

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
I DISCORSI E LE PAROLE- 3 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.		
CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <i>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati;</i> 2- <i>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;</i> 3- <i>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati;</i> 4- <i>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole;</i> 5- <i>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche tecnologie e nuovi media</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Produce frasi adeguate all'età per esprimere bisogni primari in conversazioni con adulti e bambini; 1.2 Individua parole nuove in storie e racconti; 1.3 Riassume con parole proprie un racconto che ha ascoltato. 2.1 Produce richieste comprensibili per comunicare bisogni e preferenze; 2.2 Riconosce le emozioni fondamentali e sa comunicarle ad adulti e bambini. 3.1 Memorizza filastrocche semplici adeguate all'età; 3.2 Esegue drammatizzazioni di brevi racconti. 4.1 Coglie l'argomento di racconti e narrazioni con supporto di immagini; 4.2 Pianifica un semplice gioco, con uno o più compagni, in contesti di gioco libero; 4.3 Coglie le regole delle proposte ludiche del docente. 5.1 Sperimenta le prime forme di traccia grafica prevalentemente attraverso lo scarabocchio. 	<p>In questo campo di esperienza vengono programmate attività volte a stimolare, progressivamente e in modo adeguato all'età, soprattutto la competenza lessicale, testuale e metafonologica. In più, si avviano tutte quelle attività propedeutiche al raggiungimento dei prerequisiti alla letto-scrittura (consapevolezza metafonologica), modulandole secondo l'età.</p> <p>Si attuano preferibilmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconto di vissuti personali; • Ascolto di storie con varie modalità narrative: con o senza illustrazioni, drammatizzazione, proiezione; • Ascolto di una storia: individuazione dei personaggi della storia; conversazione sulla sequenza dei fatti;

		<ul style="list-style-type: none"> • Ripetere i fatti nella giusta sequenza e dare il nome corretto a personaggi e luoghi; • Drammatizzazione di piccoli racconti; • Conversazioni guidate su racconti; • Canti e filastrocche con imitazione dei gesti e ripetizione dei suoni onomatopeici; • Giochi da tavolo (flash card, memory, tombole per arricchire il lessico); • Ricostruzione delle immagini dei personaggi della storia come un puzzle; • Esercizi di ginnastica fonoarticolatoria globali e specifici dei fonemi; • Esercizi di rafforzamento della muscolatura mimica e delle labbra; • Rappresentazioni grafiche; • Giochi cantati; • Lavori di gruppo; • Giochi imitative; • Giochi linguistici di gruppo <p>Esempio di compito significativo: Memorizzare canti per la realizzazione della manifestazione di Natale.</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE- 4 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.		
Campi di esperienza: i discorsi e le parole		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine dell'infanzia:	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <i>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati;</i> 2- <i>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;</i> 3- <i>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati;</i> 4- <i>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole;</i> 5- <i>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche tecnologie e nuovi media.</i> 	<p>1.1 Individua i termini appropriati in base alle situazioni comunicative; 1.2 Produce frasi (adeguate all'età) per esprimere bisogni ed emozioni in conversazioni con adulti e bambini; 1.3 Spiega semplici narrazioni e racconti con parole proprie. 2.1 Individua parole non conosciute in storie e racconti e chiede spiegazioni; 2.2 Formula frasi e richieste appropriate alle varie situazioni comunicative; 2.3 Riconosce e racconta le emozioni vissute nelle esperienze di vita scolastica ed extrascolastica; 2.4 Argomenta i propri vissuti in riferimento ad emozioni e sentimenti. 3.1 Riproduce filastrocche e poesie adeguate all'età; 3.2 Esegue drammatizzazioni di storie proposte dalle insegnanti;</p>	<p>Attività di :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esposizione di esperienze vissute; • Conversazioni guidate su contenuti didattici; • Risposte pertinenti inerenti all'ascolto di una storia; • Descrizioni di narrazioni semplici; • Giochi di ruolo: cambio di registro linguistico guidato in base al destinatario; • Giochiamo ad inventare il finale di una storia semplice; • Filastrocche, rime; • Giochi e canzoni con i suoni onomatopeici; • Ascolto e riproduzione di suoni e ritmi: con le mani, con strumenti a percussione, con la voce oppure insieme (voce + mani, voce +strumenti); -Giochi di scansione sillabica, verbali e motori; • Gioco dell'eco: con i nomi, con parole; • Gioco del telefono senza fili; • Gioco del messaggero;

	<p>3.3 Inventa parole nuove in contesto di gioco guidato;</p> <p>3.4 Trova similarità e differenze tra parole che hanno suoni uguali e diversi in canzoncine e filastrocche.</p> <p>4.1 Coglie l'argomento e le informazioni principali di racconti e narrazioni;</p> <p>4.2 Ipotizza il finale di una storia che ha ascoltato;</p> <p>4.3 Pianifica le sequenze di azioni da svolgere per realizzare un gioco con uno o più compagni</p> <p>4.4 Spiega ai compagni le regole di un gioco conosciuto;</p> <p>5.1 Analizza come orientarsi nello spazio grafico con il supporto dell'insegnante</p> <p>5.2 Individua la mano dominante per realizzare elaborati grafico-pittorici;</p> <p>5.3 Riconosce i concetti topologici sul piano motorio, verticale e grafico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caccia al tesoro di parole; • Individuiamo in più storie: il protagonista, i personaggi, l'ambiente; • Troviamo o cambiamo il finale di alcune storie; • Paroliere: • Inventiamo nuove parole, individuiamo le parole che hanno suoni uguali e diversi; • Cerca le parole uguali e le non parole; • Ricostruiamo verbalmente le fasi di un gioco o un'esperienza vissuta; • Giochi per la scoperta della dominanza laterale; • Giochi e tracciati sul piano motorio, verticale e orizzontale. <p>Esempio di compito significativo: Realizzare un fiore da donare ad un compagno, in cui in ogni petalo ci sia scritta o raffigurata una parola della gentilezza.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE- 5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Campi di esperienza: i discorsi e le parole

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <i>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati;</i> 2- <i>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;</i> 3- <i>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati;</i> 4- <i>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole;</i> 5- <i>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche tecnologie e nuovi media.</i> 	<p>1.1 Utilizza un vocabolario articolato nella relazione con i pari e con gli adulti; 1.2 Costruisce frasi in modo pertinente e articolato in base alle differenti situazioni comunicative; 1.3 Riformula discorsi e racconti con parole proprie rispettando l'ordine cronologico dei fatti; ipotizza significati di parole non conosciute ascoltate in storie e racconti; 2.1 Sceglie il registro comunicativo adeguato alle diverse situazioni comunicative; 2.2 Descrive esperienze personali riferite a emozioni e sentimenti; 2.3 Riformula, con un repertorio linguistico adeguato all'età, il contenuto di una narrazione ascoltata rispettando l'ordine cronologico; 2.4 Argomenta i propri vissuti in riferimento ad emozioni e sentimenti. 3.1 Produce rime e filastrocche richieste dalle insegnanti o le inventa; 3.2 Esegue drammatizzazioni di storie lunghe in base alle richieste delle insegnanti; 3.3 inventa parole nuove in contesti di gioco guidato e libero; 3.4 Trova similarità e differenze tra suoni e significati su indicazione del insegnante e in autonomia in canzoni e filastrocche;</p>	<p>Attraverso le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo per il cambio di registro linguistico in base al destinatario e alla situazione comunicativa; • Descrizioni di storie ascoltate rispettando l'ordine cronologico; • Giochi liberi e guidati; • Giochi d'imitazione; • Giochi di associazione fra parole e movimento; • Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico – costruttive e di manipolazione; • Conversazione a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni; • Ascolto attivo di narrazioni e racconti, testi poetici e brevi storie in rima; • Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpretazione) • Uso di libri, frequentazione della biblioteca scolastica; • Approccio al codice scritto; • Attività di memorizzazione;

