

ISTITUTO COMPRENSIVO IC CAPOL DD
Programmazione disciplinare per competenze

GRADO	Scuola dell' Infanzia
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
Anno scolastico	2024/2025

Competenza chiave europea prevalente	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico • Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti e pensieri, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. • Ascolta e comprende la lettura di storie, racconta e inventa narrazioni. • Chiede e offre spiegazioni. • Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso attività grafiche anche utilizzando le tecnologie digitali e i nuovi media.
Abilità (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Saper ascoltare e comprendere indicazioni e racconti di vario genere cogliendone gli elementi principali. • Saper esprimere i propri bisogni, le proprie preferenze e i propri gusti, utilizzando un linguaggio verbale appropriato. • Saper comunicare le proprie emozioni, porre domande, chiedere e dare spiegazioni. • Saper giocare con le parole. • Saper distinguere i segni della parola, dell'immagine e della scrittura.
Conoscenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. • Testi di vario genere.

SEZIONE ANNI 3 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p><i>USO DEL LINGUAGGIO VERBALE PER ESPLORARE, CONOSCERE, RAPPRESENTARE LA REALTÀ</i></p> <p><i>USO DEL LINGUAGGIO PER ESPRIMERE BISOGNI E STATI D'ANIMO</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere verbalmente i bisogni primari Formulare semplici domande e dare semplici risposte • Riferire informazioni rispetto ad una situazione/vissuto • Possedere un repertorio linguistico adeguato alle prime Esperienze • Memorizzare semplici poesie e filastrocche 	<p>ESPLORAZIONE SCOPERTA CREATIVITA' E FANTASIA ASCOLTO PARTECIPAZIONE PERTINENZA NEGLI INTERVENTI</p> <p>Utilizza le parole per descrivere la realtà ed esprimere un bisogno Risponde in modo pertinente ad una domanda</p>
<p><i>SCRITTURA</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborare graficamente esperienze e racconti 	<p>Utilizza il disegno per rielaborare vissuti e/o racconti</p>
<p><i>ASCOLTO, COMPrensIONE, INVENZIONE STORIE ED ESPERIENZE</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare con interesse storie lette o raccontate dall'adulto mantenendo l'attenzione per 5 minuti • Ascoltare una conversazione guidata dall'insegnante nel piccolo gruppo • Dimostrare di comprendere semplici comunicazioni verbali • Rielaborare verbalmente immagini semplici 	<p>ASCOLTO ATTENZIONE COMPrensIONE INVENTIVA SPIRITO CRITICO CURIOSITA' STIMOLO VERSO IL NUOVO</p> <p>Utilizza il proprio linguaggio espressivo per narrare storie ed esperienze Presta attenzione a ciò che viene letto o raccontato</p>
<p><i>PARTECIPAZIONE AL DIALOGO</i></p> <p><i>ESPRESSIONE DI IDEE E IPOTESI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i momenti e le regole del vivere insieme (ED.CIVICA) • Aspettare il proprio turno nelle conversazioni (ED.CIVICA) • Partecipare spontaneamente alla conversazione • Prestare attenzione a semplici scambi comunicativi di gruppo (ED.CIVICA) 	<p>ASCOLTO ATTENZIONE PROGETTUALITA' SPIRITO DI OSSERVAZIONE CURIOSITA' MOTIVAZIONE RISPETTO PER IL PUNTO DI VISTA ALTRUI</p> <p>Comunica utilizzando il codice verbale attraverso semplici frasi</p>

		Parla con l'adulto e con i compagni
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Attività di lettura e ascolto di brevi storie per immagini, lettura di semplici testi (narrazioni di diversa natura: fiabe favole, filastrocche, poesie); ✓ conversazione in gruppo piccolo; ✓ consegne verbali semplici; ✓ memorizzazione di poesie e filastrocche; ✓ giochi imitativi; giochi mimati; ✓ animazione con i burattini; ✓ circle time per stimolare i racconti delle esperienze personali; ✓ giochi multimediali; rielaborazioni verbali e grafiche di esperienze; giochi di parole; ✓ creazione di libricini drammatizzazioni; ✓ riflessioni guidate da domande stimolo. 	

SEZIONE ANNI 4 Nuclei tematici	<i>obiettivi di apprendimento</i>	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p><i>USO DEL LINGUAGGIO VERBALE PER ESPLORARE, CONOSCERE, RAPPRESENTARE LA REALTÀ</i></p> <p><i>USO DEL LINGUAGGIO PER ESPRIMERE BISOGNI E STATI D'ANIMO</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arricchire il lessico e usare termini appropriati. • Esporre oralmente esperienze vissute specificando qualche particolare • Esprimere i propri bisogni ed emozioni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto (ED.CIVICA) • Spiegare i propri disegni utilizzando frasi espanse 	<p>ESPLORAZIONE SCOPERTA CREATIVITA' E FANTASIA ASCOLTO PARTECIPAZIONE PERTINENZA NEGLI INTERVENTI</p> <p>Utilizza il linguaggio verbale per descrivere la realtà ed esprimere bisogni e stati d'animo.</p>
SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità per il segno grafico • Orientarsi nello spazio grafico • Possedere una globale coordinazione oculo-manuale 	<p>Comprende ed esegue una consegna. Osserva e confronta scritte</p>
<p><i>ASCOLTO, COMPrensione, INVENZIONE STORIE ED ESPERIENZE</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle situazioni comunicative proposte almeno per 10 minuti • Ascoltare racconti di ognuno rispetto a vissuti ed esperienze personali • Ascoltare storie lette o raccontate dall'adulto 	<p>ATTENZIONE COMPrensione INVENTIVA SPIRITO CRITICO CURIOSITA'</p> <p>STIMOLO VERSO IL NUOVO Ricostruisce verbalmente i momenti più significativi di ciò</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e ripetere, con domande guida, le parti salienti di fiabe e racconti • Porre domande pertinenti e commenti • Porre domande sul significato di parole sconosciute • Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti • Individuare le sequenze logico- causali - temporali di esperienze vissute • Mostrare interesse per i libri 	<p>che ha ascoltato</p> <p>Individua ambientazioni, personaggi e tempi di una storia</p>
<p><i>PARTECIPAZIONE AL DIALOGO</i> <i>ESPRESSIONE DI IDEE E IPOTESI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole principali per partecipare ad un dialogo collettivo (ED.CIVICA) • Esprimere idee ed opinioni personali • Formulare domande e dare risposte relativamente ad una esperienza (propria/altrui) o ad una storia • Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola (ED. CIVICA) • Giocare con le parole 	<p>ASCOLTO</p> <p>ATTENZIONE</p> <p>PROGETTUALITA'</p> <p>SPIRITO DI OSSERVAZIONE</p> <p>CURIOSITA'</p> <p>MOTIVAZIONE</p> <p>RISPETTO PER IL PUNTO DI VISTA ALTRUI</p> <p>Prende parte a conversazioni con il gruppo dei pari e con gli adulti. Esprime le proprie opinioni. Compie giochi semplici di parole.</p>
<p><i>ATTIVITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lettura di immagini; ✓ conversazione in gruppo (grande e piccolo), ✓ ascolto e drammatizzazione di storie e racconti; ✓ elaborazione di storie a partire da immagini; ✓ conversazioni spontanee in situazioni informali; ✓ conversazioni per riferire esperienze personali e vissuti; ✓ giochi mimati; ✓ giochi linguistici, giochi di rime; ✓ completamento di storie; ✓ individuazione di personaggi principali e ambienti; ✓ animazione con i burattini ; ✓ giochi da tavolo e multimediali; ✓ riproduzioni grafico-pittoriche; ✓ creazione di libricini; ✓ riflessioni guidate. 	

