraverso la relazione con gli oggetti, l'ambiente e le persone Conoscere i diversi tipi di alimenti e le loro caratteristiche per una sana crescita</p>	<p>Attraverso le drammatizzazioni, giochi motori, racconti finalizzati, simulazione, sperimenta le prime norme di sicurezza Riconoscere comportamenti e situazioni pericolose e/o corrette. Controllare la forza del corpo ed individuarne i potenziali rischi Coordinare i movimenti nei giochi in coppia o in gruppo, rispettando la propria e altrui sicurezza Attuare strategie motorie, valutando rischi e conseguenze. Rispettare il proprio corpo e averne cura. Sviluppare una sana alimentazione e una corretta igiene personale.</p>	<p>Norme igieniche e alimentari Norme della sicurezza a casa, a scuola, nell'ambiente e per strada</p>
<p style="text-align: center;">STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. • L'esplorazione, la ricerca e la sperimentazione nelle molteplici dimensioni (movimenti, espressioni, giochi...) • La vita di relazione. 	<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo. 	

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE			
<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • Griglie di verifica abilità • Valutazione quadrimestrale con uso di rubriche 			
RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE quadrimestrale			
3 ANNI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
È autonomo nelle attività di vita quotidiana, anche se deve essere sollecitato. Riconosce alcune parti del corpo.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Si avvia a riconoscere le differenze sessuali. Riconosce alcune parti del corpo.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Riconosce le parti principali del corpo	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio, Riconosce le differenze sessuali e conosce tutte le parti del corpo. Si avvia ad acquisire il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Guidato, riproduce, graficamente, la figura umana.
4 ANNI			
È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Guidato, si orienta nello spazio. Conosce alcune parti del corpo.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Riconosce le parti principali del corpo.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Stimolato, valuta il rischio e si avvia a interagire con gli altri nei giochi di movimento.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Stimolato, valuta il rischio e si avvia a interagire con gli altri nei giochi di movimento. Rappresenta, graficamente, il corpo in situazione statica.
5 ANNI			
E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Conosce le parti principali del corpo. Si avvia ad acquisire il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Aiutato, conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Valuta il rischio e interagisce con gli altri nei giochi

		Stimolato, valuta il rischio e si avvia a interagire con gli altri nei giochi di movimento.	di movimento. Si avvia a rappresentare il corpo fermo e in movimento.
--	--	---	---

CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IMPARARE A IMPARARE		
DISCIPLINE IN CONTINUITA'	ARTE E IMMAGINE, MUSICA, TECNOLOGIA, EDUCAZIONE CIVICA		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITA'	CONOSCENZE	
SUONI/MUSICA	<p>Percezione uditiva: distinguere: silenzio-suono, rumore.</p> <p>Percepire i suoni del proprio corpo, i suoni dell'ambiente; la provenienza di una fonte sonora</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>Eeguire gesti e movimenti in una danza o girotondo</p> <p>Suonare in gruppo una sequenza ritmica</p> <p>Cantare in gruppo</p> <p>Prestare attenzione durante la visione di uno spettacolo</p> <p>Distinguere forte-debole e lento veloce</p> <p>Percepire suoni forti-deboli, lenti-veloci, alti-bassi</p> <p>Riprodurre un ritmo binario</p> <p>Riprodurre un ritmo ternario</p> <p>Leggere una partitura ritmica binaria</p> <p>Leggere una partitura ritmica</p> <p>Utilizzare simboli non convenzionali per la notazione</p> <p>Riconoscere lo strumento musicale utilizzato nel brano</p>	<p>Suoni degli ambienti</p> <p>Suoni prodotti con il corpo, con gli oggetti e con gli strumenti</p> <p>Sonorità e canti</p> <p>Movimento sonoro</p> <p>Canti abbinati ad espressione corporea, gesti, giochi di movimento</p> <p>I parametri: intensità, durata, altezza</p> <p>Ritmi binari e ternari</p> <p>Simboli e segni non convenzionali</p> <p>Codifica/decodifica simboli</p> <p>I generi e le sonorità diverse: musica classica, pop, popolare</p>	
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica			
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			

	<p>Esprimere preferenze musicali</p> <p>Analizzare e discutere su brani musicali con andamenti diversi: lento/impetuoso; allegro/cupo; delicato/violento.</p>	
<p>IMMAGINI E COLORI</p> <p>a) ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <p>Elaborare attraverso il disegno e la pittura avvenimenti reali e fantastici, per esprimere sentimenti, emozioni</p> <p>Riprodurre, personalizzandole, opere d'arte utilizzando varie tecniche.</p> <p>Utilizzare i materiali a disposizione in modo congruente e creativo (collage, piegature, spugnature, pennellature, soffio, materiale da riciclo...).</p> <p>Usare linguaggi diversi per esprimersi e rappresentare</p>	<p>Disegnare personaggi e situazioni riferibili all'esperienza reale (scuola, famiglia)</p> <p>Disegnare personaggi e situazioni riferibili alla propria fantasia</p> <p>Utilizzare diverse tecniche: colori a dita, pennelli con colori a tempera, collage, spugnature.</p> <p>Esprimere un'emozione o un sentimento attraverso la pittura o il disegno</p> <p>Manipolare materiali diversi: pongo, das, pasta di sale...</p> <p>Assemblare materiali diversi: stoffe, bottoni, lana, carta, immagini, farine colorate, ecc)</p> <p>Modellare un oggetto e denominarlo</p> <p>Modellare la figura umana</p> <p>Disegnare una personale opera d'arte "fantastica"</p>	<p>Il linguaggio grafico</p> <p>Il linguaggio pittorico</p> <p>Il linguaggio plastico</p> <p>Funzione espressiva del linguaggio visivo</p> <p>La funzione comunicativa: narrativa, emozionale.</p>
<p>IMMAGINI E COLORI</p> <p>b) OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p> <p>Osservare oggetti e immagini descrivendoli dal punto di vista visivo e spaziale</p> <p>Riconoscere e rappresentare gli elementi del linguaggio visivo: punti, tratti, macchie, linee, colori, luce, simboli iconici</p> <p>Individuare nel linguaggio del fumetto, fotografico, filmico e audiovisivo il significato delle immagini</p>	<p>Percezione visiva e spaziale</p> <p>Distinguere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - buio e luce/ chiaro e scuro - colori fondamentali (rosso, giallo, blu), colori derivati; - forme aperte-chiuse - individua, nelle vocali, le forme aperte e chiuse; - forme geometriche (cerchio, triangolo) - forme geometriche (quadrato e rettangolo); <p>Individuare in un'immagine suddivisa in più parti, elementi posizionati in alto, in basso, al centro, a destra, a sinistra</p> <p>Tracciare sul foglio punti, tratti, macchie utilizzando strumenti diversi (matita, penna, pennarelli, colori a dita)</p> <p>Creare disegni utilizzando la tecnica del punto, del tratto, della linea, della macchia avvalendosi di strumenti a punta sottile, larga, pennelli a punta piatta o lunga, punteruolo...</p> <p>Riconoscere il significato di semplici simboli grafici iconici (segnali stradali, marche famose di pubblicità)</p>	<p>Linguaggio visivo: la percezione visiva e spaziale</p> <p>Punti, linea, colore, forma</p> <p>Segni iconici</p> <p>Segni grafici</p> <p>Immagini e libri</p>