	<p>4.1 Individua l'argomento e le informazioni di racconti e narrazioni;</p> <p>4.2 Inventa il finale di una storia che ha ascoltato;</p> <p>4.3 Pianifica le sequenze di azioni da svolgere per realizzare un gioco con un piccolo gruppo di compagni;</p> <p>4.4 Inventa con i compagni le regole di un gioco;</p> <p>4.5 Argomenta la proposta di gioco inventato e risponde ad eventuali domande.</p> <p>5.1 Organizza l'orientamento nello spazio grafico sia in modo libero che seguendo direzioni specifiche;</p> <p>5.2 Riconosce la mano dominante e la corretta postura e impugnatura per disegnare e avvicinarsi alla scrittura;</p> <p>5.3 Riconosce i concetti topologici e li sa utilizzare nello spazio grafico;</p> <p>5.4 Utilizza il gesto grafico per tracciare direzioni in modo adeguato: da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi linguistici per migliorare e arricchire il lessico; • Giochi inerenti a: <ul style="list-style-type: none"> • parole lunghe/corte • sillabe iniziali • suoni iniziali uguali: sillabe e fonemi • suoni finali uguali: sillabe e fonemi; • Ascolto di rime e filastrocche; • Riconoscimento delle parole che finiscono con stesso suono in una filastrocca; • Invenzione di rime col nome proprio, dei compagni, di oggetti; • Invenzione di brevi e semplici filastrocche • Inventiamo un nuovo finale; • Tracciati grafo-motori sul piano motorio, verticale e orizzontale. <p>Esempio di compito significativo: Realizzare in sezione il vocabolario delle stagioni.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE: INGLESE- 3 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA LINGUE STRANIERE		
Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: nell'incontro con persone di diversa nazionalità, è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.		
CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole (INGLESE)		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
Il bambino: 1. <i>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia</i>	1.1 Comprende che esiste una lingua diversa dalla propria; 1.2 Comprendere e riprodurre con il corpo semplici comandi in inglese; 1.3 Ascoltare e memorizzare semplici filastrocche e canzoni.	Attraverso le attività: <ul style="list-style-type: none"> • Storie e racconti per conoscere cultura e lingue diverse dalla propria; • Filastrocche e canzoncine mimate; • Comandi in inglese che richiedono ai bambini risposte motorie; • Prime forme di saluto.

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE-SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE: INGLESE- 4 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA LINGUE STRANIERE
Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: nell'incontro con persone di diversa nazionalità, è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole (INGLESE)

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <p>1. <i>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</i></p>	<p>1.4 Distingue la lingua madre dalla lingua straniera;</p> <p>1.5 Comprende e 9tudent9e con il corpo semplici comandi in inglese;</p> <p>1.6 Ascolta e memorizza filastrocche e canzoni (forme di 9tuden, colori, tempo, stagioni, giorni, etc.)</p>	<p>Attività di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie e racconti per confrontare culture e lingue diverse dalla propria; • Filastrocche e canzoncine mimate; • Comandi in inglese che richiedono ai bambini risposte motorie; • Formule di presentazione; • Semplici istruzioni in inglese

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE: INGLESE- 5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA LINGUE STRANIERE		
<p>Profilo dello 10tudent al termine del Primo ciclo d'Istruzione: nell'incontro con persone di diversa nazionalità, è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>		
CAMPO DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole (INGLESE)		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <p>1. <i>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</i></p>	<p>1.1 Riflette sulla lingua straniera e la confronta con la lingua madre;</p> <p>1.2 Comprende e riproduce con il corpo semplici comandi in inglese;</p> <p>1.3 Ascoltare e memorizzare filastrocche e canzoni (forme di saluto, colori, tempo, stagioni, giorni, etc.);</p> <p>1.4 Utilizza un lessico di base su argomenti di vita quotidiana;</p>	<p>Attività di :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie e racconti per individuare somiglianze e differenze tra culture e lingue diverse dalla propria; • Filastrocche e canzoncine mimate; • Comandi in inglese che richiedono ai bambini risposte motorie; • Presentarsi.

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE- SCUOLA DELL'INFANZIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO- 3 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE MATEMATICHE, SCIENTIFICHE E TECNOLOGICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso.

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
Al termine dell'infanzia:		
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>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;</i> <i>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;</i> <i>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;</i> <i>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana;</i> <i>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo;</i> <i>Osserva con attenzione il suo corpo, gli</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Individua le caratteristiche (proprietà) di un insieme di oggetti con pochi elementi; 1.2 Raggruppa e seria oggetti in base a criteri semplici (un criterio alla volta); 1.3 Sa enumerare mediante canzoni e filastrocche; 1.4 Sa individuare la numerosità in insiemi con pochi elementi. 2.1 Sa distinguere oggetti lunghi da quelli corti. 3.1 Individua i riferimenti topologici semplici da utilizzare in un gioco motorio; 3.2 Localizza la posizione di oggetti nello spazio motorio utilizzando i riferimenti spaziali semplici; 3.3 Esegue un percorso motorio semplice. 4.1 Riconosce la differenza tra giorno e notte; 4.2 Individua le azioni principali della giornata scolastica. 5.1 Descrive a parole proprie vissuti personali inerenti al giorno prima; 6.1 Sviluppa una prima consapevolezza dello schema corporeo, riconoscendo su sé stesso e gli altri le parti principali; 6.2 Osserva l'ambiente natural che lo circonda e coglie i cambiamenti stagionale più evidenti. 	<p>In questo campo di esperienza sono previste attività in cui i bambini imparano ad osservare la realtà, l'ambiente naturale con i suoi fenomeni, le piante e gli animali. Imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri. Giocando e confrontandosi con i compagni operano classificazioni, raggruppamenti, familiarizzano con i numeri, le forme geometriche e lo spazio. Attraverso attività concrete si avviano i primi processi di astrazione e simbolizzazione delle esperienze elaborando una prima organizzazione del mondo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione in classe ed in giardino; • Raccolta di elementi naturali; • Osservazione e individuazione degli oggetti aventi stesse caratteristiche; • Gioco della "caccia al tesoro"; • Gioco del "ogni cosa al suo posto"; • Presentazione e manipolazione di materiale strutturato;

<p><i>organismi viventi ed i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti;</i></p> <p>7. <i>Si interessa di macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</i></p>	<p>7.1 Riconosce strumenti tecnologici come LIM, tablet, computer;</p> <p>7.2 Scopre le funzionalità di tali strumenti mediante l'interazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione di diversi materiali; • Esperienze di cucina; • Creazione di libri tattili utilizzando diversi materiali; • Racconti sulle stagioni; • Osservazione quotidiana del tempo meteorologico e degli eventi atmosferici; • Mimare gli eventi atmosferici; • Racconti sul giorno e la notte; • Conversazioni guidate sulle attività che i bambini svolgono di giorno e di notte; • Individuazione degli elementi che caratterizzano il giorno e la notte; • Gioco dei mimi: cosa si fa di giorno e cosa si fa di notte; • Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri individuato (forma, colore, dimensione); • Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo; • Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica; • Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche; • Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo Atmosferico); • Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica;
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> • Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza; • Giochiamo ad indovinare dove ci sono più oggetti; • Giochi motori: lungo/corto; • Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario, presenze, incarichi, attesa e preparazione per le feste tradizionali; • Giochiamo ad indovinare dove ci sono più oggetti; • Giochi motori: lungo/corto; • Giochi motori per apprendere concetti topologici semplici; • Percorsi motori semplici; • Orologio della giornata scolastica; • Giochiamo al tocca/tocca le parti del corpo da soli e in coppia; • Esperienze sul cambio delle stagioni: raccolta foglie, spremuta d'arancia...; • Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non; • Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente; • Giochi in gruppo della tradizione e non; • Giochi imitativi; • Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi; • Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica; • Esperienze motorie, lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici; • Utilizzo dei giochi interattivi; • Attività laboratoriali nel piccolo gruppo. <p>Esempio di compito significativo: Realizzare un orto in cassetta per la semina primaverile.</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO- 4 ANNI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE MATEMATICHE , SCIENTIFICHE E TECNOLOGICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso.