SEZIONE ANNI 5 Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p><i>USO DEL LINGUAGGIO VERBALE PER ESPLORARE, CONOSCERE, RAPPRESENTARE LA REALTÀ</i></p> <p><i>USO DEL LINGUAGGIO PER ESPRIMERE BISOGNI E STATI D'ANIMO</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sull'uso delle parole, della lingua nei diversi contesti (es. le parolacce, le parole scientifiche,) • Cercare somiglianze e analogie tra suoni e significati (onomatopee ecc.) • Pronunciare correttamente suoni, parole, frasi • Saper dare spiegazioni • Saper esprimere pareri e opinioni • Riferire informazioni significative rispetto ad una situazione/vissuto • Raccontare semplici storie rispettando l'ordine cronologico • Individuare somiglianze fonetiche • Riconoscere i suoni posti all'inizio e alla fine delle parole • Compiere sillabazioni di parole • Gestire l'espressione dei bisogni secondo un codice di comportamento socialmente condiviso • Formulare domande appropriate • Risposte congruenti all'interno di un contesto comunicativo • Verbalizzare il proprio vissuto formulando frasi più articolate, seguendo uno schema discorsivo • Avere la consapevolezza delle proprie capacità linguistiche • Ampliare il proprio lessico • Rispettare il patrimonio culturale e linguistico dei bambini stranieri • (ED. CIVICA) • Utilizzare il linguaggio in maniera creativa 	<p>ESPLORAZIONE SCOPERTA CREATIVITA' E FANTASIA ASCOLTO PARTECIPAZIONE PERTINENZA NEGLI INTERVENTI</p> <p>Sa esplorare la realtà sperimentando la pluralità dei linguaggi</p> <p>Sa formulare frasi usando un lessico adeguato</p> <p>Pone domande pertinenti all'argomento</p>
<p><i>SCRITTURA</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. • Iniziare i processi di decodificazione della lingua scritta. • Differenziare disegno e scrittura 	<p>Manifesta curiosità e interesse verso il codice scritto, utilizzando anche strumenti tecnologici.</p> <p>Si confronta e cerca spiegazioni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi sulla lingua scritta. • Manifestare interesse per la lingua scritta, fino a comprendere che i suoni hanno una rappresentazione grafica propria e che le parole sono una sequenza di fonemi e grafemi • Riconoscere i grafemi e i corrispondenti fonemi • Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello • Orientarsi nello spazio grafico • Possedere un'adeguata coordinazione oculo-manuale globale e fine • Distinguere le lettere dai numeri 	
<p><i>ASCOLTO, COMPRESIONE, INVENZIONE STORIE ED ESPERIENZE</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative almeno 15 minuti • Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni: del piccolo gruppo, del grande gruppo • Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti • Interpretare immagini di diversa natura (simboli, foto, disegni) • Rielaborare verbalmente immagini complesse • Utilizzare appropriatamente le immagini (mette in sequenza, inserisce in contesto corretto, collega immagini di diversa natura) • Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato • Ripetere correttamente un racconto o un vissuto. • Dimostrare di comprendere le sequenze di una breve storia ascoltata o di un discorso (li racconta o risponde a domande) 	<p>ATTENZIONE COMPRESIONE INVENTIVA SPIRITO CRITICO CURIOSITA' STIMOLO VERSO IL NUOVO</p> <p>Condivide con i compagni l'ascolto di un testo o di un racconto. Formula ipotesi di lettura di parole/immagini/frasi. Riconosce situazioni, ambienti, personaggi di una storia. Riassume un racconto ascoltato. Riproduce in sequenze una storia Inventa finali diversi.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le sequenze logico-causali - temporali di semplici informazioni e storie recepite attraverso il racconto orale • Concentrarsi su una attività dopo la spiegazione: • Porre domande sul significato di parole sconosciute • Inventare brevi storie. • Comprendere ed eseguire consegne sempre più complesse. 	
<p><i>PARTECIPAZIONE AL DIALOGO</i> <i>ESPRESSIONE DI IDEE E IPOTESI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e saper intervenire in modo appropriato. • Conversare, comprendendo i punti di vista dei coetanei, intorno ad un semplice argomento (ED.CIVICA) • Conoscere ed applicare le regole principali per partecipare costruttivamente ad un dialogo collettivo. (ED.CIVICA) • Conoscere il proprio potenziale espressivo • Giocare con le parole e costruire rime e assonanze fonemiche 	<p>ASCOLTO ATTENZIONE PROGETTUALITA' SPIRITO DI OSSERVAZIONE CURIOSITA' MOTIVAZIONE RISPETTO PER IL PUNTO DI VISTA ALTRUI</p> <p>Partecipa coerentemente alle conversazioni Manifesta intenzioni, idee, opinioni personali Presta attenzione all'interlocutore Gioca con le parole Cerca il confronto e lo scambio di idee Percepisce il punto di vista altrui Inventa parole nuove</p>
<p><i>ATTIVITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conversazioni libere e guidate; ✓ ascolto e verbalizzazione dei contenuti di un racconto; ✓ attività di approccio al codice scritto (uso di quaderni operativi e schede strutturate), lettura di immagini, attività di completamento e invenzione di semplici storie, attività psicomotorie per promuovere e perfezionare le varie forme di pregrafismo, giochi linguistici con rime e filastrocche, catene di parole; ✓ giochi metafonologici (sillaba iniziale e finale, fonema iniziale e finale, ...); ✓ esercizi di riconoscimento di grafemi e di fonemi; ✓ giochi di ruolo e di drammatizzazione per esprimere emozioni e sentimenti, attività di riproduzione di simboli liberi e nel quadretto linee curve e linee spezzate; ✓ dettati grafici; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ rielaborazioni verbali di racconti ed esperienze; ✓ memorizzazione di filastrocche, poesie, canzoni; ✓ giochi mimati; ✓ individuazione di personaggi principali e ambienti; ✓ giochi da tavolo e multimediali; ✓ riproduzioni grafico-pittoriche; ✓ creazione di libricini.
<p>OBIETTIVI MINIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio nome e quello dei compagni • Utilizzare un lessico semplice • Memorizzare parole • Ascoltare un semplice testo- • Mantenere l'attenzione per il tempo necessario allo svolgimento di un compito • Capire semplici consegne • Saper raccontare un episodio o i propri disegni • Saper riordinare tre immagini in sequenza logica • Comprendere parole o brevi frasi con l'aiuto dell'insegnante e/o con supporto di immagini. 	
<p>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO METODOLOGIE: Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni. La vita di relazione.</p> <p>ORGANIZZAZIONE: Attività di sezione. Attività di intersezione. Attività individuali. Attività di grande gruppo. Attività di piccolo gruppo.</p> <p>MEZZI E STRUMENTI: Libro operativo (5anni) Laboratori Schede operative.</p> <p>VALUTAZIONE E VERIFICA: Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. Conversazioni. Verbalizzazioni. Valutazione con uso di griglie. Autovalutazione. Revisioni in gruppo delle attività.</p>	
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
Anno scolastico	2024/2025
Competenza chiave europea	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre la presenza di lingue diverse, diventando progressivamente consapevole di suoni, tonalità, significati diversi.
Abilità (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Saper giocare con le parole in lingua madre e straniera.

		<ul style="list-style-type: none"> • Ripetere filastrocche e canzoni.
Conoscenze (<i>Curricolo</i>)		<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana
Attività		Rime, canzoncine, filastrocche, giochi con semplici indicazioni verbali.
NUCLEI TEMATICI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 3 anni	NUCLEI TEMATICI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 4 anni	NUCLEI TEMATICI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 5 anni
<p>Comprendere un messaggio verbale semplice.</p> <p>Ripetere semplici poesie e filastrocche.</p> <p>Ascoltare con piacere semplici canzoncine.</p>	<p>Ascoltare e seguire conversazioni un racconto comprendendo globalmente il significato.</p> <p>Comprendere ed eseguire semplici consegne in L2</p> <p>Ascoltare e ripetere semplici rime e filastrocche.</p> <p>Riflettere sulla lingua e scoprire la presenza di lingue diverse (ED.CIVICA)</p>	<p>Riconoscere l'esistenza di lingue diverse da quella materna.</p> <p>Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di semplici vocaboli</p> <p>Confrontare i vocaboli di lingue diverse (ED.CIVICA)</p> <p>Ascoltare comprendere semplici termini in L2</p> <p>Rispondere a semplici domande.</p> <p>Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni</p> <p>Utilizzare parole e frasi standard.</p> <p>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.</p>
ATTIVITÀ 3 ANNI	ATTIVITÀ 4 ANNI	ATTIVITÀ 5 ANNI
Rime, canzoncine, filastrocche, giochi con semplici indicazioni verbali.	Rime, canzoncine, filastrocche, giochi con semplici indicazioni verbali. Ascolto di brevi storie in L2	Rime, canzoncine, filastrocche, giochi con semplici indicazioni verbali. Ascolto di racconti in L2
<p>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO METODOLOGIE: Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni. La vita di relazione.</p> <p>ORGANIZZAZIONE: Attività di sezione. Attività di intersezione. Attività individuali Attività di grande gruppo. Attività di piccolo gruppo.</p> <p>MEZZI E STRUMENTI: Libro operativo.</p>		

Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

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

Conversazioni.

Verbalizzazioni.

Valutazione con uso di griglie.

Autovalutazione

Revisioni in gruppo delle attività

ISTITUTO COMPRENSIVO IC CAPOL DD
Programmazione disciplinare per competenze

GRADO	Scuola dell' Infanzia
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO
Anno scolastico	2024/2025

Competenza chiave europea prevalente	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Utilizza correttamente nelle azioni le varie parti del proprio corpo.• Riconosce le differenze del corpo umano, adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.• Combina diverse azioni motorie in forma semplice con riferimenti spaziali e temporali.• Partecipa al gioco rispettando semplici regole e risolvendo semplici problemi motori.
Abilità (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Esegue giochi individuali, di gruppo, liberi e guidati• Esegue percorsi stabiliti• Esercita la motricità fine• Si misura con se stesso per risolvere un problema motorio• Si muove nello spazio utilizzando correttamente le relazioni topologiche
Conoscenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none">• Giochi sullo schema corporeo• Esperienze motorie globali: strisciare, correre, saltare ecc...• Esperienze motorie segmentarie: lanciare afferrare, calciare ecc...

SEZIONE ANNI 3 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>PERCEZIONE, CONOSCENZA E RAPPRESENTAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREA</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza della totalità del corpo Esplorare il proprio corpo utilizzando i sensi. • Ricostruire la sagoma umana: testa-tronco-arti. 	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA SVILUPPO DELLE CAPACITA' SENSO PERCETTIVE</p> <p>Riproduce lo schema corporeo con almeno 5 elementi (omino testone) Indica e denomina le varie parti corporee</p>
<i>REGOLAZIONE DELLA PROPRIA AZIONE MOTORIA TENENDO CONTO DELLE VARIABILI SPAZIO-TEMPORALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere tutti gli angoli che compongono la sezione • Muoversi liberamente nello spazio. • Orientarsi e appropriarsi dello spazio scuola. Muoversi in modo guidato usando suoni o ritmi (ED. CIVICA) • Muoversi negli ambienti in modo adeguato(ED.CIVICA) 	<p>ORIENTAMENTO SPAZIALE PRESA DI COSCIENZA CORPOREA</p> <p>Si orienta e si muove autonomamente all'interno dello spazio-sezione Esegue semplici percorsi grafici</p>
<i>PRESA DI COSCIENZA CORPOREA UTILIZZO CORRETTO DEL CORPO IN SITUAZIONI LUDICHE E NON</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliare la conoscenza del corpo e intuire l'ingombro del corpo nello spazio • Sensibilizzare alla corretta alimentazione e all'igiene personale. (ED. CIVICA) 	<p>SVILUPPO DI UN'IMMAGINE POSITIVA DI SÉ INTERIORIZZAZIONE DI NORME IGIENICO – SANITARIE AUTONOMIA CORPOREA ADATTAMENTO A NUOVE SITUAZIONI SPIRITO DI INIZIATIVA FANTASIA E CREATIVITÀ</p> <p>Va in bagno da solo Si lava e asciuga le mani Gioca negli angoli della sezione e partecipa ai giochi di gruppo controllando la globalità del proprio corpo.</p>
<i>SPERIMENTAZIONE DI SCHEMI POSTURALI E MOTORI ADATTANDOLI ALLE DIVERSE SITUAZIONI AMBIENTALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere relazioni tra i diversi luoghi, spazi e l'attività di movimento. • Consolidare gli schemi dinamici di base: camminare, marciare, strisciare, rotolare. • Sviluppare una buona motricità fine: infilare, strappare, appallottolare 	<p>CONTROLLO CORPOREO SPIRITO DI INIZIATIVA IMMAGINAZIONE COLLABORAZIONE</p> <p>Esegue un semplice percorso Compie movimenti a comando Sa imitare posture quali: saltare, strisciare, gattonare, rotolare, correre.</p>

		Sa saltare a piedi uniti. Usa le forbici.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi strutturati, motori, simbolici; ✓ percorsi psicomotori; ✓ giochi di imitazione; ✓ giochi di squadra e a coppie; ✓ giochi all'aperto liberi e organizzati; ✓ caccia al tesoro; ✓ attività di motricità fine; ✓ esperienze e giochi sensomotori; ✓ canti e coreografie; ✓ gioco guidato o autonomo; ✓ gioco negli angoli sezione; ✓ giochi di drammatizzazione; ✓ giochi tradizionali; ✓ giochi di costruzione; ✓ attività di routine; ✓ uso dei servizi igienici; ✓ storie e racconti drammatizzati; ✓ giochi di orientamento spaziale; ✓ giochi di socializzazione e imitazione; ✓ esplorazione ambienti; ✓ Coding; ✓ rappresentazione grafica dello schema corporeo; ✓ giochi di imitazione allo specchio e in coppia; ✓ completamento di figure umane; ✓ puzzle canti, filastrocche. 	