	<p>Realizzare da solo o in gruppo semplici simboli iconici per indicare i diversi luoghi- spazi della scuola</p> <p>Riconoscere il significato emotivo o lo stato d'animo degli "emoticon"</p> <p>Leggere immagini riconoscendo il tipo di messaggio: le emozioni, le sensazioni, le azioni, le posizioni</p> <p>Leggere immagini riconoscendo la differenza tra reale ed immaginario, figura/sfondo, oggetti nascosti, oggetti mancanti, oggetti sbagliati</p>	
<p>IMMAGINI E COLORI</p> <p>c) COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Analizzare, in un'opera d'arte, il contenuto dell'opera e leggerne gli elementi compositivi e comunicativi, riconoscendo le diversità di stile personale dell'autore</p> <p>Creare forme artistiche personali, anche con l'utilizzo di diverse tecniche</p>	<p>Individuare le figure principali di un'immagine o di un'opera d'arte (Lettura globale = aspetto denotativo)</p> <p>Individua, in un'immagine o in un'opera d'arte, i particolari, le caratteristiche, gli attributi (Lettura analitica = aspetto connotativo)</p> <p>Comprendere ed interpretare il significato delle immagini anche esplorando le possibilità offerte dalle tecnologie</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti</p> <p>Riprodurre personalizzandola un'opera d'arte, secondo lo stile di un autore</p> <p>Creare un'opera d'arte utilizzando tecniche pittoriche e plastiche diverse</p>	<p>Principali forme di espressione artistica: analisi del testo artistico, analisi dello stile</p> <p>Analisi del linguaggio (linea, colore, luce, spazio...)</p> <p>La funzione comunicativa: narrativa, emozionale.</p>
<p style="text-align: center;">STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. • L'esplorazione, la ricerca e la sperimentazione nelle molteplici dimensioni (iconica, manipolativa, motoria, espressiva, creativa, ludica...) • La vita di relazione. 	<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo. 	
<p style="text-align: center;">MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • Griglie di verifica abilità • Valutazione quadrimestrale con uso di rubriche 		

RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE quadrimestrale			
3 ANNI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Stimolato, ascolta brani musicali. Opportunamente sollecitato, esegue giochi di imitazione. Produce suoni con il corpo e con la voce. Comunica attraverso segni e scarabocchi. Stimolato, manipola.	Conosce i colori primari. Aiutato, conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali e, adeguatamente supportato, li memorizza. Esegue giochi di imitazione. Produce suoni con il corpo, con la voce e, stimolato, con oggetti. Aiutato, comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Stimolato, colora.	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali, li memorizza e, adeguatamente sostenuto, segue spettacoli di vario tipo. Aiutato, sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce e con oggetti. Comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Colora.	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati e, aiutato, li utilizza in modo appropriato. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue spettacoli di vario tipo. Sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e, stimolato, sperimenta la combinazione di elementi musicali. Aiutato, rappresenta graficamente storie ascoltate e manipola materiale vario. Colora e, stimolato, rispetta i margini
4 ANNI			
Conosce i colori primari. Aiutato conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali e, adeguatamente sostenuto, li memorizza. Esegue giochi di imitazione. Produce suoni con il corpo, con la voce e, stimolato, con oggetti. Aiutato, comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Stimolato, colora	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali, li memorizza e, stimolato, segue spettacoli di vario tipo. Aiutato, sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce e con oggetti. Comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Colora.	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati e, aiutato, li utilizza in modo appropriato. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue spettacoli di vario tipo. Sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e, stimolato, sperimenta la combinazione di elementi musicali. Aiutato, rappresenta graficamente storie ascoltate e manipola materiale vario. Colora e, stimolato, rispetta i margini.	Conosce i colori primari e derivati li utilizza in modo appropriato, sperimentando tecniche diverse. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue con curiosità spettacoli di vario tipo. Accetta il ruolo assegnato nella drammatizzazione. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e sperimenta la combinazione di elementi musicali. Rappresenta, graficamente, storie, ascoltate o inventate e manipola materiale vario. Colora rispettando i margini.
5 ANNI			
Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali, li memorizza e, stimolato, segue spettacoli di vario tipo. Aiutato, sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce e con oggetti. Comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Colora.	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati e, aiutato, li utilizza in modo appropriato. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue spettacoli di vario tipo. Sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e, adeguatamente supportato, sperimenta la combinazione di elementi musicali. Aiutato,	Conosce i colori primari e derivati e li utilizza in modo appropriato, sperimentando tecniche diverse. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue con curiosità spettacoli di vario tipo. Accetta il ruolo assegnato nella drammatizzazione. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e sperimenta la combinazione di elementi musicali. Rappresenta graficamente storie ascoltate o	Conosce i colori primari e derivati, li utilizza in modo appropriato, sperimentando tecniche diverse con creatività. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. Accetta ruoli diversi da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e sperimenta la combinazione di elementi musicali. Rappresenta, graficamente, con

	rappresenta graficamente storie ascoltate e manipola materiale vario. Colora e, stimolato, rispetta i margini	inventate e manipola materiale vario. Colora rispettando i margini.	ricchezza di particolari, storie ascoltate o inventate e manipola materiale vario con creatività. Colora rispettando i margini, senza lasciare spazi.
--	---	---	---

CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
DISCIPLINE IN CONTINUITA'	ITALIANO, LINGUA INGLESE, EDUCAZIONE CIVICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>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.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>ASCOLTO E PARLATO</p> <p>Partecipare ad una conversazione libera o guidata rispettando i turni di parola</p> <p>Comprendere una storia, una consegna</p> <p>Ascoltare semplici conversazioni e storie e risporli in modo comprensibile</p> <p>Comprendere le istruzioni di un gioco</p> <p>Raccontare una storia personale o racconto in modo chiaro e seguendo una successione logica</p>	<p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo</p> <p>Ascoltare una lettura o una narrazione adeguata all'età</p> <p>Raccontare con parole proprie la storia ascoltata</p> <p>Ascoltare senza interrompere, per periodi sempre più lunghi</p> <p>Ripetere un breve racconto in successione logica</p> <p>Comprendere filastrocche poesie e canti</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Interagire con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative</p> <p>Pronunciare i suoni in modo corretto</p> <p>Descrivere le proprie azioni</p> <p>Descrivere un'esperienza</p> <p>Chiedere cose e oggetti, chiamare per nome le persone, motivare una richiesta (Funzione interazionale/strumentale della lingua)</p> <p>Comprendere ed eseguire richieste e consegne</p>	<p>-Principali strutture della lingua italiana</p> <p>-Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>-Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>-Parole</p> <p>-Suoni</p>