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
Al termine della scuola dell'infanzia:		
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>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;</i> <i>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;</i> <i>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;</i> 	<p>1.1. Individua le proprietà in un insieme di oggetti; 1.2 Ordina oggetti in base a criteri diversi (colore, dimensione) 1.3 Confronta quantità di oggetti e sa individuare l'insieme più numeroso; 1.4 Utilizza simboli semplici per registrare quantità o identificare insiemi. 2.1 Conta da 1 a 10, associa al numero l'oggetto corrispondente 2.2 Sa distinguere oggetti lunghi da quelli corti, oggetti leggeri da quelli pesanti; 3.1 Individua i riferimenti topologici e li sa utilizzare in un gioco motorio 3.2 Localizza la posizione di oggetti nello spazio motorio utilizzando i riferimenti spaziali; 3.3 Esegue un percorso motorio; 4.1 Individua le azioni principali della giornata; 4.2 Colloca in modo adeguato le azioni della giornata scolastica; 5.1 Descrive a parole proprie vissuti personali;</p>	<p>Si attuano le attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione dell'ambiente; • Osservazione di immagini; • Filastrocche sui colori primari e secondari; • Rappresentazione graficopittorica delle filastrocche proposte; • Utilizzazione dei colori primari e secondari per creazioni personali; • Tombola dei colori; • Domino dei colori; • Domino tattile; • Creazione di insiemi; • Esperienze di cucina e manipolazione di vari materiali; • Gioco del "che sapore è"; • Gioco del "ogni cosa al suo posto"; • Giochi con i blocchi logici per individuare uguaglianze, differenze e compiere seriazioni;

<p>4. <i>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana;</i></p> <p>5. <i>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo;</i></p> <p>6. <i>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi ed i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti;</i></p> <p>7. <i>Si interessa di macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</i></p>	<p>6.1 Sviluppa la consapevolezza dello schema corporeo, riconosce su sé stesso e gli altri le sue parti;</p> <p>6.2 Osserva l'ambiente naturale che lo circonda e coglie i cambiamenti stagionali;</p> <p>7.1 Riconosce strumenti tecnologici come LIM, tablet, computer</p> <p>7.2 Comprende le funzionalità di tali strumenti mediante l'interazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione dell'ambiente scolastico e del giardino; • Osservazione dei mutamenti della natura; • Racconti sulle scansioni della giornata; • Conversazioni guidate dove i bambini raccontino cosa fanno la mattina, il pomeriggio, la sera e la notte; • Disegni sui propri vissuti nelle varie fasi della giornata; • Giochiamo con gli insiemi: trova l'intruso; • Giochi motori per scoprire come si compone lo schema corporeo; • Giochiamo ad indovinare dove ci sono più oggetti (insiemi più numerosi); • Giochi motori: lungo/corto, pesante/leggero; • Percorsi motori con concetti topologici; • Orologio della giornata; • Orologio della giornata scolastica; • Esperienze sul cambio delle stagioni: vendemmia, trasformazioni dell'acqua, marmellata con frutti di stagione etc.; • Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi; • Utilizzo dei giochi interattivi; • Attività laboratoriali nel piccolo gruppo <p>Esempio di compito significativo: Realizzare il disegno di un paesaggio, in cui siano presenti elementi le cui forme ricordino il quadrato, il cerchio e il triangolo.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

LA CONOSCENZA DEL MONDO- 5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE MATEMATICHE , SCIENTIFICHE E TECNOLOGICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze matematiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso.

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia:	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>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;</i> <i>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;</i> <i>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;</i> <i>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana;</i> <i>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo;</i> 	<p>1.1 Raggruppa un insieme di oggetti in base a diverse caratteristiche (categoria, dimensione, forma); 1.2 Ordina oggetti dal più piccolo al più grande e viceversa; 1.3 Esegue seriazioni in base a criteri specifici quali: grandezza, lunghezza, larghezza, altezza; 1.4 Confronta quantità di oggetti e individua l'insieme più numeroso; 1.5 Utilizza simboli semplici per registrare quantità o identificare insiemi; 2.1 Enumera da 1 a 9, avanti e indietro; 2.2 Dispone una stringa numerica da 1 a 9 in ordine crescente 2.3 Associa il numero alla quantità; 2.4 Sa distinguere oggetti lunghi da quelli corti, oggetti leggeri da quelli pesanti. 3.1 Individua i riferimenti topologici (compreso destra/sinistra) e li sa utilizzare in un gioco motorio; 3.2 Localizza la posizione di oggetti nello spazio motorio utilizzando tutti i riferimenti spaziali; 3.3 Individua i riferimenti spaziali anche sul piano grafico;</p>	<p>Attraverso attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservazione dei colori e delle varie tonalità che possono essere create; Attività in palestra: seguire il perimetro delle principali figure geometriche disegnate a terra; Utilizzazione dei blocchi logici; Esplorazione dell'ambiente scolastico per ricercare elementi di uso comune che abbiano la forma geometrica richiesta; Colorazione delle figure geometriche; Collage con forme geometriche; Tombola delle forme; Domino delle forme; Filastrocca dei numeri Tombola da 1 a 10; Conversazioni guidate: quanti siamo? Quante bambini? Quante Bambine? Gioco degli insiemi; Utilizzo dei numeri in colore e scoperta del loro valore; Osservazione del tempo meteorologico e registrazione quotidiana sul calendario; Conversazioni guidate sulle fasi della giornata e della notte;