SEZIONE ANNI 4 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>PERCEZIONE, CONOSCENZA E RAPPRESENTAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREA</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere lo schema corporeo • Conoscere le principali parti del corpo su se stessi • Sviluppare la conoscenza del proprio corpo attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva 	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA SVILUPPO DELLE CAPACITA' SENSO PERCETTIVE</p> <p>Riproduce lo schema corporeo con almeno 8 elementi denominando le varie parti</p>
<i>REGOLAZIONE DELLA PROPRIA AZIONE MOTORIA TENENDO CONTO DELLE VARIABILI SPAZIO-TEMPORALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere lo spazio sezione all'interno e al di fuori di essa • Effettuare spostamenti nello spazio seguendo indicazioni verbali 	<p>ORIENTAMENTO SPAZIALE PRESA DI COSCIENZA CORPOREA</p> <p>Si muove all'interno dello spazio-sezione Si orienta nell'ambiente circostante Attua strategie motorie</p>

<p><i>PRESA DI COSCIENZA CORPOREA UTILIZZO CORRETTO DEL CORPO IN SITUAZIONI LUDICHE E NON</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Provvedere alla pulizia personale • Percepire la segmentarietà del proprio corpo • Curare la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine. 	<p>SVILUPPO DI UN'IMMAGINE POSITIVA DI SE' INTERIORIZZAZIONE DI NORME IGIENICO – SANITARIE AUTONOMIA CORPOREA ADATTAMENTO A NUOVE SITUAZIONI SPIRITO DI INIZIATIVA FANTASIA E CREATIVITÀ</p> <p>È autonomo nell'uso di servizi igienici Coordina grossolanamente il movimento globale e segmentario del proprio corpo</p>
<p><i>SPERIMENTAZIONE DI SCHEMI POSTURALI E MOTORI ADATTANDOLI ALLE DIVERSE SITUAZIONI AMBIENTALI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici utilizzando schemi motori appropriati 	<p>CONTROLLO CORPOREO SPIRITO DI INIZIATIVA IMMAGINAZIONE COLLABORAZIONE</p> <p>Si muove con disinvoltura nei vari ambienti scolastici Assume diverse posizioni in equilibrio Piega, taglia, spezza Esegue percorsi psicomotori Sa saltare (su un piede, un ostacolo), camminare all'indietro. È in grado di camminare sulle punte Si mantiene in equilibrio su un piede Collabora per raggiungere uno scopo comune</p>
<p>ATTIVITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi strutturati, motori, simbolici; ✓ percorsi psicomotori giochi di imitazione; ✓ giochi di squadra e a coppie; ✓ giochi all'aperto liberi e organizzati; ✓ caccia al tesoro; ✓ attività di motricità fine; ✓ esperienze e giochi sensomotori; ✓ canti e coreografie. ✓ Gioco guidato o autonomo; ✓ gioco negli angoli sezione; ✓ giochi di drammatizzazione; ✓ giochi tradizionali; ✓ giochi di costruzione; ✓ attività di routine; ✓ uso dei servizi igienici; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ storie e racconti drammatizzati; ✓ giochi di orientamento spaziale; ✓ giochi di socializzazione e imitazione, esplorazione di ambienti; ✓ coding; ✓ attività di coordinazione oculo-manuale; ✓ rappresentazione grafica dello schema corporeo; ✓ giochi di imitazione allo specchio, completamento di figure umane. ✓ puzzle canti, filastrocche.
--	--

SEZIONE ANNI 5 Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>PERCEZIONE, CONOSCENZA E RAPPRESENTAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREO</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Avere consapevolezza del sé corporeo distinguendo i particolari che lo compongono • Conoscere le parti del corpo su sé stessi e sugli altri. • Rappresentare graficamente il corpo in movimento. 	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA SVILUPPO DELLE CAPACITA' SENSO PERCETTIVE</p> <p>Riconosce i vari segmenti corporei su sé e sugli altri Denomina tutte le parti del corpo Riproduce a livello grafico la figura umana con un minimo di 10 elementi</p>
<i>REGOLAZIONE DELLA PROPRIA AZIONE MOTORIA TENENDO CONTO DELLE VARIABILI SPAZIO-TEMPORALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere i vari ambienti che compongono lo spazio scuola. • Muoversi creativamente nello spazio. • Gestire e controllare i propri movimenti nei vari ambienti (casa, scuola, strada) (ED.CIVICA) 	<p>ORIENTAMENTO SPAZIALE PRESA DI COSCIENZA CORPOREA</p> <p>Si muove autonomamente in tutti gli spazi scolastici Esegue percorsi su imitazione e consegna verbale Mette in atto strategie motorie Piega, taglia, spezza Esegue percorsi grafici complessi</p>
<i>PRESA DI COSCIENZA CORPOREA UTILIZZO CORRETTO DEL CORPO IN SITUAZIONI LUDICHE E NON</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere consapevolezza delle caratteristiche e delle potenzialità del proprio corpo • Sviluppare la sicurezza di sé con giochi e attività di movimento • Curare il proprio corpo • Interiorizzare corrette regole alimentari e di igiene. (ED.CIVICA) • Conoscere i giochi e le rispettive regole (ED.CIVICA) 	<p>SVILUPPO DI UN'IMMAGINE POSITIVA DI SE' INTERIORIZZAZIONE DI NORME IGIENICO – SANITARIE AUTONOMIA CORPOREA ADATTAMENTO A NUOVE SITUAZIONI SPIRITO DI INIZIATIVA FANTASIA E CREATIVITÀ</p> <p>Cura l'igiene personale Sa abbottonarsi/sbottonarsi il giubbotto</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare giochi rispettando turni e ruoli (ED.CIVICA) • Affinare la coordinazione oculo-manuale: lanciare una palla per colpire un bersaglio, abbottonare/sbottonare 	Adatta autonomamente la propria condotta motoria in base al gioco intrapreso Inventa giochi
<i>SPERIMENTAZIONE DI SCHEMI POSTURALI E MOTORI ADATTANDOLI ALLE DIVERSE SITUAZIONI AMBIENTALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e utilizzare i diversi schemi motori (correre, camminare, saltare ecc) e posturali • Distinguere la destra e la sinistra su di sé e sugli altri 	<p>CONTROLLO CORPOREO SPIRITO DI INIZIATIVA IMMAGINAZIONE COLLABORAZIONE</p> <p>Sperimenta la lateralità sul proprio corpo Controlla la forza del proprio corpo Compie movimenti di coordinazione tra più parti del corpo Esegue ed inventa percorsi psicomotori complessi Imita gesti complessi proposti dall'adulto Inventa semplici movimenti coreografici e melodie Interagisce costruttivamente nel gioco e movimento dei compagni</p>
<i>ATTIVITÀ</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi strutturati, motori, simbolici; ✓ percorsi psicomotori; ✓ giochi di imitazione; ✓ giochi di squadra e a coppie; ✓ giochi all'aperto liberi e organizzati; ✓ caccia al tesoro; ✓ attività di motricità fine; ✓ esperienze e giochi sensomotori; ✓ canti e coreografie. ✓ gioco guidato o autonomo; ✓ gioco negli angoli sezione; ✓ giochi di drammatizzazione, giochi tradizionali; ✓ giochi di costruzione; ✓ attività di routine. ✓ Storie e racconti drammatizzati; ✓ giochi di orientamento spaziale; ✓ giochi di socializzazione e imitazione; ✓ esplorazione di ambienti; ✓ coding; ✓ attività di coordinazione oculo-manuale; ✓ rappresentazione grafica dello schema corporeo; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ giochi di imitazione allo specchio e in coppia; ✓ completamento di figure umane. ✓ puzzle canti, filastrocche.
<p>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO METODOLOGIE: Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni. La vita di relazione.</p> <p>ORGANIZZAZIONE: Attività di sezione. Attività di intersezione. Attività individuali. Attività di grande gruppo. Attività di piccolo gruppo.</p> <p>MEZZI E STRUMENTI: Libro operativo. Schede operative.</p> <p>VALUTAZIONE E VERIFICA: Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. Conversazioni. Verbalizzazioni. Valutazione con uso di griglie. Autovalutazione Revisioni in gruppo delle attività</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO IC CAPOL DD
Programmazione disciplinare per competenze

GRADO	Scuola dell' Infanzia
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO
Anno scolastico	2024/2025

Competenze chiave europea prevalente	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE.
Competenze correlate	<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti,sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Individua e distingue chi è fonte di responsabilità ei principali luoghi nei diversi contesti. • Si orienta nel tempo della vita quotidiana e nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio edell'altrui punto di vista.

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rispetta i valori della vita sociale e accoglie le diversità. • Comprende la necessità delle regole, e riflette sui diritti e i doveri. • Conosce elementi della storia personale e familiare, le tradizioni, alcuni beni culturali per sviluppare il senso di appartenenza • Conosce e tutela il patrimonio culturale e ambientale del proprio territorio
Abilità (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Prende consapevolezza della propria identità culturale • Riconosce ed esprime i propri sentimenti. • Mette in atto strategie per gestire le proprie emozioni. • Sa collocare i fatti e si orienta nella dimensione temporale. • Memorizzare le informazioni date dall'insegnante. • Descrivere le informazioni provenienti da diverse fonti e dai diversi campi di esperienza, utilizzandole nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi • Vive l'ambiente culturale circostante attraverso l'esperienza di alcune tradizioni • Adottare comportamenti socialmente accettabili • Confrontare la propria idea con quella altrui. (Competenza imprenditoriale) • Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro (Competenza imprenditoriale)
Conoscenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e interpretazione di fatti ed eventi della vita quotidiana • Conosce le diversità culturali ed etniche. • Concetti temporali e periodizzazioni • La realtà che lo circonda • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola e comunità di appartenenza. • Concetto di diritto, di dovere, responsabilità, di identità, di libertà. • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Legalità e tutela dell'ambiente • Usi, costumi e tradizioni del proprio paese o da altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). • Regole della discussione (Competenza Imprenditoriale) • I ruoli e la loro funzione (Competenza Imprenditoriale)

SEZIONE ANNI 3 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
--	-----------------------------------	--

<p><i>PERCEZIONE DI ESIGENZE E SENTIMENTI PROPRI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole dei propri bisogni ed esprimerli (ED. CIVICA) • Scoprire le tradizioni della famiglia e della comunità. (ED.CIVICA) • Iniziare a prendere coscienza della propria identità (sessuale e familiare). • Cogliere la diversità tra gli individui. (ED.CIVICA) • Conoscere l'ambiente scolastico e le persone che ne fanno parte. (ED. CIVICA) • Manifestare emozioni. (ED.CIVICA) • Avviare il superamento del naturale egocentrismo (ED. CIVICA) • Apprendere le prime regole di vita sociale dentro e fuori la scuola (ED. CIVICA) 	<p>SVILUPPO DELL'IDENTITA' SPIRITO CRITICO OSSERVAZIONE CONSAPEVOLEZZA SENSIBILITA'</p> <p>Esprime i propri bisogni Riesce a stabilire una prima relazione con l'altro Sa assumere espressioni buffe o drammatiche</p>
<p><i>SVILUPPO DELLE CAPACITÀ RELAZIONALI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Superare il distacco dalla famiglia (ED.CIVICA) • Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento (ED.CIVICA) • Riconoscere l'altro come diverso da sé (ED.CIVICA) • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini. (ED.CIVICA) • Sviluppare prime forme di dialogo sulle regole del vivere insieme. (ED.CIVICA) 	<p>RELAZIONE CONFRONTO OSSERVAZIONE ATTENZIONE RISPETTO CONDIVISIONE</p> <p>Si distacca con serenità dalle figure di riferimento. Scopre gli altri bambini come compagni di gioco e si inserisce gradualmente nel gruppo Partecipa alle attività proposte Rispetta giochi e materiali scolastici.</p>
<p><i>SPERIMENTAZIONE DEL GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di piccolo gruppo. • Accettare alcune regole dei giochi e delle routine quotidiane (ED.CIVICA) • Imparare a prendersi cura degli spazi e dei materiali (ED.CIVICA) • Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali.(ED.CIVICA) 	<p>CREATIVITA' FANTASIA STIMOLO ALL'INNOVAZIONE E ALLA SCOPERTA ESPLORAZIONE COORDINAZIONE MOTORIA CONFRONTO COLLABORAZIONE SUPERAMENTO DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA RISPETTO DELLE REGOLE CONDIVISIONE DI SPAZI E MATERIALI</p> <p>Utilizza il gioco in maniera imitativa</p>