<p>Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta</p>	<p>specifiche relative a proposte operative (funzione regolativa*)</p> <p>Usare il linguaggio per esplorare la realtà esterna e per chiedere e dare informazioni (Funzione euristica della lingua *)</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo (Funzione interpersonale della Lingua)</p>	
<p>LETTURA</p> <p>Leggere simboli, immagini e parole (le vocali)</p> <p>Prevedere il contenuto di un testo in base al titolo e ad un'immagine; comprendere il significato di parole nuove</p> <p>Leggere le immagini per individuare le informazioni principali</p> <p>Comprendere un semplice testo narrativo individuando i personaggi, le relazioni di spazio di tempo e causali</p> <p>Leggere immagini di semplici testi divulgativi per ampliare le conoscenze (ambiente, natura, pubblicità)</p>	<p>Individuare i personaggi, luoghi, azioni di un testo narrativo</p> <p>Individuare i personaggi, luoghi, azioni di un testo narrativo e le sue fasi di sviluppo (testo narrativo)</p> <p>Analizzare e commentare immagini di crescente complessità</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta (il contenuto di un testo, segnaletiche, etichette, involucri)</p> <p>Leggere immagini, simboli, parole note presenti nell'ambiente quotidiano</p> <p>Discriminare le lettere da altri simboli</p> <p>Individuare grafemi e/o parole uguali</p> <p>Comprendere il significato delle immagini</p> <p>Ricostruire una storia e/o sequenza di avvenimenti avvalendosi delle immagini</p>	<p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice</p> <p>Simboli, segni, segnali</p> <p>Nesso suono-simbolo grafico</p> <p>Immagini</p> <p>Linguaggio visivo e fotografico</p>
<p>SCRITTURA</p> <p>Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p> <p>Produrre segni e simboli per "scrivere" storie, messaggi, indicare un'attività.</p>	<p>Decodificare alcuni simboli</p> <p>Possedere una corretta impugnatura</p> <p>Unire una serie di punti</p> <p>Tracciare linee rette, curve, orizzontali, verticali, oblique...</p> <p>Riprodurre segni rispettando la forma, la dimensione, l'orientamento</p> <p>Associare suono - simbolo grafico</p> <p>Copiare lettere e numeri anche con l'uso di tecnologie digitali</p>	<p>Lettere</p> <p>Pregrafismi</p> <p>Punti, linee e tracce</p> <p>Check list Capacità manuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - impugnare - infilare - usare le forbici - ritagliare - distribuire carte, fogli, oggetti... - fare un nodo - incollare piccoli pezzi - spalmare colori a dita - colorare senza uscire dai margini

<p>ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO</p> <p>Comprendere il significato di parole nuove Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche Esprimersi usando termini appropriati Formulare domande per comprendere</p>	<p>Chiedere cose e oggetti, chiamare per nome le persone e le cose (Funzione strumentale della lingua) Chiedere e dare informazioni (Funzione euristica della lingua) Conoscere nuove terminologie Chiedere spiegazioni sul significato dei termini non noti Formulare ipotesi sul significato di una scritta o parola non nota</p>	<p>- Parole/Suoni - Significati - Nomi degli oggetti, persone, ecc...</p> <p>N.B. Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	
<p>ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPlicita E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA</p> <p>Partecipare a giochi linguistici Riconoscere se una frase è o no completa</p>	<p>Utilizzare il metalinguaggio: giocare con la voce, discriminare e riprodurre i suoni iniziali e finali nelle parole, individuare assonanze e rime Interpretare filastrocche e poesie Ascoltare e ripetere parole semplici frasi filastrocche in siciliano o altra lingua comunitaria</p>	<p>- Suoni delle parole - Filastrocche e poesie - Relazione tra parole - Dialetto siciliano - Semplici parole nella lingua comunitaria</p>	
<p style="text-align: center;">STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. • L'esplorazione, la ricerca e la sperimentazione nelle molteplici dimensioni (iconica, manipolativa, espressiva verbale e non, creativa, ludica...) • La vita di relazione • Il problem solving 		<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo. 	
<p style="text-align: center;">MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • Griglie di verifica abilità • Valutazione quadrimestrale con uso di rubriche 			
<p style="text-align: center;">RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE quadrimestrale</p>			
<p style="text-align: center;">3 ANNI</p>			
<p style="text-align: center;">IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE</p>	<p style="text-align: center;">BASE</p>	<p style="text-align: center;">INTERMEDIO</p>	<p style="text-align: center;">AVANZATO</p>

Ascolta su richiamo. Comprende parole di uso comune. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio poco comprensibile.	Ascolta su richiamo. Stimolato comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio comprensibile	Ascolta per un tempo limitato. Comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio chiaro e comprensibile. Stimolato interviene in una conversazione	Ascolta per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche e aiutato descrive semplici situazioni. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco. Interviene in una conversazione. Stimolato comprende e rielabora una storia.
4 ANNI			
Ascolta su richiamo. Stimolato comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio comprensibile.	Ascolta per un tempo limitato. Comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio chiaro e comprensibile. Stimolato interviene in una conversazione.	Ascolta per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche e aiutato descrive semplici situazioni. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco. Interviene in una conversazione. Stimolato comprende e rielabora una storia.	Ascolta con interesse per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche, descrive semplici situazioni e, aiutato, legge immagini. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco e pertinente. Interviene in una conversazione, esprimendo il proprio pensiero. Comprende e rielabora una storia.
5 ANNI			
Ascolta per un tempo limitato. Comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio chiaro e comprensibile. Stimolato interviene in una conversazione.	Ascolta per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche e aiutato descrive semplici situazioni. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco. Interviene in una conversazione. Stimolato comprende e rielabora una storia.	Ascolta con interesse per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche, descrive semplici situazioni e, aiutato, legge immagini. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco e pertinente. Interviene in una conversazione, esprimendo il proprio pensiero. Comprende e rielabora una storia.	Ascolta con interesse per il tempo necessario all'attività, chiedendo spiegazioni. Comprende discorsi, memorizza filastrocche, descrive semplici situazioni e legge immagini. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco e pertinente in diverse situazioni comunicative. Interviene in una conversazione, esprimendo il proprio pensiero e rispettando quello degli altri. Comprende e rielabora una storia con ricchezza di particolari. Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando tecnologie digitali e i nuovi media.

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA – IMPARARE AD IMPARARE – SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'
DISCIPLINE IN CONTINUITA'	MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA, EDUCAZIONE CIVICA

<p align="center">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</p>	<p>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.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <p>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.</p>	
<p align="center">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<p align="center">ABILITA'</p>	<p align="center">CONOSCENZE</p>
<p>NUMERO</p> <p>Contare oggetti a voce in senso progressivo</p> <p>Attribuire un numero ad una quantità; confrontare e ordinare quantità ed oggetti</p> <p>Classificare oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune</p> <p>Leggere e registrare dati utilizzando diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>Misurare grandezze utilizzando unità arbitrarie</p> <p>Eseguire semplici misurazioni dell'ambiente scolastico con utilizzo di unità di misura arbitrarie e strumenti convenzionali</p> <p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</p>	<p>Individuare uguaglianze e differenze</p> <p>Discriminare oggetti in base ai criteri:</p> <p>- forma; - colore; - dimensione</p> <p>Confrontare elementi per stimare e misurare grandezze.</p> <p>Ordinare oggetti in base alle dimensioni: grandezza; - lunghezza; - altezza</p> <p>Raggruppare oggetti secondo un criterio dato</p> <p>Raggruppare oggetti secondo uno o più criteri</p> <p>Aggiungere, togliere, valutare le quantità (di più – di meno, tanti quanti – uguale, maggiore – minore)</p> <p>Attribuire un numero a una quantità</p> <p>Usare il numero nella quotidianità (conta delle presenze, attività di routine...)</p> <p>Ordinare una successione di elementi (primo, secondo, ultimo)</p> <p>Contare oggetti (fino a 5)</p> <p>Contare oggetti (fino a 10)</p> <p>Riconoscere i numeri e rappresentarli</p> <p>Strutturare insiemi in base ad un criterio</p> <p>Mettere in relazione elementi tra due insiemi</p> <p>Confrontare elementi per stimare e misurare utilizzando unità di misura non convenzionali</p>	<p>Percezione e discriminazione</p> <p>Ordinamenti</p> <p>Confronti e stime</p> <p>L'unità di misura</p> <p>Il simbolo numerico</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Conteggi</p> <p>Insiemi</p> <p>Numeri</p>