<p>6. <i>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi ed i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti;</i></p> <p>7. <i>Si interessa di macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</i></p>	<p>3.4 Esegue un percorso motorio complesso e lo descrive verbalmente.</p> <p>4.1 Individua e descrive le azioni della giornata;</p> <p>4.2 Colloca in modo adeguato le azioni della giornata scolastica sapendo distinguere prima/dopo.</p> <p>5.1 Descrive vissuti personali inerenti ad un passato recente;</p> <p>5.2 Ipoteizza cosa farà dopo o domani.</p> <p>6.1 Sviluppa la consapevolezza dello schema corporeo, riconosce su sé stesso e gli altri le sue parti;</p> <p>6.2 Osserva l'ambiente naturale che lo circonda e coglie i cambiamenti stagionali.</p> <p>7.1 Riconosce strumenti tecnologici come LIM, tablet, computer</p> <p>7.2 Comprende le funzionalità di tali strumenti mediante l'interazione con essi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione dell'orologio della giornata suddiviso in: mattina/pomeriggio/sera/notte; • Esplorazione del giardino e osservazione degli insetti e delle varie piante; • Racconti sul rispetto dell'ambiente; • Conversazioni guidate sul rispetto dell'ambiente; • Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base a diversi criteri; • Giochi di corrispondenza biunivoca; • Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica; • Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni; • Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico); • Esperienze sul cambio delle stagioni: registriamo i cambiamenti degli alberi, esperimenti sulle trasformazioni dell'acqua, raccolta grano, etc. • Conversazioni per stimolare la formulazione di ipotesi e soluzioni di problemi; • Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica e loro rappresentazione in ordine temporale;
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> • Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza; • Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario, presenze, incarichi, attesa e preparazione di feste e festività della tradizione; • Verbalizza le azioni di una giornata: cosa viene prima? E dopo? • Raccolta di materiali e dati; • Attività di registrazione periodica; • Giochi e manipolazione di oggetti e materiali; • Giochi motori per scoprire le parti specifiche dello schema corporeo; • Utilizzo dei giochi interattivi; • Attività laboratori ali nel piccolo gruppo. <p>Esempio di compito significativo: Realizzare il calendario e la scatola del tempo.</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI SUONI E COLORI- 3 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
<p>Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.</p> <p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni.</p>		
Campo di esperienza: immagini, suoni e colori		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</i> <i>2. 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;</i> <i>3. 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;</i> <i>4. 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;</i> <i>5. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli</i> 	<p>1.1 Sperimenta il linguaggio del corpo per esprimere emozioni.</p> <p>2.1 Drammatizza piccole parti di una storia;</p> <p>2.2 Rappresenta graficamente personaggi di una storia;</p> <p>2.3 Sperimenta varie tecniche grafico- pittoriche (digitopittura, pennello a muro, rullo, timbri, etc.);</p> <p>2.4 Sperimenta come creare un disegno o un'attività grafica con strumenti tecnologici.</p> <p>3.1 Sviluppa interesse per spettacoli teatrali, musicali e di animazione;</p> <p>3.2 Ascolta musica di generi diversi: classica, pop, per bambini, etc.;</p> <p>3.3 Osserva opere d'arte di vario genere.</p> <p>4.1 Scopre la differenza tra suono e rumore;</p> <p>4.2 Sperimenta semplici sequenze musicali con la body percussion.</p>	<p>Questo campo di esperienza riguarda i linguaggi visivi, sonori, corporei, mass-mediali, la cui fruizione educa e stimola al senso del bello, alla conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà circostante. Il mondo artistico espressivo dei bambini è quello della fruizione della realtà, ma soprattutto della produzione simbolica. Il "fare", manipolare, "pasticciare", giocare con le mani stimola le capacità cognitive, affettive e relazionali del bambino accrescendo la fiducia nelle proprie capacità sviluppando la creatività, la maturazione dell'autonomia e della propria identità. Il bambino, inoltre, si confronta con i nuovi media sperimentando nuovi linguaggi della comunicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • uscite per ricerca di suoni/rumori dell'ambiente; • riproduzione dei suoni/rumori individuati, con strumenti e voce; • ascolto di brani musicali; • ascolto di musiche rilassanti; • visione di spettacoli a teatro, DVD, TV; • Body percussion;

		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di materiali diversi: pastelli, cere, tempere, acquerelli, colori a dita; pennelli, spugne, mani, piedi, rulli • Conversazioni libere o guidate in piccolo o grande gruppo; • Gioco libero in angoli strutturati (casetta,angololettura); • Lettura di racconti e storie; • Giochi psicomotori; • Stampa di mani, piedi, con tempera; • Produzioni grafiche con colori a dita; • Rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato; • Utilizzo di carte diverse, fogli piccoli, grandi, cartelloni; • Attività teatrali e di drammatizzazione; • Partecipazione a spettacoli teatrali, musicali; • Giochi ritmici; • Le produzioni di semplici ritmi associati a canti; • Associazione di un suono ad un oggetto e la sua provenienza; • Sequenze sonoro-musicali semplici con il corpo; • Giochi con maschere e travestimenti , utilizzo di marionette, burattini;
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> • Uso di tecnologie per creare opera d'arte; • Uso delle tecnologie per visionare opere d'arte; • Uso di tecnologie per ascoltare musica di vario genere; <p>Esempio di compito significativo: realizzare un manufatto in laboratori con la partecipazione dei genitori.</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IMMAGINI SUONI E COLORI - 4 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.
 Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni.

Campo di esperienza: Immagini, suoni e colori

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</i> <i>2. 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;</i> <i>3. 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;</i> <i>4. 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;</i> 	<p>1.1 Sperimenta il linguaggio del corpo per esprimere emozioni e sentimenti. 2.1 Drammatizza una storia alternando scene dialogate a scene di movimento; 2.2 Inventa finali di storie ascoltate; 2.3 Conosce e utilizza in modo adeguato le varie tecniche grafico-pittoriche (tempere, acquerelli, collage, frottage, etc.); 2.4 Crea un disegno con strumenti tecnologici. 3.1 Mostra interesse per spettacoli teatrali, musicali e di animazione; 3.2 Ascolta e riconosce musica di generi diversi: classica, pop, musica per bambini; 3.3 Osserva e riconosce opere d'arte di vario Genere. 4.1 Riconosce la differenza tra suoni e silenzi; 4.2 Sperimenta sequenze musicali con la body percussion; 4.3 Sperimenta sequenze sonoro-musicali con semplici strumenti. 5 Distingue suoni e silenzi con simboli semplici.</p>	<p>Attraverso le attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi per esercitare la distinzione tra generi musicali semplici; • Body percussion; • Sequenze sonoro-musicali con il corpo; • Sequenze musicali semplici con strumenti; • Utilizzo di simboli per distinguere suoni e silenzi; • Utilizzare gli oggetti come fonte sonora e scoprirne tutte le possibilità: battere, soffiare, strofinare, colpire; • Ascolto di brani e musiche; • Spettacoli teatrali; • Costruzione di strumenti musicali con materiale di recupero;

<p>5. <i>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • Sonorizzazione di storie; • Attività ritmico musicali in forma libera e guidata; • Associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie; • Uso della notazione musicale informale; • Visione di spettacoli a teatro, DVD TV; • Le conversazioni in piccolo o grande gruppo; • Lettura di storie e racconti con relative elaborazioni grafico-pittoriche (disegno, pittura, cartelloni, etc...); • La costruzione di plastici, utilizzando materiali vari; • Gioco libero nell'angolo casetta, con materiali per i travestimenti e il gioco simbolico; • Uso di diverse tipologie di colori e materiali; • Esplorare e conoscere materiali • Utilizzo di varie tecniche grafico pittoriche; • Utilizzo di vari materiali e classificazione di essi; • Uso di tecnologie per creare opere d'arte;
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> • Uso delle tecnologie per visionare opere d'arte. • Uso di tecnologie per ascoltare musica di vario genere; • Verbalizzazione, drammatizzazioni, rappresentazioni grafiche delle storie, di spettacoli o film visti; • Uso di diverse tipologie di colori e materiali. <p>Esempio di compito significativo: Illustrare le sequenze di una storia ascoltata</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IMMAGINI, SUONI, COLORI- 5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.
 Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni.