		<p>Rispetta i turni parlando uno per volta</p> <p>Riordina giochi e materiali</p> <p>Rispetta semplici regole dei giochi</p>
<p><i>PERCEZIONE DEL CORPO NELLA SUA COMPLESSITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e nominare su di sé le principali parti del proprio corpo • Conosce le qualità tattili e visive degli oggetti del mondo circostante 	<p>AUTONOMIA AUTOSTIMA ESPLORAZIONE SCOPERTA</p> <p>Comincia a esercitare le proprie potenzialità sensoriali e conoscitive</p> <p>Allena il tatto all'esplorazione dell'ambiente e degli oggetti circostanti</p> <p>E' autonomo nelle principali azioni della vita quotidiana e scolastica</p>
<p><i>ATTIVITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Attività finalizzate a favorire un distacco sereno dalla famiglia; ✓ attività ludiche per la conoscenza reciproca; attività di riconoscimento delle regole necessarie a star bene a scuola; ✓ attività di esplorazione degli ambienti della scuola; ✓ attività di riconoscimento di regole per la sicurezza a scuola, in casa, in strada (ed. stradale); ✓ giochi simbolici, ✓ individuali e di gruppo finalizzati a favorire la socializzazione e la condivisione. ✓ Circle time per stimolare il racconto di esperienze e storie; rappresentazioni grafico –pittoriche; ✓ drammatizzazioni; ✓ verbalizzazione dei vissuti personali attraverso domande – stimolo; lettura di storie; ✓ attività espressivo –manipolative; ✓ giochi senso – percettivi; ✓ giochi collaborativi; ✓ role play; ✓ giochi tradizionali, digitali, di società, di squadra, a coppie; ✓ giochi inventati; ✓ routine; ✓ filastrocche; ✓ osservazione allo specchio; ✓ giochi di regole; ✓ giochi per stimolare il riconoscimento e la gestione delle emozioni; attività di rilassamento; ✓ Yoga; ✓ attività di concentrazione per la gestione dei conflitti. 	

SEZIONE ANNI 4 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>PERCEZIONE DI ESIGENZE E SENTIMENTI PROPRI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti (ED.CIVICA) • Ricercare la relazione con l'adulto. Scoprire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica. (ED.CIVICA) • Riconoscere la propria identità personale. (ED.CIVICA) . • Esprimere un'emozione e un sentimento. (ED.CIVICA) • Scoprire le tradizioni della cultura di appartenenza e quelle di altre culture presenti nella comunità scolastica. (ED.CIVICA) 	<p style="text-align: center;">SVILUPPO DELL'IDENTITA' SPIRITO CRITICO OSSERVAZIONE CONSAPEVOLEZZA SENSIBILITA'</p> <p>Considera l'altro come interlocutore Comprende e riconosce stati d'animo dalle espressioni mimico-facciali Sa raccontare una personale esperienza emotiva.</p>
<i>SVILUPPO DELLE CAPACITÀ RELAZIONALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Instaurare con i compagni positivi rapporti affettivi. (ED.CIVICA) • Accettare l'altro diverso da sé (ED.CIVICA) • Conoscere e iniziare a rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica Conoscere le differenze fisiche (ED.CIVICA) • Ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco e nell'attività (ED.CIVICA) • Conoscere e rispettare le regole della vita scolastica. (ED.CIVICA) • Confrontare le proprie idee con le idee proposte dagli adulti e dagli altri bambini. (ED.CIVICA) • Memorizzare ed interiorizzare comportamenti che riguardino norme e regole della convivenza civile ed ecologica. (ED.CIVICA) • Maturare atteggiamenti di rispetto dell'ambiente limitando lo spreco e contribuendo alla raccolta differenziata. (ED.CIVICA) 	<p style="text-align: center;">RELAZIONE CONFRONTO OSSERVAZIONE ATTENZIONE RISPETTO CONDIVISIONE</p> <p>Coinvolge gli altri bambini in attività e giochi di interesse comune Condivide spazi, giochi e materiali Si inserisce nei giochi e nelle conversazioni</p>

<p><i>SPERIMENTAZIONE DEL GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali regole dei giochi e delle routine quotidiane. (ED.CIVICA) • Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di gruppo. • Avere cura del materiale e dei giochi (ED.CIVICA) 	<p>CREATIVITA' FANTASIA STIMOLO ALL'INNOVAZIONE E ALLA SCOPERTA ESPLORAZIONE COORDINAZIONE MOTORIA CONFRONTO COLLABORAZIONE SUPERAMENTO DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA RISPETTO DELLE REGOLE CONDIVISIONE DI SPAZI E MATERIALI</p> <p>Rispetta le regole dei giochi Ascolta i comandi Utilizza il gioco di finzione Accetta piccoli cambiamenti</p>
<p><i>PERCEZIONE DEL CORPO NELLA SUA COMPLESSITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e denominare le parti del proprio corpo, su di sé, sugli altri e su modelli tridimensionali, e le loro principali funzioni • Conoscere e distinguere gli elementi principali dei cinque sensi • Sviluppare fiducia nelle proprie capacità. (ED.CIVICA) • Conoscere le principali norme di una sana alimentazione (ED.CIVICA) • Eseguire le consegne. (ED.CIVICA) • Svolgere autonomamente semplici operazioni quotidiane. (ED.CIVICA) 	<p>AUTONOMIA AUTOSTIMA ESPLORAZIONE SCOPERTA</p> <p>Cura la propria persona nella prospettiva dell'ordine Riconosce spazi e oggetti personali, sa ritrovarli e averne cura Ordina e classifica oggetti in base alle sensazioni tattili</p>
<p><i>ATTIVITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi di ruolo e simulazioni; ✓ conversazioni guidate, dialoghi, attività di confronto; ✓ rappresentazione simbolica di relazioni causali e temporali (prima-dopo-infine); ✓ individuazione delle regole necessarie a star bene a scuola; ✓ uscite esplorative; ✓ attività di riciclo e riuso; ✓ uso del calendario e registrazione con semplici simboli del tempo che fa e del tempo che passa; ✓ realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici ecc); ✓ rielaborazione di esperienze vissute e di storie. ✓ Giochi di socializzazione, in piccolo e grande gruppo; ✓ circle time per stimolare il racconto di esperienze e storie; ✓ rappresentazioni grafico –pittoriche; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ drammatizzazioni; ✓ verbalizzazione dei propri vissuti attraverso domande – stimolo; ✓ lettura di storie; ✓ attività espressivo –manipolative; ✓ giochi senso – percettivi; ✓ giochi collaborativi; ✓ role play; ✓ giochi tradizionali, ✓ digitali, di società, di squadra, a coppie; ✓ giochi inventati; ✓ routine; ✓ filastrocche; ✓ osservazione allo specchio; ✓ giochi per stimolare il riconoscimento e la gestione delle emozioni; ✓ attività di rilassamento; ✓ Yoga; ✓ Attività di concentrazione; ✓ attività per la gestione dei conflitti
--	---

SEZIONE ANNI 5 Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>PERCEZIONE DI ESIGENZE E SENTIMENTI PROPRI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere bisogni, esigenze, emozioni e stati d'animo propri (ED.CIVICA) • Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere psichico-affettivo(ED.CIVICA) • Riconoscere l'autorevolezza degli adulti. (ED.CIVICA) • Percepire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica. Consolidare la propria identità.(ED.CIVICA) • Esprimere emozioni e sentimenti. (ED.CIVICA) • Mostrare fiducia in se stessi. (ED.CIVICA) • Riflettere sul senso delle proprie azioni. (ED.CIVICA) • Conoscere le tradizioni della cultura di appartenenza e quelle di altre culture presenti nella comunità scolastica. (ED.CIVICA) 	<p>SVILUPPO DELL'IDENTITA' SPIRITO CRITICO OSSERVAZIONE CONSAPEVOLEZZA SENSIBILITA'</p> <p>Attribuisce il nome più appropriato ai propri stati d'animo Esprime con immaginazione e creatività esigenze e sentimenti Vive positivamente situazioni affettive ed emotive</p>