	Rappresentare, in schemi condivisi (diagramma a linee o istogramma), i dati rilevati (es: le diverse stature dei bambini) Riconoscere il primo e l'ultimo di una serie di elementi	
SPAZIO Percepire la propria posizione nello spazio Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra). Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale, descrivere un percorso che si sta facendo Riconoscere, denominare e disegnare le figure geometriche. Rappresentare oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. Eseguire un disegno dato dall'insegnante rispettando le proporzioni e le misure date	Riconoscere la propria posizione nello spazio in relazione ai concetti topologici: - sopra/sotto; - davanti/dietro; - vicino/lontano; Avanti/indietro/di fianco; - In mezzo/intorno; Collocare oggetti in alto/in basso; dentro/fuori; davanti/dietro; vicino/lontano, a destra/a sinistra Riconoscere la posizione di oggetti collocati nello spazio: - Dentro/fuori; - Sopra/sotto; - Vicino a/lontano da; - Davanti/dietro; - In alto/in basso Riconoscere le dimensioni nello spazio: alto, basso; lungo-corto; grande, medio, piccolo Orientarsi nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali: - Dentro/fuori; - Sopra/sotto; - Vicino/lontano; - Avanti/indietro/di fianco; - In mezzo/intorno; - Attraverso; - In alto/ in basso; - A destra/ a sinistra Riconoscere e denominare le forme geometriche Descrivere gli spostamenti propri nello spazio utilizzando gli opportuni indicatori spaziali Rappresenta ambienti noti: - l'aula; - la scuola; - la casa. Eseguire un percorso nello spazio vissuto e rappresentarlo graficamente	Le figure geometriche: analisi, confronto, rappresentazione Il corpo e lo spazio Topologia Spazio vissuto
OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI Smontare e ricomporre oggetti per riconoscerne qualità e proprietà Formulare ipotesi e trovare soluzioni per migliorare un oggetto Realizzare prodotti e materiali per la decorazione della propria scuola Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni. Utilizzare il computer per svolgere compiti ed acquisire informazioni	Scomporre e ricomporre un semplice oggetto avvalendosi delle istruzioni verbali e non Descrivere un oggetto nella sua unitarietà e nelle sue parti Migliorare un oggetto dopo aver pianificato un intervento per abbellirlo o ripararlo Formulare un piano di azione per realizzare un semplice oggetto	Gli oggetti: parti e funzioni La materia: proprietà Trasformazioni (passaggi di stato, soluzioni, miscugli) Le parti del computer

	<p>Realizzare un manufatto per la decorazione dell'ambiente scolastico</p> <p>Riferire la sequenza delle operazioni compiute per la realizzazione dell'oggetto</p> <p>Utilizzare, anche con l'aiuto dell'insegnante, le tecnologie per ampliare le proprie conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ipotesi di scrittura - giochi di logica, - disegni - individuazione forme, colori, vocali, ecc - lettura di immagini 	
<p>L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc.</p> <p>Conoscere l'ambiente circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p>	<p>Denominare e descrivere le caratteristiche principali di alcuni animali</p> <p>Mostrare interesse e cura per semina e crescita della pianta</p> <p>Conoscere e descrivere le caratteristiche degli ambienti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - casa - scuola - giardino <p>Conosce e descrivere il funzionamento dei principali organi del proprio corpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cuore, - polmoni - cervello - ossa - muscoli -pelle <p>Conoscere e descrivere le caratteristiche e i bisogni di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - animali - piante 	<p>Le caratteristiche di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -ambiente - territorio - il corpo umano - piante - animali
<p>FENOMENI</p> <p>Comprendere come avviene la trasformazione degli alimenti</p> <p>Riconoscere i fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.).</p> <p>Pianificare un evento (festa, recita, uscita, attività...) validando la pertinenza dei propri interventi</p> <p>Rappresentare graficamente e verbalmente un fatto o un evento</p>	<p>Sperimentare semplici cambiamenti di stato: soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e colore, passaggio dal solido al liquido, ecc..) e rappresentarli</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi</p> <p>Valutare la possibilità di affrontarli e risolverli</p> <p>Formulare un piano di azione</p>	<p>Elaborazione di script</p> <p>Domande e risposte</p> <p>Utilizzo della funzione euristica della lingua</p> <p>Lettura di mappe, simboli e percorsi</p>

<p>Rappresentare la temporalità di fatti, fenomeni...</p>	<p>Fornire spiegazioni</p> <p>Esplorare e descrivere l'ambiente circostante</p> <p>Riconoscere e descrivere le caratteristiche delle stagioni</p> <p>Comprendere l'ordine ciclico delle stagioni.</p> <p>Riconoscere, rappresentare e registrare gli eventi atmosferici usando simboli.</p> <p>Riconoscere le trasformazioni/modificazioni che avvengono nel mondo animale/ vegetale/ atmosferico.</p> <p>Ricostruire un'esperienza vissuta, verbalmente /graficamente</p> <p>Riconoscere la successione ciclica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - i giorni della settimana; - i mesi; -le stagioni. <p>Denominare i giorni della settimana</p> <p>Utilizzare correttamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ieri, oggi, domani; - adesso- prima – dopo; - durante-mentre; -giorno-notte; - mattina-mezzogiorno- sera <p>Osservare, descrivere e rappresentare graficamente le trasformazioni che avvengono nei cicli stagionali.</p> <p>Rispettare una successione temporale (consegne verbali, attività costruttive, motorie...)</p>		
<p style="text-align: center;">STRATEGIE DIDATTICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. • L'esplorazione, la ricerca e la sperimentazione nelle molteplici dimensioni (manipolativa, motoria, logica, euristica, espressiva, creativa, ludica...) • La vita di relazione. 	<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo. 		
RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE quadrimestrale			
3 ANNI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

Osserva, stimolato, aspetti della realtà. Rileva informazioni semplici e immediate. Guidato, rileva il problema ed applica la soluzione su richiesta del docente	Osserva aspetti della realtà naturale e, stimolato, osserva gli organismi viventi. Se aiutato, rileva informazioni più complesse. Rileva il problema e trova la soluzione, con l'aiuto del docente	Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande. Guidato, individua relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema e trova la soluzione.	Osserva, con curiosità, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e, aiutato, formula ipotesi. Individua e, supportato, definisce relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema e stabilisce la soluzione del problema. Adeguatamente supportato, sperimenta altre soluzioni. Guidato confronta, ordina lunghezze e grandezze.
4 ANNI			
Osserva aspetti della realtà, i fenomeni naturali e, stimolato, osserva gli organismi viventi. Se aiutato, rileva informazioni più complesse. Aiutato, sa contare. Rileva il problema e stabilisce la soluzione con l'aiuto del docente.	Osserva aspetti della realtà e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande. Sa contare. Aiutato, individua relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema. Riflette e stabilisce la soluzione del problema.	Osserva, con curiosità, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e, aiutato, formula ipotesi. Sa contare e, guidato, sa quantificare. Individua e, adeguatamente sostenuto, definisce relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Guidato, sperimenta altre possibili soluzioni. Adeguatamente sollecitato, confronta, ordina lunghezze e grandezze.	Osserva, con curiosità e atteggiamento esplorativo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e formula ipotesi. Sa contare e sa quantificare. Individua e definisce relazioni spaziali con il proprio corpo e, aiutato, con gli oggetti. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Sperimenta altre possibili soluzioni. Confronta, ordina lunghezze e grandezze e, sollecitato, opera classificazioni.
5 ANNI			
Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande. Sa contare. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione del problema. Aiutato, individua relazioni spaziali con il proprio corpo.	Osserva, con curiosità, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e, aiutato, formula ipotesi. Sa contare e, supportato, sa quantificare. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Guidato, sperimenta altre possibili soluzioni. Individua e, sollecitato, definisce relazioni spaziali con il proprio corpo. Opportunamente aiutato, confronta, ordina lunghezze e grandezze.	Osserva, con curiosità e atteggiamento esplorativo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e formula ipotesi. Sa contare e sa quantificare. Individua e definisce relazioni spaziali con il proprio corpo e, guidato, con gli oggetti. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Sperimenta altre possibili soluzioni. Confronta, ordina lunghezze e grandezze e, adeguatamente sostenuto, opera classificazioni.	Osserva, con curiosità e sicuro atteggiamento esplorativo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande, formula ipotesi e le verifica. Sa contare, sa quantificare e sa confrontare insieme. Individua e definisce relazioni spaziali con il proprio corpo e con gli oggetti. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Sperimenta altre possibili soluzioni anche in altri contesti. Confronta, ordina lunghezze e grandezze e opera classificazioni con sicurezza.