Campo di esperienza: Immagini, suoni e colori

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</i> <i>2. Invento 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;</i> <i>3. 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;</i> <i>4. 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;</i> <i>5. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</i> 	<p>1.1 Sperimenta il linguaggio del corpo per esprimere emozioni e sentimenti e lo combina alla danza e al canto. 2.1 Invento storie e sa rappresentarle attraverso la drammatizzazione, il disegno e le diverse tecniche grafico- pittoriche; 2.2 Conosce a utilizza in modo adeguato le varie tecniche grafico-pittoriche (tempere, acquerelli, collage, frottage, etc.); 2.3 Invento un disegno con strumenti tecnologici. 3.1 Segue con interesse spettacoli teatrali, musicali e di animazione; 3.2 Ascolta e distingue musica di generi differenti; 3.3 Mostra interesse verso opere d'arte di vario Genere. 4.1 Riconosce la differenza tra suoni e silenzi; 4.2 Esegue sequenze musicali complesse con la body percussion; 4.3 Esegue sequenze sonoro-musicali con semplici strumenti combinandole con la voce. 5.1 Distingue con simboli semplici suoni e silenzi; 5.2 Utilizza semplici simboli da associare a diversi suoni o andamento (lento/veloce).</p>	<p>Attraverso le attività;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Body percussion; • Sequenze sonoro-musicali complesse con il corpo; • Sequenze musicali con strumenti da combinare con musica; • Utilizzo di simboli per distinguere suoni e silenzi; • Utilizzo di semplici simboli per distinguere andamenti diversi (lento/veloce, piano/forte); • Costruzione di strumenti con materiali vari e di recupero; • Sonorizzazione di storie; • Drammatizzazione di racconti associata a musica e movimento; • Rielaborazione grafica della storia in sequenze; • Rappresentazione di storie attraverso varie tecniche grafico pittoriche e vari materiali; • Visione di opera d'arte e loro rielaborazione grafica e pittorica;

		<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato; • Giochi simbolici liberi e guidati; • Drammatizzazione, narrazioni; • Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale da recupero e non; • Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio e incollaggio; • Costruzione di oggetti tridimensionali con materiali vari; • Giochi di ruolo; • Travestimenti; • Uso di tecnologie per creare opere d'arte; • Visione di sequenze fotografiche; • Visione di sequenze fotografiche; • Uso delle tecnologie per visionare opere d'arte e commentarle; • Uso di tecnologie per ascoltare musica di vario genere e commentarla <p>Esempio di compito significativo: Ascoltare brani musicali e disegnarne le evocazioni emotive.</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IL CORPO E IL MOVIMENTO- 3 ANNI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita.		
Campo di esperienza: Il corpo e il movimento		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>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;</i> <i>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;</i> <i>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli di attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto;</i> <i>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva;</i> <i>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</i> 	<p>1.1 Riconosce i bisogni del proprio corpo e li sa comunicare; 1.2 Rispetta semplici regole di cura personale; 1.3 Riconosce gli oggetti personali e ne ha cura 1.4 Si orienta nei vari spazi della scuola 1.5 Riconosce i materiali di uso comune e impara a dividerli; 2.1 Riconosce il sé e l'altro da sé 2.2 Distingue le femmine dai maschi; 2.3 Conosce le prime regole per una corretta igiene e cura di sé; 2.4 Conosce le prime regole di educazione alimentare 3.1 Utilizza gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare, rotolare, etc.) in percorsi motori semplici; 3.2 Utilizza schemi motori combinati a musica e danza come linguaggio espressivo delle emozioni; 3.3 Utilizza schemi posturali e motori in giochi individuali e di coppia; 3.4 Esegue semplici percorsi con utilizzo di pochi attrezzi alla volta (cerchi, birilli, bastoni, corde, tunnel, etc.); 4.1 Si esprime attraverso musica e danza su indicazione dell'insegnante;</p>	<p>Il movimento è un bisogno naturale dei bambini che imparano ad integrare i riflessi e ad affinare la coordinazione dei segmenti corporei. E'apprendimento perché stimola le capacità mentali. Aiutare il bambino a scoprire, conoscere ed utilizzare il proprio corpo, avvicinarsi agli altri, vuol dire accompagnarlo verso una crescita completa e favorevole della personalità che mira a star bene con sé stessi e con gli altri. Il corpo e il movimento sono centrali per la costruzione dell'immagine favorevole di sé, tanto più importanti quanto più piccola è l'età a cui si rivolge l'azione educative.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente; • Attività di routine per conquistare e successivamente consolidare l'autonomia; • Giochi cooperativi per incoraggiare la conoscenza reciproca; • Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione;

	<p>5.1 Riconosce le principali parti del corpo su sé stesso e sull'altro;</p> <p>5.2 Acquisisce una prima forma di schema corporeo (omino testone).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione di vari materiali; • Esperienze percettivosensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro; • Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia; • Storie e giochi per apprendere regole di autonomia personale; • Caccia al tesoro: esplorazione dell'ambiente scolastico; • Storie e giochi per acquisire le prime regole di condivisione e rispetto del materiale comune; • Classificazione materiali personali e materiali di uso comune; • Giochi motori: individuali e di coppia per il riconoscimento delle parti principali dello schema corporeo; • Giochi sull'alimentazione: distinguere i comportamenti dannosi per la salute; • Giochi motori per esplorare le potenzialità che offre il corpo; • Percorsi motori semplici con uso di attrezzi;
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none">• Danze, canti e filastrocche mimate;• Dopo un'esperienza motoria di esplorazione del corpo rappresenta in modo spontaneo lo schema corporeo. <p>Esempio di compito significativo: costruzione di un burattino con carta e ferma-campione.</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IL CORPO E IL MOVIMENTO- 4 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Campo di esperienza: Il corpo e il movimento

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>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;</i> <i>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;</i> <i>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli di attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto;</i> <i>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva;</i> <i>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</i> 	<p>1.1 Percepisce la sua corporeità come uno strumento di comunicazione delle emozioni; 1.2 Comprende e rispetta regole di cura personale; 1.3 Distingue gli oggetti personali da quelli di uso comune e se ne prende cura; 1.4 Si orienta in modo consapevole nei vari spazi della scuola. 2.1 Comprende la differenza tra il sé e l'altro da sé; 2.2 Comprende la differenza tra genere femminile e genere maschile; 2.3. Comprende e rispetta le regole per una corretta igiene e cura di sé; 2.4 Comprende le regole di una corretta educazione alimentare. 3.1 Utilizza gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare, rotolare, etc.) in percorsi motori di vario tipo; 3.2 Utilizza schemi motori combinati a musica e danza come linguaggio espressivo delle emozioni; 3.3 Utilizza schemi posturali e motori in giochi individuali, di coppia e di gruppo; 3.4 Esegue percorsi motori combinando l'utilizzo di vari attrezzi (cerchi, birilli, bastoni, corde, tunnel, etc.).</p>	<p>Si attuano le attività di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Ma che musica maestro:</i> esprimiamo le emozioni con il linguaggio del corpo e della musica; Storie e racconti dedicati alle regole di autonomia personale, cura del sé ed educazione alimentare; Giochi di ruolo per acquisizione di tali regole; Caccia a tesoro: inversione dei ruoli, i bambini spiegano al docente gli spazi della scuola e le loro funzioni; Giochi per comprendere le differenze di genere; Storie, racconti e conversazioni guidate sulla parità di genere; Giochi motori: individuali, di coppia e di gruppo per il riconoscimento delle varie parti dello schema corporeo;