<p><i>SVILUPPO DELLE CAPACITÀ RELAZIONALI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lavorare insieme a un progetto comune. (ED.CIVICA) • Comprendere che tutti hanno diritti e doveri (ED.CIVICA) • Accettare la diversità attraverso amicizia. Riconoscere i propri stati d'animo e quelli degli altri. (ED.CIVICA) • Rispettare il punto di vista degli altri in relazione al proprio, nelle azioni e nella comunicazione. (ED.CIVICA) • Partecipare a giochi ed attività e rispettarne le regole. (ED.CIVICA) • Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica (ED.CIVICA) • Conoscere alcune semplici regole per l'uso consapevole dei media.(ED.CIVICA) 	<p>RELAZIONE CONFRONTO OSSERVAZIONE ATTENZIONE RISPETTO CONDIVISIONE</p> <p>Supera progressivamente l'egocentrismo, cogliendo i punti di vista altrui Sa superare i primi conflitti, condividendo spazi, giochi e materiali Considera gli altri bambini come compagni di gioco, e si mette a disposizione con atteggiamento di aiuto e di supporto Si inserisce adeguatamente nei giochi e nelle conversazioni</p>
<p><i>SPERIMENTAZIONE DEL GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed apprezzare le differenze tra gioco individuale e di gruppo. • Conoscere le regole dei giochi e delle routine quotidiane. (ED.CIVICA) • Inventare nuove regole e nuovi giochi (ED.CIVICA) • Organizzare giochi rispettando turni e ruoli (ED .CIVICA) 	<p>CREATIVITA' FANTASIA STIMOLO ALL'INNOVAZIONE E ALLA SCOPERTA ESPLORAZIONE COORDINAZIONE MOTORIA CONFRONTO COLLABORAZIONE SUPERAMENTO DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA RISPETTO DELLE REGOLE CONDIVISIONE DI SPAZI E MATERIALI</p> <p>Rispetta le regole dei giochi e ne decide di nuove con i compagni Utilizza il gioco in maniera simbolica Rispetta e riordina il materiale utilizzato Accetta e collabora alle proposte altrui</p>
<p><i>PERCEZIONE DEL CORPO NELLA SUA COMPLESSITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e denominare tutte le parti del corpo, su di sé, sugli altri e su immagini grafiche, e le loro funzioni • Conoscere e distinguere i cinque sensi. 	<p>AUTONOMIA AUTOSTIMA ESPLORAZIONE SCOPERTA</p> <p>Rappresenta il proprio corpo in maniera grafica-pittorica-simbolica</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere fisico(ED.CIVICA) 	<p>Sa sperimentare attraverso i cinque sensi Esercita le potenzialità sensoriali ed espressive del corpo È capace di leggere, capire ed interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo</p>
<p>ATTIVITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi per rafforzare l'identità e la conoscenza di sé; ✓ giochi di ruolo e simulazione; ✓ attività ludiche per il consolidamento delle prime regole di vita comunitaria; ✓ giochi motori con applicazione di regole; ✓ conversazione guidate; ✓ attività di consolidamento delle autonomie; ✓ uscite sul territorio per conoscere tradizioni e usanze; ✓ realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici ecc.). ✓ Giochi di socializzazione, in piccolo e grande gruppo; ✓ time per stimolare il racconto di esperienze e storie; ✓ rappresentazioni grafico – pittoriche; ✓ drammatizzazioni; ✓ domande – stimolo per rielaborare vissuti ed esperienze; ✓ lettura di storie; ✓ esplorazione degli spazi; ✓ attività di riciclo e riuso; ✓ attività espressivo– manipolative; ✓ giochi senso – percettivi; ✓ giochi collaborativi; ✓ role play; ✓ giochi tradizionali, di società, di squadra, a coppie; ✓ giochi inventati. ✓ Routine. ✓ Filastrocche. ✓ Osservazione allo specchio; ✓ giochi di regole e collaborativi; ✓ giochi per stimolare il riconoscimento e la gestione delle emozioni; ✓ attività di rilassamento. ✓ Yoga; ✓ attività di concentrazione; ✓ attività per la gestione dei conflitti; ✓ giochi digitali e attività di riflessione sulle pratiche da adottare per un uso consapevole dei media. 	
<p>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO METODOLOGIE: Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.</p>		

L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.

La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

Attività di sezione.

Attività di intersezione.

Attività individuali.

Attività di grande gruppo.

Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

Libro operativo.

Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

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

Conversazioni.

Verbalizzazioni.

Valutazione con uso di griglie.

Autovalutazione

Revisioni in gruppo delle attività

ISTITUTO COMPRENSIVO IC CAPOL DD
Programmazione disciplinare per competenze

GRADO	Scuola dell' Infanzia
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI SUONI COLORI
Anno scolastico	2024/2025

Competenza chiave europea prevalente	. CONSAPEVOLEZZA ED ESRESSIONE CULTURALE
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze <i>(Curricolo)</i>	<ul style="list-style-type: none">• Comunica, esprime emozioni racconta,utilizzando il linguaggio artistico-espressivo.• Inventa storie e si esprime attraverso: il disegno, lapittura e altre attività manipolative• Il bambino sviluppa interesse per l'ascolto della musica, scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti• Esplora e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali.
Abilità <i>(Curricolo)</i>	<ul style="list-style-type: none">• Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative• Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo.
Conoscenze <i>(Curricolo)</i>	<ul style="list-style-type: none">• I colori.• Rappresentazione grafico- pittorica con tecniche e materiali diversi Riproduzione di quadri di artisti famosi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura e l'ascolto di eventi sonori e per la produzione canora e ritmica. 	
SEZIONE ANNI 3 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>UTILIZZO DEL CORPO IN SITUAZIONI ESPRESSIVE E COMUNICATIVE COMPRESIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI CORPOREI, SONORI E VISUALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire la propria corporeità. • Sperimentare linguaggi differenti (voce, gesti, manipolazioni esperienze, grafico-pittoriche). • Mimare animali. • Scoprire i nuovi linguaggi della comunicazione. 	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA ED ESPRESSIVA CURIOSITA' IMMAGINAZIONE E CREATIVITA' CONTROLLO DELL'EMOTIVITA</p> <p>Partecipa alla drammatizzazione di una storia. Sa esprimere alcune emozioni attraverso il corpo e la mimica</p>
<i>USO DEL LINGUAGGIO MUSICALE PER INTERAGIRE E DESCRIVERE SITUAZIONI, RACCONTARE IL PROPRIO VISSUTO ESPRIMERE I PROPRI BISOGNI E SENTIMENTI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare sensibilità al linguaggio musicale • Eseguire e mimare canti. • Percepire, ascoltare suoni e rumori dell'ambiente all'interno di contesti diversi. • Usare semplici strumenti musicali • Sperimentare la musica come linguaggio universale. • Sperimentare il contatto con i media • Percepire le diverse sonorità utilizzando la voce, corpo, oggetti 	<p>CURIOSITA' INTERESSE CREATIVITA' CONSAPEVOLEZZACORPOREA PARTECIPAZIONE PREDISPOSIZIONE ALLA MUSICALITA'</p> <p>Canta da solo e insieme ai compagni È sensibile al linguaggio musicale: si muove ascoltando un brano Produce suoni e ritmi con il corpo Partecipa a canti mimati È incuriosito da spettacoli vari</p>
<i>PADRONANZA DI DIVERSE TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE E MANIPOLATIVE UTILIZZO IN MODO CREATIVO DI STRUMENTI E MATERIALI DI NATURA DIVERSA</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere i colori primari (ED. CIVICA) • Scoprire strumenti e materiali vari • Conoscere, sperimentare e giocare con i materiali grafico-pittorico-manipolativi • Rielaborare il simbolo della nostra bandiera italiana (ED.CIVICA) • Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. • Esplorare materiali diversi con tutti i sensi. • Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative. 	<p>CREATIVITA'E IMMAGINAZIONE. PENSIERO DIVERGENTE. SENSO ESTETICO. SENSIBILITÀ ED ATTENZIONE VERSO LA TUTELA E LA CONSERVAZIONE DEL PATRIMONIO AMBIENTALE E ARTISTICO</p> <p>Sperimenta alcune semplici tecniche per disegnare, colorare, manipolare</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere immagini, forme, colori e oggetti osservando la propria realtà. 	Sperimenta alcuni semplici strumenti e materia
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini; ✓ attività di manipolazione con materiali diversi (plastilina, pasta di sale); ✓ attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo; ✓ giochi simbolici, travestimenti; ✓ giochi di movimento libero e guidato su base musicale; ✓ attività di realizzazione di semplici oggetti sonori. ✓ Giochi di ruolo; ✓ drammatizzazioni; ✓ rappresentazioni grafico-pittoriche; ✓ giochi mimico-gestuali; ✓ narrazione di storie, racconti; ✓ esperienze di esplorazione dell'ambiente e dei materiali; ✓ canti, filastrocche, coreografie e giochi multimediali; ✓ rassegna cinematografica, teatro dei burattini; ✓ attività manipolative con l'uso di materiali vari; ✓ fruizione opere d'arte. ✓ ascolto di brani musicali classici 	

SEZIONE ANNI 4 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>UTILIZZO DEL CORPO IN SITUAZIONI ESPRESSIVE E COMUNICATIVE COMPRESIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI CORPOREI, SONORI E VISUALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Avere conoscenza del proprio corpo. • Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità. • Esprimersi attraverso linguaggi differenti: sonori, gestuali, vocali, teatrali, grafico pittorici, manipolativi. • Assumere un ruolo nella drammatizzazione. • Riconoscere il proprio corpo come strumento musicale. • Associare il ritmo al movimento. 	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA ED ESPRESSIVA CURIOSITA' IMMAGINAZIONE E CREATIVITA' CONTROLLO DELL'EMOTIVITA'</p> <p>Sa esprimere e comunicare le proprie emozioni attraverso il corpo Assume ruoli nelle drammatizzazioni</p>
<i>USO DEL LINGUAGGIO MUSICALE PER INTERAGIRE E DESCRIVERE SITUAZIONI, RACCONTARE IL PROPRIO</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e riconoscere suoni all'interno di contesti diversi • Esplorare i materiali sonori utilizzandoli con creatività 	<p>CURIOSITA' INTERESSE CREATIVITA' CONSAPEVOLEZZA CORPOREA PARTECIPAZIONE</p>

<p><i>VISSUTO ESPRIMERE I PROPRI BISOGNI E SENTIMENTI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare la musica come linguaggio universale. • Riconoscere i suoni delle vocali • Sperimentare il contatto con i media. • Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali. 	<p>PREDISPOSIZIONE ALLA MUSICALITA'</p> <p>Canta semplici canzoni Scandisce il ritmo con il corpo Si muove liberamente al ritmo di musica Sa ascoltare un brano musicale Presta attenzione durante spettacoli di vario tipo Utilizza creativamente strumenti messi a sua disposizione</p>
<p><i>PADRONANZA DI DIVERSE TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE E MANIPOLATIVE UTILIZZO IN MODO CREATIVO DI STRUMENTI E MATERIALI DI NATURA DIVERSA</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare strumenti e materiali vari • Riprodurre graficamente il vissuto e gli argomenti affrontati. • Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. • Esplorare materiali diversi con tutti i sensi. • Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative. • Leggere immagini diverse per inventare storie reali e fantastiche. • Favorire occasioni di osservazione e percezione del mondo del bello creando momenti di incontro con l'arte 	<p>CREATIVITA'E IMMAGINAZIONE. PENSIERO DIVERGENTE. SENSO ESTETICO. SENSIBILITÀ ED ATTENZIONE VERSO LA TUTELA E LA CONSERVAZIONE DEL PATRIMONIO AMBIENTALE E ARTISTICO</p> <p>Utilizza in modo adeguato gli strumenti e le tecniche proposte Sceglie i materiali necessari per creare, inventare, modellare</p>
<p>ATTIVITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi simbolici, travestimenti; ✓ giochi di movimento libero e guidato su base musicale; ✓ lettura di immagini; ✓ racconti; ✓ sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche; ✓ attività grafiche e manipolative; ✓ attività di ritaglio, strappo, collage; ✓ creazione di cartelloni ed elementi decorativi; ✓ attività di drammatizzazione; ✓ attività ritmiche; attività di ascolto e di canto di brani musicali; ✓ visione di produzioni cinematografiche, televisive; ✓ costruzione e uso di strumenti con materiali di recupero; ✓ giochi di ruolo; ✓ esperienze di esplorazione dell'ambiente e dei materiali; ✓ giochi multimediali; teatro dei burattini; ✓ fruizione opere d'arte; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ascolto di brani musicali classici; ✓ attività di associazione colore/emozione o suono /emozione
--	---