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno

- Ha consapevolezza dei propri diritti e dei propri doveri.
- Rispetta le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri.
- Rispetta l'ambiente di vita: conosce le risorse, ha cura degli ambienti e delle cose adottando comportamenti corretti.
- Esplora l'ambiente naturale e mostra curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.
- Coglie il significato delle feste e delle proprie tradizioni culturali.
- Sa attuare comportamenti corretti per la sicurezza
- Conosce e utilizza i primi strumenti tecnologici.
- Conoscere le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.

NUCLEO TEMATICO	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI	ORE	QUADRIMESTRE
COSTITUZIONE <i>diritto, legalità e solidarietà</i> TRAGUARDO L'alunno: Riconosce i propri diritti e doveri e i principali valori personali e sociali Rispetta le regole della vita di gruppo (sia scuola che famiglia) comprendendo i bisogni degli altri	Il sè e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le diversità, gestendo i contrasti attraverso regole condivise. • Stabilire rapporti corretti con compagni e adulti 	Conoscere ed osservare le regole nei diversi ambienti e contesti di vita quotidiana. Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo classe. Riconoscere e rispettare le diversità Avviarsi al significato dei concetti di libertà, pace, diritto e dovere attraverso giochi di ruolo	Le regole di convivenza attraverso il gioco Gesti e parole di cortesia nel relazionarsi con gli altri Il gruppo scuola e il gruppo famiglia Giochi per conoscersi Diversità come valore e risorsa Il diritto allo studio ed il dovere di condividere giochi, materiali Il diritto alla salute e il dovere della prevenzione collegato al Covid-19 (distanziamento, igiene)	3	1° quadrimestre Novembre/Dicembre 2° Quadrimestre Aprile
	I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed eseguire richieste e consegne specifiche relative a proposte operative 	Conoscere il significato dei simboli dell'Unità Nazionale Comprendere il significato delle manifestazioni nazionali	La Giornata dell'Unità nazionale dell'Inno e della bandiera Attività linguistiche per sperimentare ed educare al "noi"	2	2° quadrimestre Marzo

Riconosce l'importanza del rispetto del proprio corpo e degli organismi viventi, cogliendo uguaglianze e differenze, bisogni		<ul style="list-style-type: none"> • Usare il linguaggio per esplorare la realtà esterna e per chiedere e dare informazioni 		Gioco di lettura simbolica. Associazione immagine simbolo e parola		
	Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il significato di semplici simboli iconici 	Gestire autonomamente compiti. Identificare i simboli dell'identità nazionale	I simboli dell'Unità nazionale: - La bandiera italiana e i suoi colori - L'inno nazionale	2	2° quadrimestre Marzo
	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i diversi tipi di alimenti e le loro caratteristiche per una sana crescita 	Riconoscere comportamenti che favoriscono una sana crescita	L'alimentazione: il menù quotidiano Le regole per mangiar sano: scoprire l'importanza della varietà, impegnarsi ad assaggiare i diversi cibi e a terminare le porzioni	2	1° e 2° quadrimestre Gennaio/Febbraio
	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare l'esistenza di problemi • Valutare la possibilità di risolvere un problema 	Identificare i rischi per la salute Riconoscere fenomeni in base al criterio "dannoso/non dannoso"	Esperienze dirette, verbalizzazioni, visione di diapositive sul tema dell'inquinamento acustico, atmosferico, ambientale (suolo ed acqua) ed i rischi per la salute di tutti gli esseri viventi	2	2° quadrimestre Marzo/Aprile
Totale ore					11	
NUCLEO TEMATICO	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI	ORE	QUADRIMESTRE

<p>LO SVILUPPO SOSTENIBILE <i>educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio</i></p> <p>TRAGUARDO</p> <p>L'alunno: Rispetta l'ambiente di vita: conosce le risorse, ha cura degli ambienti e delle cose adottando comportamenti corretti</p> <p>Esplora l'ambiente naturale e mostra curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.</p>	<p>Il sè e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere comportamenti corretti per la cura dell'ambiente e delle cose • Assumere iniziative 	<p>Identificare fatti e situazioni di rispetto nei confronti dell'ambiente</p> <p>Partecipare responsabilmente alla raccolta differenziata</p>	<p>La cura delle risorse e la lotta allo spreco: rispetto per il cibo, uso oculato dell'acqua e dell'energia, gestione corretta dei rifiuti</p> <p>Caccia ai rifiuti: le diverse tipologie di rifiuti e la differenziazione</p>	3	<p>2° quadrimestre</p> <p>Febbraio</p>
	<p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ad una conversazione libera o guidata rispettando i turni di parola 	<p>Intervenire in una conversazione esprimendo esperienze di rispetto per l'ambiente vissute a scuola</p> <p>Partecipare a momenti educativi nazionali (manifestazioni nazionali) apportando il proprio contributo</p>	<p>Storie sugli alberi, la struttura, i cambiamenti e loro utilità</p> <p>La Festa dell'albero</p> <p>Come evitare gli sprechi: "Il decalogo Mi illumino di meno"</p> <p>La giornata internazionale della terra</p>	2	<p>1° e 2° quadrimestre</p> <p>Novembre/Marzo/Aprile</p>
	<p>Immagini, suoni e colori</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i materiali a disposizione in modo congruente e creativo (collage, piegature, spugnature, pennellature, soffio, materiale da riciclo...) 	<p>Realizzare prodotti collaborando con gli altri</p> <p>Utilizzare il materiale di riciclo per creare nuovi manufatti</p>	<p>Alimentazione, raccolta differenziata</p> <p>Il ciclo dell'acqua: "Gocciolina"</p> <p>Il "riuso" per evitare i danni all'ambiente</p>	2	<p>1° e 2° quadrimestre</p> <p>Gennaio/Febbraio</p>
	<p>Corpo e movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le elementari norme di sicurezza attraverso la relazione con gli oggetti, l'ambiente e le persone 	<p>Assumere comportamenti in sicurezza nell'ambiente scolastico e per la strada.</p>	<p>Sicurezza, comportamenti, interventi correttivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La segnaletica stradale - Il codice della strada per i pedoni e i ciclisti 	2	<p>2° quadrimestre</p> <p>Marzo/Aprile</p>
	<p>La conoscenza del mondo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare con attenzione gli ambienti naturali attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. 	<p>Osservare i momenti significativi nella vita di piante realizzando semine in terrari e orti, ecc.</p>	<p>L'ambiente che ci circonda, un amico da rispettare</p>	2	<p>1° quadrimestre</p> <p>Novembre</p>