	<p>4.1 Si esprime attraverso musica e danza in modo spontaneo e su indicazione del docente.</p> <p>5.1 Riconosce le parti del corpo su sé stesso e sull'altro;</p> <p>5.2 Rappresenta lo schema corporeo con le sue parti fondamentali: testa (occhi, naso, bocca e capelli), tronco, gambe e piedi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori per esplorare le potenzialità che offre il corpo; • Percorsi motori con uso di attrezzi; • Danze, canti e filastrocche mimate; • Dopo un'esperienza motoria di esplorazione del corpo rappresenta in modo spontaneo lo schema corporeo. <p>Esempio di compito significativo: realizzare sculture viventi per conoscere le capacità espressive del corpo.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IL CORPO E IL MOVIMENTO- 5 ANNI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso. Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Campo di esperienza: Il corpo e il movimento

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. 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;</i> <i>2. 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;</i> <i>3. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli di attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto;</i> <i>4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva;</i> <i>5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</i> 	<p>1.1 Percepisce la sua corporeità come uno strumento di comunicazione delle emozioni; 1.2 Comprende e rispetta regole di autonomia personale; 1.3 Distingue gli oggetti personali da quelli di uso comune e se ne prende cura; 1.4 Si orienta in modo consapevole nei vari spazi della scuola. 2.1 Comprende la differenza tra il sé e l'altro da sé; 2.2 Comprende differenze e somiglianze tra genere femminile e maschile e le valorizza; 2.3 Utilizza regole di una corretta educazione alimentare sia nel contesto scolastico che in quello familiare. 3.1 Utilizza gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare, rotolare, etc.) in percorsi motori complessi; 3.2 Utilizza schemi motori combinati a musica e danza come linguaggio per esprimere le emozioni; 3.3 Utilizza schemi posturali e motori in giochi individuali, di coppia e di gruppo; 3.4 Esegue percorsi motori combinando l'utilizzo di vari attrezzi (cerchi, birilli, bastoni, corde, tunnel, etc.). 4.1 Si muove con destrezza controllando il corpo; 4.2 Si esprime attraverso musica e danza in modo spontaneo e su indicazione del docente. 5.1 Riconosce le parti del corpo su sé stesso e sull'altro; 5.2 Rappresenta lo schema corporeo con maggiori dettagli: aggiunge sopracciglia, collo, dita, abiti, etc.</p>	<p>Attraverso le attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Ma che musica maestro:</i> esprimiamo le emozioni con il linguaggio del corpo e della musica; • Storie e racconti dedicati alle regole di autonomia personale, cura del sé ed educazione alimentare; • Giochi di ruolo per acquisizione di tali regole; • Ciceroni: facciamo da tutor ai piccoli della scuola esplorando gli ambienti della scuola; • Giochi per comprendere le differenze di genere; • Storie, racconti e conversazioni guidate sulla parità di genere; • Esperienze grosso-motorie: camminare e correre, saltare, strisciare, lanciare, rotolare e colpire; • Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione; • Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti; • Giochi di equilibrio, di destrezza e agilità;

		<ul style="list-style-type: none"> • Giochi psicomotori per il controllo del proprio movimento; • Giochi e attività per interiorizzare il concetto di lateralità; • Esperienze percettivo-sensoriali; • Gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro; • Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia; • Osservazione dei compagni valorizzando il gesto, l'azione; • Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo; • Giochi motori: individuali, di coppia e di gruppo per il riconoscimento di parti specifiche dello schema corporeo; • Giochi motori per esplorare le potenzialità che offre il corpo; • Percorsi motori con uso di attrezzi combinati;
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none">• Danze, canti e filastrocche mimate;• Dopo un'esperienza motoria di esplorazione del corpo rappresenta in modo spontaneo lo schema corporeo. <p>Esempio di compito significativo: realizzare un libro sui cinque sensi, con le relative funzioni e gli organi del corpo umano ad essi corrispondenti.</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SE E L'ALTRO- 3 ANNI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIAL E CIVICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente affronta in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. È consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti, sa assumersi le proprie responsabilità, chiede e fornisce aiuto. Utilizza strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

Campo di esperienza: Il se e l'altro

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;</i> <i>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato;</i> <i>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre;</i> <i>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini e comincia riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;</i> <i>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole e del vivere insieme;</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Organizza giochi creativi con i materiali messi a disposizione dall'insegnante; 1.2 Descrive le sue opinioni riferite a vissuti personali. <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Coglie la differenza tra "io" e "tu" nelle relazioni tra pari e con gli adulti; 2.2 Coglie i suoi bisogni primari e li esprime all'insegnante. 3.1 Coglie la presenza di regole nel contesto familiare; 3.2 Coglie le norme principali della comunità di appartenenza (scuola/casa); 4.1 Coglie il significato di argomentazioni semplici affrontate in sezione in riferimento a vissuti personali; 4.2 Riconosce il ruolo e l'autorevolezza dell'insegnante nelle situazioni di vita scolastica; 4.3 Supera gradualmente la dipendenza dall'adulto. 	<p>Il sé e l'altro è il campo in cui confluiscono tutte le esperienze ed attività esplicitamente finalizzate, che stimolano il bambino a comprendere la necessità di darsi e di riferirsi a norme di comportamento e di relazione indispensabili per una convivenza unanimemente valida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione dell'ambiente didattico in modo strutturato (materiali); • Conversazioni guidate su vissuti personali; • Storie e filastrocche sui diritti dei bambini; • Giochi per apprendere il rispetto del turno; • Storie e giochi su regole nei vari contesti di vita: casa, scuola, amici, città;

<p>5. <i>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise;</i></p> <p>6. <i>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</i></p>	<p>5.1 Conosce le prime diversità culturali;</p> <p>5.2 Riconosce un comportamento corretto da uno sbagliato;</p> <p>5.3 Raggiunge una prima consapevolezza dei suoi diritti principali;</p> <p>5.4 Rispetta le principali regole del vivere insieme.</p> <p>6.1 Riconosce il prima e il dopo dei suoi vissuti personali.</p> <p>7.1 Riconosce i principali simboli della sua cultura di appartenenza;</p> <p>7.2 Riconosce la città di appartenenza;</p> <p>7.3 Conosce le prime regole della comunità di appartenenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi ed attività per il riconoscimento dei nomi, dei contrassegni, dell'età, del gruppo d'appartenenza e della sezione; • Strutturazione di spazi in angoli e scelta di materiali; • Predisposizione di tempi di conversazione a tema libero o guidato in cui esercitare una partecipazione sempre più attiva ponendo attenzione al rispetto del turno di parola, alla pertinenza degli interventi, alle proposte di soluzioni a quesiti comuni; • Assunzione di modelli verbali e di negoziazione, per la soluzione dei conflitti; • Sostenere i rapporti con la famiglia attraverso momenti d'incontro individuali e collettivi; • Organizzare momenti di festa aperti alle famiglie; • Predisporre uscite didattiche nel proprio territorio per conoscerlo; • Narrazione autobiografica attraverso foto e oggetti personali; • Flash card: individua prima/dopo delle azioni rappresentate; • Individua il comportamento non corretto;
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none">• Intercultura: storie, racconti e giochi per la valorizzazione delle differenze e delle somiglianze delle diverse culture. <p>Esempio di compito significativo: realizzare il semaforo delle regole.</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SE E L'ALTRO- 4 ANNI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIAL E CIVICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente affronta in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. È consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti, sa assumersi le proprie responsabilità, chiede e fornisce aiuto. Utilizza strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