SEZIONE ANNI 5 Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<i>UTILIZZO DEL CORPO IN SITUAZIONI ESPRESSIVE E COMUNICATIVE COMPRESIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI CORPOREI, SONORI E VISUALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Avere consapevolezza del proprio sé corporeo e delle proprie potenzialità espressive. • Rappresentare le principali espressioni del viso. • Comunicare, esprimere emozioni, raccontare sfruttando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Utilizzare in modo critico e consapevole i media e ricercare le loro possibilità espressive e creative. • Sviluppare la coordinazione ritmico – motoria 	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA ED ESPRESSIVA CURIOSITA' IMMAGINAZIONE E CREATIVITA' CONTROLLO DELL'EMOTIVITA'</p> <p>Sa interpretare il proprio ruolo con espressività in una drammatizzazione. Sa esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e la mimica facciale. Interpreta ruoli nei giochi simbolici e nelle drammatizzazioni. Esplora, pone domande, discute, formula e confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni, azioni. Si esprime, accetta e dimostra coinvolgimento ai diversi linguaggi (L2, mimo, dialetto)</p>
<i>USO DEL LINGUAGGIO MUSICALE PER INTERAGIRE E DESCRIVERE SITUAZIONI, RACCONTARE IL PROPRIO VISSUTO ESPRIMERE I PROPRI BISOGNI E SENTIMENTI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre sequenze ritmiche • Utilizzare il suono e ampliare gradualmente le proprie capacità di invenzione ed improvvisazione • Esplorare le possibilità espressive della propria voce. • Adattare la propria andatura ai cambiamenti di ritmo. • Individuare attraverso l'udito la direzione e l'origine del suono. • Sperimentare la musica come linguaggio universale. • Sperimentare il contatto con i media • Costruire semplici strumenti musicali con materiali di 	<p>CURIOSITA' INTERESSE CREATIVITA' CONSAPEVOLEZZA CORPOREA PARTECIPAZIONE PREDISPOSIZIONE ALLA MUSICALITA'</p> <p>Interpreta canzoni da solo e in gruppo Riproduce sequenze ritmiche a livello corporeo e grafico Inventa piccole melodie e canzoncine Inventa e utilizza creativamente strumenti musicali</p>

	recupero con cui produrre sequenze sonore –musicali.	Sa muoversi seguendo piccole coreografie Manifesta curiosità per gli strumenti tecnologici Presta attenzione durante spettacoli di vario tipo
<i>PADRONANZA DI DIVERSE TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE E MANIPOLATIVE UTILIZZO IN MODO CREATIVO DI STRUMENTI E MATERIALI DI NATURA DIVERSA</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative • Conoscere ed utilizzare strumenti e materiali vari (pasta modellabile, pennelli, tempere, materiale da recupero, pennarelli, matite colorate, colori ad olio, a cera, gessetti, acquarelli, collage ecc.) • Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. (ED.CIVICA) Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna. • Utilizzare, espressive e creative. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie. (ED.CIVICA) • Osservare immagini, forme, colori e oggetti dell'ambiente utilizzando le capacità visive e l'orientamento nello spazio. • Inventare storie ed esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative • Descrivere ciò che vede in un'opera d'arte esprimendo le proprie emozioni e sensazioni. • Sviluppare l'interesse per la fruizione delle opere d'arte 	<p>CREATIVITA'E IMMAGINAZIONE. PENSIERO DIVERGENTE. SENSO ESTETICO. SENSIBILITÀ ED ATTENZIONE VERSO LA TUTELA E LA CONSERVAZIONE DEL PATRIMONIO AMBIENTALE E ARTISTICO.</p> <p>Rappresenta graficamente e attraverso attività manipolative con tecniche diverse Sceglie consapevolmente i materiali necessari per creare, inventare, modellare</p>
<i>ATTIVITÀ</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Attività grafiche; ✓ attività e giochi con le forme e i colori; ✓ sperimentazione di tecniche grafico – pittoriche ✓ (ritaglio, strappo, collage, pittura ecc) e manipolative (pasta di sale, creta, pongo); creazione di cartelloni ed elementi decorativi; ✓ visione di produzioni cinematografiche, televisive; ✓ filastrocche, canzoni e semplici coreografie di ✓ gruppo legate alle festività; ✓ giochi di movimento libero e guidato su base musicale; ✓ drammatizzazioni; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ creazione di semplici oggetti sonori; ✓ giochi di ruolo; ✓ giochi mimico-gestuali; ✓ narrazione di storie, racconti; ✓ esperienze di esplorazione dell'ambiente e dei materiali, e giochi multimediali; ✓ teatro dei burattini; ✓ giochi di ruolo ✓ fruizione opere d'arte; ✓ ascolto di brani musicali classici; ✓ attività di associazione colore/emozione o suono /emozione
--	---

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO METODOLOGIE:

Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme.

L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni.

La vita di relazione.

ORGANIZZAZIONE:

Attività di sezione.

Attività di intersezione.

Attività individuali.

Attività di grande gruppo.

Attività di piccolo gruppo.

MEZZI E STRUMENTI:

Libro operativo.

Schede operative.

VALUTAZIONE E VERIFICA:

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

Conversazioni. Verbalizzazioni.

Valutazione con uso di griglie.

Autovalutazione

Revisioni in gruppo delle attività

ISTITUTO COMPRENSIVO IC CAPOL DD
Programmazione disciplinare per competenze

GRADO	Scuola dell' Infanzia
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
Anno scolastico	2024/2025

Competenza chiave europea prevalente	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE
Competenze correlate	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità. Riconosce, raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo forme e criteri diversi. Conosce ed utilizza i concetti topologici. Utilizza simboli per registrare. Esegue misurazioni, usando strumenti alla sua portata.

	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Scopre e riconosce le principali parti del computer Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici Favorisce la consapevolezza metacognitiva sollecitando la riflessione sui criteri e sulle strategie utili nella rappresentazione della realtà Utilizza semplici linguaggi di programmazione (coding) • Si orienta con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. Colloca correttamente nello spazio se stesso, gli oggetti e le persone. Assume comportamenti corretti per la sicurezza e per il rispetto dei luoghi e dell'ambiente • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Individua e distingue chi è fonte di responsabilità e i principali luoghi nei diversi contesti. Si orienta nel tempo della vita quotidiana e nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro
Abilità (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare la realtà, riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, confrontandole riorganizzandole. Conoscere le proprietà dei singoli materiali: • Colori • Forme • dimensioni • sapori • suoni-rumori • Osservare e analizzare le caratteristiche degli elementi della natura, individuandone anche la funzione. Analizzare le caratteristiche fisiche e comportamentali, le esigenze vitali, i cicli della vita degli esseri viventi. Scoprire manipolando gli stati della materia: • solidi, • liquidi, • gassosi • Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Stabilire relazioni logiche fra gli oggetti, le persone e i fenomeni • Si muove nello spazio con consapevolezza Adotta comportamenti corretti all'interno dell'ambiente • Saper riconoscere e discriminare le fasi temporali. (Competenza imprenditoriale)
Conoscenze (<i>Curricolo</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • I concetti topologici. Raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti di oggetti e materiali. Le quantità. I simboli.

	<p>La misura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi naturali. Gli esseri viventi. Gli stati di aggregazione della materia. • Serie e ritmi Semplici proprietà di oggetti. Strumenti e tecniche di osservazione e di misura • Concetti spaziali e topologici Regole fondamentali per il rispetto dell'uomo e dell'ambiente • Fasi del Problem solving (Competenza Imprenditoriale) I concetti topologici e scansione settimanale (Competenza Imprenditoriale)
--	--

SEZIONE ANNI 3 Nuclei tematici	obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p><i>NUMERI</i></p> <p><i>Classificazione</i> <i>Seriazione</i> <i>Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi</i> <i>Confronto e valutazione delle quantità.</i> <i>Successione</i> <i>Misurazioni Utilizzo dei simboli</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare e discriminare oggetti • Conoscere le dimensioni grande/piccolo • Conoscere il concetto di quantità uno-tanti, tanti-pochi • Fare sequenze ritmiche binarie in maniera esperienziale • Cogliere relazioni logiche fra elementi della realtà. • Chiedere spiegazioni. • Individuare somiglianze e differenze. • Conoscere e confrontare grandezze: piccolo/grande, alto/basso, lungo/corto. • Discriminare i concetti aperto/chiuso-dentro fuori • Effettuare semplici classificazioni in base ad un criterio dato (colore o forma) 	<p>CONFRONTO OSSERVAZIONE RICERCA SPERIMENTAZIONE MOTIVAZIONE PROGETTAZIONE CAPACITA' DESCRITTIVA</p> <p>Sa raggruppare in base ad un criterio Sa costruire raggruppamenti in base all'indicatore quantitativo uno-tanti, tanti-pochi Manifesta curiosità verso il codice numerico</p>
<p><i>SPAZIO TEMPOE FIGURE</i> <i>ORGANIZZAZIONE E</i> <i>CONTROLLO DELLE RELAZIONI</i> <i>TOPOLOGICHE IN RIFERIMENTO</i> <i>AD OGGETTI E PERSONE NELLO</i> <i>SPAZIO</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare spazi • Operare in spazi grafici delimitati • Orientarsi nello spazio scuola. • Conoscere le regole per muoversi in sicurezza negli spazi noti(scuola, casa, strada)ED.CIVICA 	<p>ORGANIZZAZIONE SPAZIALE CONTEGGIO QUANTIFICAZIONE PROGETTAZIONE PROBLEMATIZZAZIONE PROPOSTE DI SOLUZIONI E STRATEGIE</p> <p>Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base alle relazioni spaziali</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare l'ambiente usando diversi canali sensoriali (ED.CIVICA) • Conoscere la propria realtà territoriale (paese-tradizioni). (ED.CIVICA) • Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento. • Organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio a partire dai propri vissuti • Sviluppare la capacità di collocare nello spazio sé stesso, oggetti e persone. • percepire l'organizzazione fisica del mondo esterno • Riconoscere forme, caratteristiche di oggetti di vita quotidiana • Riconoscere forme geometriche semplici. 	<p>Colloca oggetti su richiesta verbale</p>
<p><i>RELAZIONI DATI PREVISIONI OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI</i></p> <p>Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi Ciclicità Successione Mutamento Contemporaneità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale • Scoprire la proprietà delle cose. - • Saper riconoscere lo scorrere del tempo e le stagioni (ED.CIVICA) • Conoscere le caratteristiche delle stagioni (Cibi-modi di vestire) • Riconoscere le caratteristiche dei vari momenti della giornata - • Cogliere la dimensione temporale: prima-dopo, con riferimento alla giornata scolastica o ad un'azione pratica. • Distinguere giorno/notte • Scoprire il tempo meteorologico e le sue caratteristiche • Osservare, interpretare i simboli. • Formulare prime ipotesi e saper cogliere elementi comuni nell'ambiente che li circonda (ED.CIVICA) 	<p>OSSERVAZIONE ESPLORAZIONE CURIOSITA' ANALISI CAPACITA' DI ELABORAZIONE DI IPOTESI, SOLUZIONI E STRATEGIE RISPETTO AMBIENTE</p> <p>Ha un atteggiamento curioso nei confronti dell'ambiente circostante Conosce le caratteristiche dei vari momenti della giornata</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere Le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale • Riconoscere le differenze tra i vari esseri viventi. • Conoscere le regole per la sana alimentazione (ED.CIVICA) • Conoscere le regole per la salvaguardia ambientale (ED.CIVICA) 	
<p><i>USI E FUNZIONI DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI</i></p> <p>Osservazione, manipolazione, sperimentazione di oggetti e materiali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cominciare a capire gli elementi del mondo artificiale • Riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza 	<p>VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Riconosce usi e funzioni di oggetti e strumenti di uso quotidiano</p>
<p><i>ATTIVITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Attività di raggruppamento di immagini uguali, giochi di classificazione in base ad un attributo visibile(colore o forma); giochi sul prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica; attività pratiche per valutare le quantità (uno, pochi, tanti); ✓ attività di manipolazione; ✓ giochi con materiali ed elementi della natura; ✓ attività di esplorazione dell'ambiente circostante; attività di riconoscimento e assaggi di cibo stagionale; ✓ attività di conoscenza di pratiche legate ad una sana alimentazione; ✓ esecuzione di percorsi strutturati e guidati; ✓ attività di osservazione di oggetti e materiali, giochi e attività per discriminare i concetti; ✓ grande-piccolo, aperto-chiuso; ✓ dentro fuori; ✓ giochi senso-percettivi; ✓ giochi motori; ✓ puzzle e giochi logico matematici; ✓ riproduzioni grafico-pittoriche; ✓ utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo, anche multimediali; ✓ giochi finalizzati alla scoperta delle relazioni topologiche (SOPRA-SOTTO/LONTANO -VICINO); ✓ schede operative; scoperte giochi con il corpo; ✓ attività di esplorazione attraverso i sensi; ✓ giochi e sperimentazioni scientifiche attività con materiale vario; attività di riciclo e riuso; ✓ conversazioni spontanee e guidate sui temi della salvaguardia ambientale filastrocche, canti; ✓ attività di routine: giorni settimana, mesi, stagioni; ✓ utilizzo di semplici strumenti di registrazione(calendario) 	