			Partecipare alle attività dell'orto della scuola.			
					Totale ore	11
NUCLEO TEMATICO	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONTENUTI	ORE	QUADRIMESTRE
CITTADINANZA DIGITALE TRAGUARDO L'alunno: Utilizza gli strumenti digitali per comunicare e socializzare Conosce le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.	Il sè e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le proprie emozioni e saperle esprimere 	Leggere l'espressione delle emozioni sul PC Creare con i tasti di punteggiatura le emoticon	Giochi multimediali individuali e di gruppo Tante faccine per capire le emozioni (emoticon)	1	1° Quadrimestre - Novembre
	I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> Raccontare una storia o un racconto in modo chiaro 	Comprendere un testo musicale o una storia per imparare ciò che si è ascoltato	Canzoni tramite device	3	1° Quadrimestre - Dicembre
	Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> Creare forme artistiche personali, anche con l'utilizzo della tecnologia e di diverse tecniche 	Realizzare un disegno con Paint Creare la copertina del proprio libro scolastico	Creazioni di immagini su paint Uso di strumenti digitali e attività laboratoriali per la realizzazione di elaborati multimediali	2	2° Quadrimestre - Aprile
	Corpo e movimento	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire un percorso stabilito coordinando i propri movimenti in relazione a quelli degli altri Conoscere le prime norme comportamentali per un corretto uso delle tecnologie digitali 	Realizzare un percorso motorio con le direzioni e orientarsi all'interno dello stesso Assumere comportamenti in sicurezza nell'uso degli strumenti digitali	Costruzione di percorsi: orientamento e direzioni Giochi per imparare a maneggiare il mouse Conoscenza delle prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali: postura e distanza corretta, volume adeguato, giusta quantità del tempo	3	2° Quadrimestre - Marzo

	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare gli strumenti tecnologici per svolgere compiti ed acquisire informazioni nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali. 	Utilizzare il tablet per fotografare, registrare video secondo consegne date dall'insegnante Creare con Word le frecce e posizionarle sulla base degli indicatori spaziali	Conoscenza ed utilizzo corretto degli strumenti tecnologici Le frecce direzionali: schede strutturate sugli indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra)	2	2° Quadrimestre – Febbraio/Marzo
					Totale ore	11
					TOTALE MONTE ORE ANNUO INSEGNAMENTO ED. CIVICA	33

METODOLOGIE

Ludica, manipolativa-esperienziale, espressiva-motoria, esplorativa, tutoring, attività laboratoriale, problem solving, apprendimento cooperativo, gruppi di lavoro a livello eterogeneo/omogeneo/per livello di apprendimento, lezione dialogata, riflessioni metacognitive, brainstorming, conversazioni e discussioni, lavoro centrato sulla coesione/adattabilità, sulla comunicazione, sul clima positivo.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Campi di esperienza di riferimento	Nuclei tematici	TRAGUARDI	Descrittori	Livello
Il sé e l'altro Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori I discorsi e le parole	COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà	Riconosce i propri diritti e doveri e i principali valori personali e sociali	L'alunno riconosce i diritti e doveri propri e degli altri stabilendo rapporti corretti con compagni e adulti, rispettando le diversità e le regole condivise in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità	AVANZATO
		Rispetta le regole della vita di gruppo (sia scuola che famiglia) comprendendo i bisogni degli altri	L'alunno riconosce i diritti e doveri propri e degli altri stabilendo rapporti corretti con compagni e adulti, rispettando le diversità e le regole condivise in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
			L'alunno riconosce i diritti e doveri propri e degli altri stabilendo rapporti corretti con compagni e adulti, rispettando le diversità e le regole condivise solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
			L'alunno riconosce i diritti e doveri propri e degli altri stabilendo rapporti corretti con compagni e adulti, rispettando le diversità e le regole condivise solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
La conoscenza del mondo	SVILUPPO SOSTENIBILE,	Rispetta l'ambiente di vita: conosce le risorse, ha cura degli ambienti e delle cose adottando comportamenti corretti.	L'alunno rispetta gli ambienti naturali riconoscendo i comportamenti corretti per la cura dell'ambiente e delle cose in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità	AVANZATO

	educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio	Esplora l'ambiente naturale e mostra curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni	L'alunno rispetta gli ambienti naturali riconoscendo i comportamenti corretti per la cura dell'ambiente e delle cose in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
		Coglie il significato delle feste e delle proprie tradizioni culturali.	L'alunno rispetta gli ambienti naturali riconoscendo i comportamenti corretti per la cura dell'ambiente e delle cose solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	BASE
		Sa attuare comportamenti corretti per la sicurezza	L'alunno rispetta gli ambienti naturali riconoscendo i comportamenti corretti per la cura dell'ambiente e delle cose solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
	CITTADINANZA DIGITALE	Conosce e utilizza i primi strumenti tecnologici.	L'alunno porta a termine compiti utilizzando gli strumenti tecnologici e conosce le prime norme comportamentali per un corretto uso in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità	AVANZATO
		Conosce le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali	L'alunno porta a termine compiti utilizzando gli strumenti tecnologici e conosce le prime norme comportamentali per un corretto uso in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	INTERMEDIO
			L'alunno porta a termine compiti utilizzando gli strumenti tecnologici e conosce le prime norme comportamentali per un corretto uso in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	BASE
			L'alunno porta a termine compiti utilizzando gli strumenti tecnologici e conosce le prime norme comportamentali per un corretto uso in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

PROGETTANDO... (IL PIANO DI LAVORO)

Presa coscienza della situazione iniziale dei bambini, avendo come bussola i traguardi per lo sviluppo delle competenze e le competenze trasversali da raggiungere, la nostra progettazione didattica annuale presenta il seguente Progetto educativo didattico annuale denominato "INSIEME SI PUO'" articolato in 4 Unità di Apprendimento:

INSIEME SI PUO'	
<p>UdA N. 1 "IL CORONAVIRUS NON CI FA PAURA...RICOMINCIO L'AVVENTURA!"</p> <p>Periodo di settembre - ottobre - novembre</p>	<p>UdA N. 2 "CONTO E RACCONTO TRA MAGIA, FANTASIA, ALLEGRIA"</p> <p>Periodo dicembre - gennaio - febbraio</p> <p>Per favorire l'ascolto, la motivazione, lo sviluppo e l'arricchimento verbale, si utilizzeranno storie, racconti, narrazioni, poesie, filastrocche, canti. Il lavoro sulle</p>