Campo di esperienza: Il se e l'altro

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;</i> <i>2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato;</i> <i>3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre;</i> <i>4. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini e comincia riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;</i> <i>5. 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 e del vivere insieme;</i> 	<p>1.1 Organizza giochi creativi in coppia o in piccolo gruppo con i materiali messi a disposizione dall'insegnante; 1.2 Motiva le proposte di gioco ai compagni; 1.3 Riconosce che le sue opinioni sono diverse da quelle degli altri. 2.1 Utilizza modalità di relazione positive per entrare in contatto con i pari sia in situazioni di gioco libero che guidato; 2.2 Coglie nelle discussioni l'esistenza di opinioni diverse dalle sue e prova a superarle; 2.3 Riconosce ed esprime i propri bisogni e sentimenti in base al contesto; 2.4 Coglie le emozioni degli altri nei diversi contesti mediante il supporto di un adulto. 3.1 Costruisce le fasi della crescita personale con supporto degli adulti di riferimento; 3.2 Individua le tradizioni della famiglia di appartenenza con il supporto di genitori;</p>	<p>Attraverso le attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione dell'ambiente didattico con materiale strutturato messo a disposizione degli alunni; • Conversazioni guidate su vissuti personali; • Giochi per il rispetto del turno; • Storie e giochi su regole nei vari contesti di vita: casa, scuola, amici, città; • Storie e filastrocche sui diritti dei bambini • Individua il comportamento non corretto; • Intercultura: storie, racconti e giochi per la valorizzazione delle differenze e delle somiglianze delle diverse culture;

<p>6. <i>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise;</i></p> <p>7. <i>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</i></p>	<p>3.3 Coglie le regole della vita familiare e le accetta; 3.4 Individua le norme del vivere comune sia nel contesto scolastico che familiare; 3.5 Riconosce di appartenere ad una comunità scolastica. 4.1 Individua il significato di argomenti e conversazioni affrontati in sezione in riferimento a vissuti personali; 4.2 Riconosce chi è fonte di autorità nei diversi contesti; 4.3 Individua il momento opportuno per intervenire in una conversazione con i compagni; 4.4 Motiva il suo intervento all'interno di una conversazione con adulti e bambini. 5.1 Riconosce che non esiste soltanto la sua cultura di appartenenza, ma esistono diverse culture; 5.2 Riconosce un comportamento corretto da uno sbagliato; 5.3 Riconosce i suoi diritti e doveri fondamentali. 6.1 colloca i suoi vissuti personali nel passato o nel presente. 7.1 Conosce i principali simboli della sua cultura di appartenenza: il paese, la bandiera, l'inno, la lingua; 7.2 Riconosce la città di appartenenza e la distingue dalle altre; 7.3 Individua i servizi fondamentali della sua città: la scuola, la chiesa, il comune, la stazione; 7.4 Conosce le regole della comunità di appartenenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Storie per conoscere il paese di appartenenza e i suoi simboli; • Storie e giochi per conoscere culture diverse dalla propria; • Realizzazione di un libro sulla storia personale: chi ero, chi sono e cosa voglio diventare da grande; • Giochiamo: individuiamo i comportamenti corretti; • Conversazione guidata: diritti e doveri; • Uscita didattica: esploriamo la nostra città di appartenenza (i servizi fondamentali); • Mappa della mia città: percorriamola insieme; • Giochi senso-percettivi, giochi simbolici, giochi di coppia, giochi di squadra anche tradizionali; • Storie fotografiche, poesie, racconti, conversazioni; • Discussione basata su un racconto stimolo per conoscere e risolvere i problemi secondo regole condivise; • Le routine: il calendario degli incarichi; <p>Esempio di compito significativo: realizzare il domino delle emozioni.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
IL SE E L'ALTRO- 5 ANNI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIAL E CIVICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente affronta in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. È consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti, sa assumersi le proprie responsabilità, chiede e fornisce aiuto. Utilizza strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

Campo di esperienza: Il se e l'altro

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;</i> <i>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato;</i> <i>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre;</i> <i>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini e comincia riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;</i> <i>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole e del vivere insieme;</i> 	<p>1.1 Organizza giochi creativi con uno o più compagni con materiali messi a disposizione dall'insegnante; 1.2 Motiva le proposte di gioco ai compagni; 1.3 Confronta le sue opinioni con quelle dei compagni e degli adulti; 1.4 Difende le proprie proposte e ragioni con adulti e bambini; 1.5 Trova errori nelle sue proposte dopo essersi confrontato con adulti e bambini. 2.1 Seleziona modalità di relazione per vivere serenamente il proprio io nelle varie situazioni di vita scolastica; 2.2 Riconosce nelle discussioni le opinioni altrui superando il proprio punto di vista, accettando quelle degli altri; 2.3 Riconosce i propri bisogni e i propri sentimenti e li esprime in modo adeguato; 2.4 Riconosce i bisogni e i sentimenti propri e altrui nei diversi contesti di vita scolastica ed</p>	<p>Si attuano le attività di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocare per conoscere, farsi conoscere e riconoscere; • Conversazioni, drammatizzazioni, racconti, storie, poesie, filastrocche e canti; • Conversazioni di conoscenze delle regole e dei principi costituzionali; • Conversazioni e drammatizzazioni incentrate sull'espressione delle emozioni; • Osservazione di fotografie che riproducano atteggiamenti ed emozioni; • Realizzazione di lavori di gruppo in cui sia essenziale il contributo di tutti i singoli componenti;

<p>6. <i>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise;</i></p> <p>7. <i>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</i></p>	<p>extrascolastica;</p> <p>2.5 Dimostra di saper controllare le emozioni modo adeguato alla situazione.</p> <p>3.1 Costruisce le fasi della propria crescita personale in modo autonomo;</p> <p>3.2 Ricava le fasi della storia familiare in collaborazione con genitori e insegnanti;</p> <p>3.3 Individua le tradizioni della famiglia di appartenenza;</p> <p>3.4 Utilizza il modello delle regole della vita familiare nei diversi contesti di vita quotidiana;</p> <p>3.5 Riconosce e accetta le norme del vivere comune nei vari contesti della vita quotidiana</p> <p>3.6 Riconosce di appartenere ad una comunità scolastica;</p> <p>3.7 Trova similarità e differenze con altre comunità mediante il confronto e la riflessione con adulti bambini.</p> <p>4.1 Riconosce il significato di argomenti e conversazioni affrontati in sezione e fa collegamenti con il vissuto personale proprio e dei compagni.</p> <p>Utilizza un modello di conversazione adeguato alla situazione comunicativa e all'interlocutore;</p> <p>4.3 Individua il rispetto del turno in una conversazione con i compagni;</p> <p>4.4 Motiva il suo intervento all'interno di una conversazione con adulti e bambini.</p> <p>5.1 Riconosce differenze e somiglianze tra la propria cultura e le altre;</p> <p>5.2 Valorizza differenze e somiglianze tra le diverse culture;</p> <p>5.3 Sa distinguere un comportamento corretto da uno sbagliato;</p> <p>5.4 E' consapevole dei suoi diritti e doveri fondamentali;</p> <p>5.5 Rispetta e comprende le regole del</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Condivisione delle regole sociali attraverso la discussione collettiva; • L'esemplificazione, la simulazione, il role playing, la creazione di cartelloni; • Sessioni di apprendimento cooperative in piccolo gruppi; • Attribuzione di incarichi a rotazione periodica per varie mansioni; • Token economy; • Storie e filastrocche sui diritti dei bambini; • Individua il comportamento non corretto; • Intercultura: storie, racconti e giochi per la valorizzazione delle differenze e delle somiglianze delle diverse culture; • Storie per conoscere il paese di appartenenza e i suoi simboli; • Storie e giochi per conoscere culture diverse dalla propria; • Uscita didattica: esploriamo la nostra città di appartenenza (i servizi fondamentali); • Mappa della mia città: percorriamola insieme e scopriamo le funzioni.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>vivere insieme;</p> <p>6.1 Colloca i vissuti personali nel passato e presente;</p> <p>6.2 Fa ipotesi sul futuro.</p> <p>7.1 Conosce i principali simboli della sua cultura di appartenenza: il paese, la bandiera, l'inno, la lingua, i piatti tipici;</p> <p>7.2 Riconosce la città di appartenenza e la distingue dalle altre;</p> <p>7.3 Conosce i servizi fondamentali della sua città e le sue funzionalità: la scuola, la chiesa, il comune, la stazione;</p> <p>7.4 Conosce le regole della comunità di appartenenza e le applica.</p>	<p>Esempio di compito significativo: realizzazione di un libro sulla storia personale: chi ero, chi sono e cosa voglio diventare da grande.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
EDUCAZIONE CIVICA- 3 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIAL E CIVICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente affronta in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. È consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti, sa assumersi le proprie responsabilità, chiede e fornisce aiuto. Utilizza strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