SEZIONE ANNI 4 Nuclei tematici	<i>obiettivi di apprendimento</i>	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>NUMERI <i>Classificazione</i> <i>Seriazione</i> <i>Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi</i> <i>Confronto e valutazione delle quantità.</i> <i>Successione</i> <i>Misurazioni</i> <i>Utilizzo dei simboli</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti in base ad un attributo. • Conoscere le dimensioni grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto • Conoscere semplici simboli di registrazione • Ordinare in serie per gradazione. • Fare sequenze ritmiche binarie. • Comprendere il significato di enunciati e distinguere se sono veri o falsi. • Valutare quantità (- di/+ di). • Compiere seriazioni con tre elementi. • Usare unità di misura anche non convenzionali • Operare con seriazioni di grandezza: piccolo-medio-grande • Cogliere le uguaglianze. • Cogliere le differenze. • Usare semplici strumenti di registrazione. 	<p>CONFRONTO OSSERVAZIONE RICERCA SPERIMENTAZIONE MOTIVAZIONE PROGETTAZIONE CAPACITA' DESCRITTIVA</p> <p>Sa raggruppare, ordinare in base a due criteri Sa misurare Sa valutare quantità Usa semplici simboli di registrazione</p>
<p>SPAZIO TEMPO FIGURE <i>Organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio e riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano. • Esplorare e conoscere gli spazi dell'aula. Seguire un percorso sulla base di indicazioni date. • Sapersi orientare negli spazi esterni all'ambiente scolastico (ED.CIVICA) • Sapersi muovere in sicurezza negli spazi noti (ED.CIVICA) • Eseguire in percorso superando ostacoli 	<p>ORGANIZZAZIONE SPAZIALE CONTEGGIO QUANTIFICAZIONE PROGETTAZIONE PROBLEMATIZZAZIONE PROPOSTE DI SOLUZIONI E STRATEGIE</p> <p>Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base alle relazioni spaziali Assume posizioni in relazione a persone e oggetti, su richiesta verbale Esegue graficamente semplici consegne verbali</p>
<p>RELAZIONI DATI PREVISIONI OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare lo spazio fisico(scuola/sezione) e/o grafico (foglio). 	<p>OSSERVAZIONE ESPLORAZIONE CURIOSITA' ANALISI CAPACITA' DI ELABORAZIONE DI IPOTESI,</p>

<p><i>Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi</i></p> <p><i>Ciclicità</i></p> <p><i>Successione</i></p> <p><i>Mutamento</i></p> <p><i>Contemporaneità</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria realtà territoriale (paese e tradizioni). • Cogliere la successione logico-temporale dei vari momenti della giornata. • Conoscere e discriminare alcune figure geometriche. • Riconoscere e riprodurre forme geometriche • Operare con i blocchi logici 	<p>SOLUZIONI E STRATEGIE RISPETTO AMBIENTE</p> <p>Sa esplorare la realtà con curiosità attraverso i sensi. Sa cogliere la sequenzialità degli eventi. Sa cogliere la scansione temporale della giornata</p>
<p>USI E FUNZIONI DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare oggetti in base ad una proprietà • Esplorare la realtà attraverso l'uso dei cinque sensi • Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale. • Osserva fenomeni e trasformazioni naturali (cambiamenti atmosferici, crescita di vegetali...). • Fa previsioni sui cambiamenti. • Osserva le fasi di crescita di alcune piante • Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale. • Identificare le differenze tra il modo vegetale e quello animale • Rispettare i beni comuni (ED.CIVICA) • Riprodurre con differenti modalità gli elementi del contesto (ED.CIVICA) • Giocare con materiali naturali e saperli nominare(ED.CIVICA) • Conoscere i principi base di una sana alimentazione (ED.CIVICA) • Conoscere semplici norme per la salvaguardia ambientale. (ED.CIVICA) • Conoscere le caratteristiche temporali prima/dopo • Scandire i ritmi della giornata • Riconoscere il tempo irreversibile. • Scoprire la ciclicità del tempo. • Riorganizzare esperienze ed eventi in ordine di tempo. • Utilizzare semplici strumenti di registrazione 	<p>VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Si interessa agli strumenti e agli oggetti chiedendo spiegazioni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni a piccoli problemi • Cominciare a capire gli elementi del mondo artificiale • Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana. • Riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa" 	
<p><i>ATTIVITÀ</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire e rappresentare ritmi grafici a due elementi; ✓ giochi di raggruppamento e classificazione rispetto a: tanti-pochi, uno-pochi-tanti, tanti-quantità, di più - di meno; ✓ Attività di raggruppamento classificazione e seriazione secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza e spessore); ✓ riconoscere e verbalizzare la quantità; ✓ costruire insieme in situazioni concrete; ✓ effettuare relazioni di corrispondenza; ✓ confrontare più raggruppamenti e definire relazioni è di più, è di meno; ✓ aggiungere o togliere gli elementi a/da uno o due insieme; costruzione di insiemi uguali e diversi per numero e forma; ✓ esperienze di seriazione per forma e grandezza; ✓ giochi di appartenenza o non ad un insieme; ✓ giochi di classificazione; ✓ apprendimento di conte e filastrocche numeriche; ✓ attività di routine (calendario, tabelle presenti, assenti, giorni, mesi, stagioni); ✓ Realizzazioni di simboli per registrare le attività legate alla routine; ✓ registrazione dei compleanni per scoprire i fenomeni legati al tempo; ✓ registrazione del tempo atmosferico; ✓ giochi motori con uso di numeri e quantità; ✓ giochi di tombola e memory; ✓ contatto diretto con l'ambiente ✓ (uscite sul territorio, visite guidate, esperienze di coltivazione); ✓ realizzazione di cartelloni riguardanti le fasi di crescita di vari tipi di piante; ✓ realizzazioni grafiche sui cambiamenti legati ad esperimenti scientifici o ad osservazioni dirette di fenomeni naturali; ✓ attività di riconoscimento e assaggi di cibo stagionale; ✓ attività di conoscenza di pratiche legate ad una sana alimentazione, attività di esplorazione attraverso i sensi, giochi e sperimentazioni scientifiche; ✓ attività con materiale vario 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali; ✓ rielaborazioni verbali e grafiche delle attività svolte; ✓ attività e giochi per sperimentare concetti topologici; ✓ rappresentazioni grafiche dell'ambiente circostante; ✓ esecuzione di percorsi; ✓ giochi di orientamento nello spazio; ✓ attività di manipolazione e trasformazione della materia; ✓ attività di riciclo e riuso; ✓ conversazioni spontanee e guidate sui temi della salvaguardia ambientale. ✓ puzzle e giochi logico matematici; ✓ utilizzo di simboli numerici e convenzionali. ✓ utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo, anche multimediali schede operative. ✓ filastrocche, canti.
--	--

SEZIONE ANNI 5 Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>NUMERI</p> <p><i>Classificazione</i></p> <p><i>Seriazione</i></p> <p><i>Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi</i></p> <p><i>Confronto e valutazione delle quantità.</i></p> <p><i>Successione</i></p> <p><i>Misurazioni</i></p> <p><i>Utilizzo dei simboli</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere i concetti dimensionali: grande/piccolo/medio, alto/basso, lungo/corto • Raggruppare in base a più attributi • Classificare oggetti in base ad un criterio dato • Costruire insiemi esplicitando il criterio di classificazione usato • Cogliere il concetto di insieme • Applicare il principio di appartenenza e di non appartenenza. • Identificare e nominare i numeri naturali • Contare oggetti, immagini, persone entro il 20 • Abbinare quantità a simboli numerici • Aggiungere, togliere e valutare quantità (di più-di meno - uguale • Operare semplici conteggi con filastrocche e canti. • Ordinare, seriare. • Riconoscere la relazione causa-effetto. 	<p>CONFRONTO OSSERVAZIONE RICERCA SPERIMENTAZIONE MOTIVAZIONE PROGETTAZIONE CAPACITA' DESCRITTIVA</p> <p>CONFRONTO OSSERVAZIONE RICERCA SPERIMENTAZIONE MOTIVAZIONE PROGETTAZIONE CAPACITA' DESCRITTIVA</p> <p>Sa contare</p> <p>Sa raggruppare e ordinare</p> <p>Sa misurare</p> <p>Sa confrontare e porre in relazione formulando prime ipotesi</p> <p>Sa associare il simbolo numerico alla quantità Sa riprodurre segni e simboli convenzionali</p> <p>Sa progettare e inventare Serie oggetti seguendo le indicazioni impartite</p> <p>Descrive, un oggetto, una persona, un evento</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere la funzione delle unità di misura. • Utilizzare e leggere correttamente schemi e tabelle • Acquisire i concetti tanti-pochi, uno-nessuno • scoprire il concetto di corrispondenza biunivoca • riconoscere la posizione ordinale di un oggetto in una sequenza 	
<p><i>SPAZIO TEMPO FIGURE</i></p> <p><i>Organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi nello spazio con Consapevolezza • Esplorare e conoscere gli spazi della scuola • Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, primo/ultimo, vicino/lontano, dentro/fuori aperto, chiuso, dentro, in alto, in basso • Localizzare nello spazio oggetti prendendo come riferimento se stesso (vicino, lontano, in mezzo, ai lati, davanti dietro) • Eseguire un percorso e rappresentarlo graficamente seguendo la direzionalità (sinistra/destra) – • Riconoscere e distinguere le caratteristiche spazio-temporali (prima/durante/dopo/contemporaneamente) • Rappresentare lo spazio collocando oggetti e persone seguendo indicatori di posizione • Interagire con l'ambiente attraverso un preciso adattamento dei parametri spazio – temporali • Conoscere la propria realtà territoriale (paese tradizioni) (ED.CIVICA) • Riconoscere semplici caratteristiche dei solidi (scatole, palle, dado ecc.) 	<p>ORGANIZZAZIONE SPAZIALE CONTEGGIO QUANTIFICAZIONE PROGETTAZIONE PROBLEMATIZZAZIONE PROPOSTE DI SOLUZIONI E STRATEGIE</p> <p>Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base a relazioni spaziali Sa operare con i concetti dimensionali, topologici, spaziali Si muove con disinvoltura nello spazio sulla base di indicazioni Riproduce immagini rispettando relazioni spaziali Completa e riproduce sequenze grafiche</p>