<p>A seguito dell'emergenza Coronavirus vissuta già durante l'anno scolastico precedente, ci si propone di iniziare l'avventura del nuovo anno scolastico, nel modo più sereno possibile, affrontando i cambiamenti sociali che viviamo in maniera divertente ma allo stesso tempo rendendo i bambini, maggiormente consapevoli delle nuove regole di convivenza. Oltre a favorire l'inserimento dei bambini nuovi alla vita scolastica, alla reciproca conoscenza, all'esplorazione dello spazio scolastico e degli angoli della sezione, attraverso conversazioni e attività ludiche, verranno affrontati argomenti che condurranno i bambini ad una prima conoscenza dei diritti e dei doveri: il diritto alla scuola, alla salute, l'importanza della condivisione delle regole sociali, il dovere di rispettarle, la conoscenza di gesti e parole di cortesia nel relazionarsi con gli altri, i comportamenti necessari per combattere il coronavirus. Verrà esplorato l'ambiente esterno e l'importanza della sua cura, l'autunno e i suoi colori, la festa dell'albero; verranno affrontate le ricorrenze del periodo, avviando i bambini al riconoscimento delle emozioni, utilizzo di simboli per registrare le routine</p>	<p>emozioni, continuerà con la preparazione della festa di Natale e poi della festa del Carnevale con i rispettivi segni e simboli. Son previsti manufatti o "doni" realizzati con materiale di riciclo (la magia del riuso). Gli alunni verranno anche avviati ad una prima sensibilizzazione alla raccolta differenziata con la settimana del riciclo (sviluppo sostenibile). L'osservare e il descrivere i nuovi cambiamenti dell'ambiente ci porterà ad esplorare l'Inverno anche utilizzando tutti i sensi, con giochi di magia con l'acqua, i colori, la carta...Approfittando della stagione invernale, gli alunni verranno avviati all'esplorazione e alla conoscenza dei cibi con le regole del mangiare sano scoprendo l'importanza della varietà degli alimenti o, impegnandosi ad assaggiarli e parteciperanno alla settimana della condivisione dei cibi. Infine si prevede un approccio sulle prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>
<p style="text-align: center;">UdA N. 3 "ESPLORO, CONOSCO E MI DIVERTO"</p> <p style="text-align: center;">Periodo marzo - aprile</p> <p>In questa UdA, il lavoro sulle emozioni, riguarderà la festa del papà e della Pasqua con i rispettivi segni e simboli che saranno il tramite per aprire nuove riflessioni: la rinascita con la Primavera e gli organismi viventi, cogliendo uguaglianze e differenze, bisogni; la colomba con la pace, la candela con la luce avviando il bambino a cogliere gradualmente i cambiamenti naturali, a riflettere sull'importanza di valori importanti quale la pace all'interno dei diversi gruppi sociali sia primari e secondari (scuola, famiglia, la scuola, le Istituzioni) e a scoprire l'importanza delle manifestazioni mondiali e nazionali sulla sostenibilità ambientale e la salvaguardia del nostro pianeta. Mediante percorsi motori, scopriranno la linea e il punto, esploreranno le forme delle vocali e dei numeri, con oggetti da raggruppare e riordinare secondo criteri diversi, confrontando e valutando quantità, utilizzando semplici simboli per registrare. Si potenzieranno le attività legate ai simboli grafici (lettere e numeri), alle corrispondenze e alle relazioni (parole o numeri e simboli) e si sperimenteranno percorsi di orientamento, direzioni, segnaletica creati con paint o altri elaborati rivolti principalmente all'educazione stradale e alle regole da rispettare.</p>	<p style="text-align: center;">UdA N. 4 "RICORDANDO QUESTA NUOVA AVVENTURA"</p> <p style="text-align: center;">Periodo maggio - giugno</p> <p>Il percorso è finalizzato alla riflessione sul lavoro svolto attraverso il "cassetto della memoria". A seguito della lettura e della raccolta della documentazione prodotta durante l'anno, verrà realizzato un libro dei ricordi. In questo periodo, il lavoro sulle emozioni, riguarderà la festa della mamma e la festa di fine anno</p>

METODOLOGIA E STRATEGIE CONDIVISE

L'approccio intenzionale e programmatico ai traguardi di sviluppo propri della Scuola dell'Infanzia richiede un'organizzazione didattica intesa come predisposizione di un accogliente e motivante ambiente di vita, di relazione e di apprendimento che, escludendo impostazioni precocemente disciplinistiche, trasmissive e anticipatorie, favorisca una pratica basata sull'articolazione delle attività, sia strutturate che libere, differenziate, progressive e mediate.

Le scelte metodologiche sono state finalizzate ad attivare processi di cambiamento sia personale che sociale, attraverso il coinvolgimento attivo dei bambini. È a livello relazionale che si gioca l'efficacia educativa, attraverso l'utilizzo di una metodologia interattiva (Indicazioni Nazionali), che promuove una relazione significativa tra i pari e gli adulti, come condizione per pensare, agire e apprendere.

Ne deriva che la nostra scuola è:

- un luogo per incontrarsi
- un luogo per riconoscersi
- un luogo per comunicare
- un luogo per scoprire
- un luogo per crescere ed imparare.

Pertanto la metodologia concordata, in modo unitario da noi docenti, al fine di favorire e migliorare i processi di apprendimento, si fonda attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti quali l'osservazione diretta, la ricerca-azione, l'uso dei linguaggi artistici e multimediali, il lavoro cooperativo in piccoli gruppi, i laboratori del fare, il gioco strutturato, che consentano di esplorare campi e metodologie diverse, per approdare a risultati più ricchi e più duraturi.

Nello specifico i CdC potranno porre in essere le seguenti strategie metodologiche:

STRATEGIE METODOLOGICHE (DIDATTICA IN PRESENZA): Manipolativo-esperienziale; Ludico, Espressivo-motorio; Esplorativo (ricerca); Responsabilizzazione degli alunni mediante l'esplicitazione degli obiettivi e dei risultati attesi; Rispetto della personalità dell'alunno attraverso la valorizzazione delle proprie attitudini; Valorizzazione dei ruoli tutoriali; Didattica laboratoriale; Problem solving;

Apprendimento cooperativo; Gruppi di lavoro a livello eterogeneo/omogeneo/per livello di apprendimento; Momenti di potenziamento, consolidamento e recupero; Lavoro centrato sulla coesione/adattabilità, sulla comunicazione, sul clima positivo.

STRATEGIE METODOLOGICHE (IN CASO DI DADATTICA A DISTANZA): *Modalità sincrona:* audio/video conferenza Videochiamate, uso di chat in diretta basate su argomento specifico, rivolte a tutta la sezione o a un piccolo gruppo o individuali; *Modalità asincrona:* Video e/o Podcast, assegnazione di risorse per l'esecuzione di un prodotto, per la ricerca di materiali, ecc, consegne operative, invio di link didattici, video, musiche

La scuola dell'Infanzia avvia il bambino ad essere il protagonista nella costruzione delle proprie conoscenze, soggetto attivo del processo di apprendimento con esperienze e conoscenze proprie da accogliere e valorizzare come potenziale per intraprendere nuovi percorsi e si impegna a:

- creare un ambiente stimolante e un clima favorevole all'apprendimento, che trasmetta la voglia di imparare, in cui si ponga attenzione agli aspetti affettivi e socio relazionali, alla gestione e organizzazione dei tempi e degli spazi a disposizione;
- creare contesti in cui i bambini si sentano valorizzati, in cui possano giocare, pensare, sperimentare e soprattutto capire e imparare dai propri errori, considerati come indicatori di processi mentali
- progettare attività didattiche complesse, che partano dalle esperienze, dai vissuti, dalle conoscenze, dagli stili di apprendimento degli alunni per offrire a ognuno la possibilità di costruirsi, all'interno del gruppo, un proprio percorso di crescita;
- porre maggior attenzione al processo, al percorso di apprendimento, senza considerare il prodotto come l'unico strumento di valutazione del bambino
- favorire l'imparare a pensare convinti che le abilità di pensiero (abilità di analisi, di controllo, di organizzazione delle proprie elaborazioni mentali) possano essere insegnate;
- aiutare gli alunni ad affrontare problemi, a cercare soluzioni diverse, a provare e riprovare per superare le difficoltà;
- creare occasioni per discutere e ragionare insieme, per imparare a stare con gli altri in modo sempre più positivo e collaborativo;
- rendere gli alunni co - protagonisti consapevoli del processo di apprendimento e sviluppare la capacità di trasferire le competenze acquisite in nuovi contesti

La metodologia privilegiata sarà quella relativa alla partecipazione attiva da parte degli alunni posti al centro del processo educativo.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Nella scuola dell'Infanzia vengono osservati e compresi, più che misurati, i livelli di maturazione raggiunti da ciascun bambino; l'attenzione dei docenti infatti è orientata a identificare i processi da promuovere, sostenere e rafforzare, per consentire a ciascun bambino di esprimere al massimo le proprie potenzialità.