NUCLEI TEMATICI: COSTITUZIONE COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà. La Costituzione rappresenta il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Collegati alla Costituzione sono i temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali (Unione Europea - Nazioni Unite). Inoltre, i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (codice della strada, regolamenti scolastici, dei circoli ricreativi, delle Associazioni...)

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
Al termine della scuola dell'infanzia		
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sa di avere una storia personale e familiare e comincia a conoscere le regole della comunità. Inizia a muoversi con sicurezza e autonomia negli spazi, in rapporto con gli altri e con le regole del vivere insieme; 2. Inizia a muoversi con sicurezza e autonomia negli spazi, in rapporto con gli altri e con le regole del vivere insieme. 	<p>1.1 Inizia a riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo.</p> <p>2.1 Conosce ed inizia a rispettare le regole necessarie per la vita comunitaria;</p> <p>2.2 Conosce e rispetta le regole collegate alla prevenzione del contagio da Covid-19.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Condivisione di materiali e simboli di appartenenza ad un gruppo; • Storie e giochi per il rispetto delle regole nei vari contesti di vita; • Storie per conoscere il covid-19 e le regole di prevenzione del contagio.

NUCLEI TEMATICI: SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio. L'Agenda 2030 dell'ONU ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. Tra gli obiettivi anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone (salute, benessere psico-fisico, sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, lavoro dignitoso, istruzione di qualità, tutela dei patrimoni materiali e immateriali). In questo nucleo possono rientrare i temi riguardanti l'educazione

alla salute, la tutela dell'ambiente, il rispetto per gli animali e i beni comuni, la protezione civile.

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il bambino pone domande su ciò che è bene o male e raggiunge un'iniziale consapevolezza dei comportamenti corretti in ambito di educazione ambientale. 	<p>1.1 Iniziare a conoscere regole comportamentali per il rispetto della natura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione ambientale e sviluppo sostenibile

**CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA
EDUCAZIONE CIVICA- 4 ANNI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIAL E CIVICHE		
<p>Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente affronta in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. È consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti, sa assumersi le proprie responsabilità, chiede e fornisce aiuto. Utilizza strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.</p> <p>NUCLEI TEMATICI: COSTITUZIONE COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà. La Costituzione rappresenta il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Collegati alla Costituzione sono i temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali (Unione Europea - Nazioni Unite). Inoltre, i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (codice della strada, regolamenti scolastici, dei circoli ricreativi, delle Associazioni...)</p>		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sa di avere una storia personale e familiare e 	<p>1.1 Riconosce la propria appartenenza ad un gruppo;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per identificare materiali e simboli del gruppo di appartenenza

<p>conosce le regole della comunità;</p> <p>2. Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi in rapporto con gli altri e con le regole del vivere insieme</p>	<p>2.1 Comprendere e rispettare le regole necessarie per la vita comunitaria;</p> <p>2.2 Conoscere e rispettare le regole collegate alla prevenzione del contagio da Covid-19.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Storie e giochi per il rispetto delle regole nei vari contesti di vita; • Storie per comprendere il covid-19 e le regole di prevenzione del contagio.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

NUCLEI TEMATICI: SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio. L'Agenda 2030 dell'ONU ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. Tra gli obiettivi anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone (salute, benessere psico-fisico, sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, lavoro dignitoso, istruzione di qualità, tutela dei patrimoni materiali e immateriali). In questo nucleo possono rientrare i temi riguardanti l'educazione alla salute, la tutela dell'ambiente, il rispetto per gli animali e i beni comuni, la protezione civile.

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <p>1. Pone domande su ciò che è bene o male e acquisisce una prima consapevolezza dei comportamenti corretti in ambito di educazione ambientale.</p>	<p>1.1 Conoscere e rispettare regole comportamentali per il rispetto della natura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione ambientale e sviluppo sostenibile.

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE SCUOLA DELL'INFANZIA EDUCAZIONE CIVICA- 5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIAL E CIVICHE

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: lo studente affronta in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. È consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti, sa assumersi le proprie responsabilità, chiede e fornisce aiuto. Utilizza strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e rispetto reciproco. Orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

NUCLEI TEMATICI: COSTITUZIONE COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà. La Costituzione rappresenta il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Collegati alla Costituzione sono i temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali (Unione Europea - Nazioni Unite). Inoltre, i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (codice della strada, regolamenti scolastici, dei circoli ricreativi, delle Associazioni...)

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce e rispetta le regole della comunità; 2. Si muove con sicurezza e autonomia negli spazi in rapporto con gli altri e con le regole del vivere insieme. 	<p>1.1 Riconosce ed esprime la propria appartenenza ad un gruppo. 2.1 Interiorizza le regole necessarie per la vita comunitaria e assume la responsabilità delle proprie azioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere il senso di appartenenza ad un gruppo in vari contesti di vita; • Storie e giochi per il rispetto delle regole nei vari contesti di vita.

NUCLEI TEMATICI: SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio. L'Agenda 2030 dell'ONU ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. Tra gli obiettivi anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone (salute, benessere psico-fisico, sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, lavoro dignitoso, istruzione di qualità, tutela dei patrimoni materiali e immateriali). In questo nucleo possono rientrare i temi riguardanti l'educazione alla salute, la tutela dell'ambiente, il rispetto per gli animali e i beni comuni, la protezione civile.

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola dell'infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pone domande su ciò che è bene o male e acquisisce piena consapevolezza dei comportamenti corretti in ambito di educazione ambientale. 	<p>1.1 Rispetta e condivide regole comportamentali per il rispetto della natura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione ambientale e sviluppo sostenibile.

NUCLEI TEMATICI: "Cittadinanza digitale" deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Sviluppare questa capacità a scuola, significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo

nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA E ATTIVITA'
Al termine della scuola dell'infanzia		
<p>Il bambino:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Il bambino, con la guida di un adulto, acquisisce consapevolezza dei diversi possibili impieghi di un dispositivo digitale ed esegue consapevolmente semplici procedure.	<p>1.1 Riconosce le diverse possibilità di impiego di un dispositivo informatico;</p> <p>1.2 Conosce alcuni termini e semplici procedure per un uso finalizzato di un dispositivo digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere i dispositivi elettronici: computer, tablet, LIM.• Conoscere le funzionalità di tali dispositivi e i termini specifici.