<p><i>RELAZIONI DATI PREVISIONI OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI</i></p> <p><i>Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi Ciclicità Successione Mutamento Contemporaneità</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi, descrivendo con linguaggio verbale non, oggetti e materiali • Individuare le proprietà delle cose e degli oggetti • Conoscere l'esistenza di una pluralità di oggetti, fenomeni, viventi (ED. CIVICA) • Osservare i cambiamenti che avvengono a opera di nostre azioni • Scoprire variabili o costanti nei fenomeni osservati • Sviluppare la capacità di riflessione e spiegazione di un fenomeno naturale • Osservare, esplorare e catalogare gli elementi dell'ambiente(ED.CIVICA) • Sperimentare l'utilizzo di materiali naturali (ED.CIVICA) • Discriminare e denominare la composizione dei materiali (ED.CIVICA) • Conoscere gli elementi del territorio e collocarli.(ED.CIVICA) • Comprendere l'importanza della salvaguardia dell'ambiente(ED.CIVICA) • Conoscere i descrittori sensoriali (liscio/ruvido; morbido/duro e: pesanti leggere - galleggianti e non – • Distinguere confrontare le caratteristiche tra uomo-animale - vegetali – • Comprendere il ciclo di vita di una pianta • Osservare, manipolare; riconoscere e descrivere le differenti caratteristiche del mondo naturale e artificiale • Elaborare previsioni confrontare e fornire spiegazioni o soluzioni pertinenti 	<p>OSSERVAZIONE ESPLOTAZIONE CURIOSITA' ANALISI CAPACITA' DI ELABORAZIONE DI IPOTESI, SOLUZIONI E STRATEGIE RISPETTO AMBIENTE</p> <p>Sa porsi in atteggiamento esplorativo nei confronti della realtà che lo circonda.</p> <p>Sa formulare ipotesi, elaborare strategie e cercare soluzioni.</p> <p>Conosce e rispetta l'ambiente circostante. Conosce la scansione temporale della settimana.</p> <p>Coglie la dimensione temporale degli eventi</p>
--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi alla consapevolezza delle idee di casualità e di tempo • Formulare ipotesi causa effetto • Avviarsi alla scelta e all'uso di strategie per la soluzione delle situazioni problematiche proposte dai giochi • Descrivere le regole di semplici giochi di strategia • Scoprire le funzioni del corpo • Conoscere le regole per una sana alimentazione(ED.CIVICA) • Conoscere e cogliere la dimensione temporale degli eventi • Riconoscere la simultaneità degli eventi. • Usare un lessico specifico. • Assumere atteggiamenti scientifici. • Perseguire progetti nel tempo documentandone gli sviluppi 	
<i>USI E FUNZIONI DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Capire, riflettere e rappresentare con disegni gli elementi del mondo artificiale • Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana • Riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa. 	<p>VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Si interessa agli strumenti e agli oggetti chiedendo spiegazioni Rappresenta graficamente elementi del mondo artificiale</p>
<i>OBIETTIVI MINIMI</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcune caratteristiche stagionali. • Saper riconoscere le forme: cerchio, quadrato e triangolo. • Saper raggruppare e classificare in base a un criterio • Saper riprodurre ritmi binari • Saper abbinare quantità a simboli numerici. • Saper contare in senso progressivo. • Saper esercitare la manualità fine. 	
<i>ATTIVITÀ</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di quantificazione, classificazione, seriazione secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, spessore); • attività di associazione simbolo /quantità; • utilizzo di simboli numerici e convenzionali; attività di stimolazione di strategie di calcolo; • realizzazione della linea dei numeri; 	

- utilizzo degli istogrammi;
- giochi degli insiemi;
- attività logiche di messa in relazione e di corrispondenza;
- giochi con materiale non strutturato;
- manipolazione libera poi guidata dei materiali;
- attività con tabelle a doppia entrata giochi di corrispondenza biunivoca;
- giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento della sequenza numerica;
- registrazione della frequenza di eventi: calendario presenze, incarichi, tempo atmosferico conversazione clinica e discussione rielaborazioni grafiche;
- attività di esecuzione di ritmi grafici a tre elementi;
- costruzione di oggetti tridimensionali a partire da immagini bidimensionali;
- attività ludiche con materiale strutturato;
- giochi con i blocchi logici;
- attività di riconoscimento di forme degli oggetti nella realtà;
- attività di stimolazione dell'attenzione e l'ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzione dei problemi;
- attività di raccolta e rappresentazione di dati;
- misurazione anche con strumenti non convenzionali;
- attività di manipolazione e trasformazione della materia;
- attività e giochi per consolidare concetti topologici;
- rappresentazione grafica dell'ambiente circostante;
- esecuzione di percorsi;
- giochi di orientamento nello spazio;
- attività di esplorazione ed osservazione dell'ambiente e della natura;
- uscite didattiche;
- osservazione delle abitudini e caratteristiche degli esseri viventi; rielaborazioni grafiche delle esperienze;
- attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali;
- attività di esplorazione con il corpo e con i sensi dei vari materiali;
- esplorazioni senso-percettive e assaggi di cibo stagionale;
- raccolta di materiale osservazione, manipolazione, sperimentazione e catalogazione di oggetti e di materiali;
- attività di riciclo e riuso;
- conversazioni spontanee e guidate sui temi della salvaguardia ambientale;
- semplici esperimenti scientifici;
- attività di associazione causa-effetto;
- giochi motori;
- giochi ritmici sul piano motorio, uditivo, visivo;
- puzzle e giochi logico matematici;
- riproduzioni grafico-pittoriche;
- utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo, anche multimediali, schede operative,

	<p>esplorazioni e scoperte giochi con il corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • attività di esplorazione attraverso i sensi, giochi e sperimentazioni scientifiche attività con materiale vario; • filastrocche, canti; • attività di routine: giorni settimana, mesi, stagioni; • racconti e riflessioni sul cibo e sul benessere fisico.
<p>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO METODOLOGIE: Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme. L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni. La vita di relazione.</p> <p>ORGANIZZAZIONE: Attività di sezione. Attività di intersezione. Attività individuali. Attività di grande gruppo. Attività di piccolo gruppo</p> <p>MEZZI E STRUMENTI: Libro operativo. Schede operative.</p> <p>VALUTAZIONE E VERIFICA: Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. Conversazioni. Verbalizzazioni. Valutazione con uso di griglie. Autovalutazione Revisioni in gruppo delle attività</p>	
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI
Anno scolastico	2024/2025

Competenza chiave europea	COMPETENZA DIGITALE	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze (<i>Curricolo</i>)	Utilizza semplici linguaggi di programmazione (coding)	
Abilità (<i>Curricolo</i>)	Accendere e spegnere computer/tablet/monitor Manovrare il mouse. Disegnare, scoprendo alcune delle possibilità offerte dal programma di disegno (Paint).	
Conoscenze (<i>Curricolo</i>)	Le principali parti del computer. Semplici funzioni del computer. Conoscere il linguaggio iconico informatico. Disegnare e colorare con programmi di grafica	
NUCLEI TEMATICI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 3 anni	NUCLEI TEMATICI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 4 anni	NUCLEI TEMATICI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 5 anni
<p>Approcciarsi al coding (ED.CIVICA) Eseguire giochi di movimento guidati Scoprire i nuovi linguaggi della comunicazione.</p>	<p>Giocare utilizzando comandi di programmazione (ED.CIVICA) Eseguire semplici percorsi Visualizzare e riprodurre supporti iconografici</p>	<p>Inventare e rielaborare storie Utilizzare codici per realizzare percorsi (ED.CIVICA) Utilizzare materiale strutturato e non strutturato per abbinare scegliere, creare</p>

	<p>Narrare una storia utilizzando più codici</p> <p>Formulare domande e ipotesi(ED.CIVICA)</p> <p>Registrare regolarità e cicli temporali</p>	<p>Padroneggiare prime attività di tipo logico</p> <p>Date indicazioni utilizzare le coordinate spazio- temporali</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse</p> <p>Conoscere e utilizzare alcuni programmi. (Word -Paint) ED.CIVICA)</p> <p>Conoscere i rischi di un uso non consapevole della tecnologia ED.CIVICA)</p>
ATTIVITÀ 3 ANNI	ATTIVITÀ 4 ANNI	ATTIVITÀ 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Primi percorsi motori e grafico-pittorici • Giochi motori negli ambienti interni ed esterni alla scuola • Ascolto di storie anche attraverso file multimediali e successiva riproduzione • Proiezioni di prime semplici storie alla Lim • Attività laboratoriali logico-matematiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di coding unplugged • Attività di riconoscimento dell'uso di alcune parti del computer (Schermo, tastiera, mouse) • Giochi alla Lim • Giochi motori riguardanti i primi concetti topologici • Conversazioni con scambio di idee e soluzioni di semplici problemi • Percorsi di attività motoria negli spazi interni ed esterni alla scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare e rielaborare storie • Utilizzare codici per realizzare percorsi • Utilizzare materiale strutturato e non strutturato per abbinare scegliere, creare • Padroneggiare prime attività di tipo logico • Date indicazioni utilizzare le coordinate spazio- temporali • Utilizzare correttamente il mouse • Conoscere e utilizzare alcuni programmi. (Word -Paint) • Conoscere i rischi di un uso non consapevole della tecnologia • Percorsi scritti e motori di coding • Percorsi motori dove i simboli regolano azioni e movimenti • Laboratori di costruzione di semplici giochi da tavolo con materiali di recupero • Conversazioni, confronti e rielaborazioni finalizzate a un compito comune • Giochi di lateralizzazione e di orientamento spazio-temporale attraverso supporti digitali • Realizzazione di biglietti con la videoscrittura • Attività di coding unplugged • Attività -giochi in rete (Wordwall)

		<ul style="list-style-type: none">• Conversazioni sui rischi dell'uso della tecnologia• Attività con esperti esterni.
OBIETTIVI MINIMI	Riconoscere la funzione di alcuni strumenti tecnologici. Familiarizzare con alcuni nuovi media come spettatore.	