VERIFICA

- osservazione iniziale per fasce di età (ottobre)
 - osservazione sistematica, per campi di esperienza e per fasce di età (dicembre, marzo, giugno), per il controllo delle abilità e conoscenze
- Le verifiche delle osservazioni verranno valutate con Sì/No/In parte

VALUTAZIONE

- al termine del I quadrimestre (gennaio) e del II quadrimestre (giugno) con riferimento ai Traguardi delle competenze per mezzo di griglie di valutazione e rubriche su 4 livelli, sempre per fasce di età
- certificazione delle competenze al termine della scuola dell'Infanzia

In caso di **DID/LEAD** si utilizzerà la griglia di valutazione formativa con i seguenti indicatori:

- RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA
- IMPEGNO E SENSO DI RESPONSABILITÀ
- PARTECIPAZIONE
- LIVELLO DI INTERAZIONE (La relazione/ comunicazione con l'altro),
- VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO (Comprensione e produzione).

L'Istituto, ha elaborato una scheda di certificazione delle competenze al termine della scuola dell'Infanzia (solo per gli alunni di 5 anni), che viene consegnata, in sede di riunione formale, ai docenti delle classi I della scuola Primaria.

La valutazione degli alunni con Bisogni Educativi Speciali è strettamente correlata al percorso individuale e tenderà a mettere in evidenza l'intero percorso dell'alunno. Tenuto conto che non è possibile, per tali alunni, definire un'unica modalità di valutazione degli apprendimenti, si precisa che essa verrà definita nel PEI di ogni singolo alunno e che potrà essere:

- Uguale a quella della classe;

- In linea con quella della classe, ma con criteri personalizzati;
- Differenziata.

Per la certificazione delle competenze, la scuola si orienterà verso il modello nazionale opportunamente integrato.

DIDATTICA INCLUSIVA E BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Secondo il Centre for Studies on Inclusive Education, "inclusione è ciò che avviene quando ognuno sente di essere apprezzato e che la sua partecipazione è gradita".

La sfida dell'inclusione chiama tutti i protagonisti della vita scolastica (docenti, alunni, personale, genitori, personale dei servizi socio-sanitari) ad attivarsi in maniera sinergica in vista di una reale inclusione di tutti. L'obiettivo della didattica inclusiva è far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe: tutte le differenze, non solo quelle più visibili e marcate dell'alunno con un deficit o con un disturbo specifico. Le differenze sono alla base dell'azione didattica inclusiva e, in tale prospettiva, la scuola dell'Infanzia accoglierà e valorizzerà le differenze, promuovendo attività di gruppo poiché sono proprio i compagni di classe la risorsa più preziosa per attivare i processi inclusivi.

Verranno favorite le attività centrate sui lavori di cooperazione in coppia o in piccolo gruppo, in un clima di classe il più possibile sereno ed accogliente. Il nostro Istituto elabora ogni anno il Piano Annuale di Inclusione (PAI) con le azioni da intraprendere coordinate dalla docente Referente e dall'O.P.T. di riferimento in assegnazione alla scuola. Per gli alunni disabili ai sensi della Legge 104/92, la scuola garantisce ad ogni alunno spazi di socializzazione ed occasioni per sviluppare le proprie potenzialità, in termini di apprendimenti, ma anche di autonomia, comunicazione e relazione.

La scuola dell'Infanzia si impegna anche di facilitare la condivisione delle informazioni relative agli alunni con disabilità, nell'ottica di garantire un sereno passaggio dello studente tra un ordine di scuola e l'altro.

La scuola si avvale del GRUPPO MISTO con la collaborazione dell'Equipe medica del servizio di UOS-N.P.I.A. ASP 13 con compiti di supporto per il recupero e per una efficace integrazione. Esso è composto dal Dirigente Scolastico, Neuropsichiatra infantile, Pedagogisti N.P.I, docente Referente/coordinatore del sostegno, docente di sostegno dell'alunno, docente curriculare e la famiglia dell'alunno.

Grazie a un protocollo tra l'USR e il Comune di Palermo nell'Istituto, sono presenti figure professionali con la qualifica di assistente alla comunicazione o assistenti igienico-sanitari richiesti in sede di gruppo misto.

PROGETTI PER L'AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

DOCUMENTAZIONE

La maggior parte delle esperienze educative, vengono documentate a mezzo cartelloni, foto, disegni individuali o di gruppo per permettere ai bambini di conservare la memoria delle esperienze vissute e di riflettere sul loro operato, sulle loro conquiste, su quello che ognuno ha dato e ricevuto dai compagni, sul riconoscimento della propria identità e di quella del gruppo al fine di sviluppare la capacità di lettura della pratica educativa quotidiana.

Durante l'anno scolastico, attraverso incontri non formali (per es. al mattino) o formali (assemblee, riunioni), le famiglie vengono informate dei progressi dei loro figli anche attraverso la lettura della documentazione prodotta. La stessa, a fine anno scolastico, viene consegnata alle famiglie.

AUTOVALUTAZIONE (RAV INFANZIA)

La nostra scuola è stata selezionata dall'Invalsi scuola campione per la sperimentazione del RAV Infanzia con la compilazione del Rapporto di autovalutazione nelle sue diverse sezioni:

- contesto e risorse (strutturali, materiali e professionali)
- esiti (in termini di benessere dei bambini al termine del triennio, sviluppo e apprendimento)
- processi: pratiche educative e didattiche
- processi: pratiche gestionali e organizzative

Al termine dell'autovalutazione, sono state descritte le priorità e i traguardi per il miglioramento degli apprendimenti di base e dei risultati in termini di benessere dei bambini. Gli esiti delle competenze di base al termine della scuola dell'Infanzia, mostrano nella nostra scuola, risultati generalmente positivi ma si evidenzia, per alcuni alunni, una frequenza scolastica piuttosto discontinua che comporta un rallentamento non solo a livello di apprendimento ma anche sulle capacità relazionali e di ri-adattamento al contesto sociale. Attraverso una didattica per competenze e laboratoriale, si auspica di migliorare la qualità degli apprendimenti, i comportamenti socio-relazionali degli alunni, la capacità di autocontrollo, di ascolto e di autonomia di lavoro, l'autostima, la motivazione alla frequenza scolastica.

SCANSIONE TEMPORALE DELL'ANNO SCOLASTICO: Quadrimestrale

ORARIO: Le sezioni osservano il seguente orario:

SEZIONI TEMPO NORMALE: ore 8:00-15:00 - Entrata: dalle ore 08:00 alle ore 08:45. Uscita: dalle ore 14:45 alle ore 15:00.

La compresenza si attua dalle ore 10:00 alle ore 13:00 dal lunedì al venerdì di ogni settimana. Le docenti si alternano secondo un calendario depositato agli atti della scuola

SEZIONI TEMPO RIDOTTO: ore 8:00-13:00 - Entrata dalle ore 8.00 alle ore 8.45. Uscita dalle ore 12,45 alle ore 13,00