

Campo di esperienza: **IL SE' E L' ALTRO**

<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEEE</p>	<p>COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)</p>	<p>CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA</p>	<p>ABILITA' (Attività) SA FARE Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età</p>
<p><i>- Competenza in materia di cittadinanza;</i> <i>- Competenza alfabetica funzionale;</i> <i>- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</i> <i>- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</i> <i>- Competenza imprenditoriale;</i></p>	<p>- Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, esprimendoli in modo sempre più adeguato.</p> <p>- Riconoscere la storia personale e familiare, conoscere tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppare un senso di appartenenza.</p> <p>- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia.</p> <p>-Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento.</p> <p>-Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con altri bambini</p> <p>-Riconoscere che esistono punti di vista diversi e tenerne conto.</p> <p>- Riconoscere le differenze e averne rispetto</p> <p>-Ascoltare gli altri e dare spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista</p> <p>-Dialogare, discutere e progettare confrontando ipotesi e procedure. Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini</p> <p>-Comprendere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p>	<p>· Ha il senso dell'identità personale</p> <p>· Sa esprimere e controllare in modo adeguato le proprie esigenze e i propri sentimenti</p> <p>· Si orienta nei tempi e negli spazi della vita scolastica</p> <p>· Dimostra atteggiamenti di rispetto verso gli altri</p> <p>· Si relaziona nel gruppo di appartenenza</p> <p>· Riflette sulle diversità culturali e su ciò che è bene o male</p> <p>· Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini</p> <p>· Riconosce punti di vista diversi dal proprio e sa tenerne conto</p> <p>· Riconosce ed accetta positivamente le diversità e sa averne rispetto</p> <p>· Accetta opinioni diverse dalle proprie</p> <p>Sa rispettare regole di comportamento e assumersi responsabilità</p>	<p>· Sa svolgere giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco</p> <p>· Sa svolgere attività che prevedono la collaborazione tra bambini</p> <p>· Sa organizzare e svolgere attività per dare valore alla collaborazione</p> <p>· Drammatizza storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo</p> <p>· Riesce ad individuare regole necessarie a "star bene" in sezione</p> <p>· Sa individuare e usare strumenti per misurare e incentivare l'adesione alle regole condivisione</p> <p>· Sa realizzazione ed utilizzare simboli per l'espressione e il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni</p>

-Riconoscere le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro.

Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEEE	COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA	ABILITA' (Attività) SA FARE Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età
<p><i>. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</i></p> <p><i>. Competenza in materia di cittadinanza;</i></p> <p><i>. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Vivere pienamente la propria corporeità -Percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo -Maturare condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola -Riconoscere segnali e ritmi del proprio corpo -Riconoscere differenze sessuali e di sviluppo -Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione -Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori, che applica nei giochi individuali e di gruppo -Controllare l'esecuzione del gesto -Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva -Riconoscere il proprio corpo in tutte le sue parti -Rappresentare lo schema corporeo fermo e in movimento. -Utilizzare e verbalizzare gli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, stare in equilibrio) -Esprimere le proprie emozioni nei giochi di movimento -Esprimere la propria fantasia e creatività anche 	<ul style="list-style-type: none"> -Provvede autonomamente alla cura della propria persona -Classifica i prodotti per l'igiene e la cura di sé -Individua su di sé e sugli altri i principali segmenti corporei -Varia, organizza e controlla gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione -Comunica una situazione e una espressione mediante l'espressività corporea -Riconosce i ritmi fisiologici del proprio corpo. -Sviluppa un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco -Mantiene l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche -Finalizza la simultaneità degli schemi motori al conseguimento di un obiettivo comune. 	<ul style="list-style-type: none"> -Avere cura di sé nelle routine scolastiche -Effettuare un percorso circolare finalizzato a esaminare le fasi igieniche giornaliere -Svolgere giochi motori di gruppo per consolidare le conoscenze del proprio corpo -Effettuare giochi per la sperimentazione di chemi motori di base -Esplorazione senso percettiva e riconoscimento delle parti del corpo -Svolgere giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei -Relazionarsi in giochi di conoscenza reciproca supportati da filastrocche -Effettuare giochi motori per consolidare i legami tra pari -Elaborare e svolgere giochi senso percettivi di riconoscimento dei compagni -Sperimentare ludicamente diverse andature -Sperimentare giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali dentro-fuori -Fare esperienze motorie in cui sperimentare diverse funzioni spontaneamente -Inventare gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca -Drammatizzare un racconto -Giocare al mimo per riconoscere attraverso espressioni facciali -Creare ritmi con singole parti del corpo -Eseguire movimenti liberi seguendo il ritmo di musiche diverse -Identificare i ritmi della respirazione e dei battiti cardiaci attraverso esperienze motorie

	con l'utilizzo di diversi linguaggi espressivi.		<ul style="list-style-type: none"> -Costruire ed effettuare percorsi di coordinazione motoria -Giocare a squadre -Eseguire giochi di velocità e destrezza.
--	---	--	---

Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA	ABILITA' (Attività) SA FARE Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Competenza imprenditoriale;</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente -Inventare storie ed esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative -Utilizzare materiali e strumenti per scoprire e sperimentare tecniche espressive e creative -Discriminare un suono da un rumore in base alla fonte sonora di provenienza -Distinguere il silenzio dal rumore -Utilizzare correttamente la voce, il corpo e gli oggetti nella percezione e produzione musicale -Sperimentare la propria voce con il canto -Accostarsi con interesse e curiosità a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione) -Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte -Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale -Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali -Esplorare i primi alfabeti musicali 	<ul style="list-style-type: none"> -Sa rappresentare graficamente i propri vissuti -Sa riconoscere ed associare suoni ad ambienti Sa rappresentare oggetti ed eventi mono e policromatici -Sa mettere in relazione i materiali riutilizzabili con le loro possibili trasformazioni ludiche -Sa rappresentare la realtà stagionale cogliendo le relazioni di combinazione tra colori -Sa rappresentare attraverso una forma o un colore -Sa rappresentare eventi sonori -Sa realizzare oggetti decorativi -Sa selezionare materiali da utilizzare a scopo creativo -Sa interpretare storie con tecniche teatrali 	<ul style="list-style-type: none"> -Costruire un pannello identificativo di sé e della sezione -Produrre simboli forma/colore con materiali diversi per rappresentarsi e giocare -Costruzione iconica di un cartellone -Costruzione di oggetti sonori -Sceglie e riproduce immagini per rappresentare il suono, il rumore ed il silenzio -Creare libri da sfogliare e da ascoltare -Creare oggetti-dono e decorazioni -Costruire creativamente giocattoli con materiali di recupero e di scarto -Realizzare biglietti augurali policromatici con tecniche diverse -Sperimentare tecniche di coloritura per realizzare soggetti legati alle festività -Creare pannelli personali con le impronte di oggetti vari da colorare con i colori evocativi dei sentimenti

Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA	ABILITA' (Attività) SA FARE Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età
<p><i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i></p> <p><i>Competenza alfabetica funzionale</i></p> <p><i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p> <p><i>Competenza imprenditoriale</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Pronunciare correttamente le parole -Utilizzare frasi complesse (singolare/plurale, concordanza di articoli, coniugazione verbi) -Comprendere messaggi verbali: conversazioni, istruzioni, narrazioni ed argomentazioni -Ampliare e utilizzare termini nuovi -Comprendere parole e discorsi -Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in diverse situazioni comunicative. -Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni -Inventare nuove parole, cercare somiglianze e analogie tra i suoni ed i significati -Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare e inventare storie -Chiedere ed offrire spiegazioni -Progettare attività e definirne le regole -Ragionare sulla lingua, scoprire la presenza di lingue diverse. -Riconoscere e sperimentare la pluralità di linguaggi misurandosi con la creatività e la fantasia -Esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media -Discriminare ed isolare il primo e l'ultimo suono delle parole -Classificare le parole in base alla lunghezza 	<ul style="list-style-type: none"> -Sa condividere il racconto di esperienze -Sa raccontare una storia ascoltata seguendone la successione temporale -Sa trovare parole con significato opposto -Sa sperimentare le prime forme di scrittura scritta -Sa discriminare i personaggi delle storie sulla base del criterio buoni o cattivi -Sa rappresentare la struttura ritmica delle parole -Sa attribuire significati alle trasformazioni di parole -Sa seguire la narrazione di un testo ed è in grado di comprenderne il significato in modo globale -Sa individuare le sequenze principali di una narrazione: inizio, svolgimento, fine -E in grado di individuare in una narrazione i personaggi e l'ambiente -Sa raccontare esperienze personali e non utilizzando i connettivi causali e temporali in modo adeguato -Sa analizzare il linguaggio secondo le sue componenti sonore 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare un personaggio fantastico per supportare la comunicazione orale -Completare una filastrocca in rima -Media simbolicamente per stabilire inizio e fine di un racconto -Analizzare e rielaborare fiabe ascoltate in base agli indicatori temporali prima/dopo/all fine -Riordinare e verbalizzare sequenze illustrate di una fiaba -Giochi linguistici -Creare un testo augurale in rima -Realizzare una recita con messaggi grafici augurali -Ascolta racconti legati alle festività -Realizzare un cartoncino augurale -Ascoltare brevi letture e realizza fanta-illustrazioni -Rielaborare un testo poetico con gesti e mimica a supporto di parole/espressioni -Giochi linguistico motori e sonori per la simbolizzazione della composizione sillabica delle parole -Giochi linguistici sulla trasformazione delle parole in base al genere, al numero, all'alterazione

Campo d'esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE (Obiettivi di	CONOSCENZE (Obiettivi generali)	ABILITA' (Attività)
----------------------------------	---------------------------------	--	----------------------------

	apprendimento)	SA	SA FARE Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età
<p>10 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>10 Competenza digitale</p> <p>10 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli registrarle -Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata -Riconoscere le differenze in oggetti simili -Conoscere le principali forme geometriche -Collocare oggetti nello spazio -Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana -Riferire correttamente eventi del passato recente -Fare previsioni -Osservare con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti -Scoprire macchine e strumenti tecnologici con funzioni e possibili usi. -Operare con gli oggetti: identificare, ordinare e raggruppare spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti motivandone la scelta -Classificare e seriare oggetti -Operare corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche -Utilizzare correttamente i quantificatori(uno, molti, pochi, nessuno) -Numerare le cifre e riconoscere i simboli 	<ul style="list-style-type: none"> -Sa organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati -Sa registrare e confrontare le quantità -Sa mettere in relazione, ordinare e fare corrispondenze -Sa valutare, rappresentare quantità utilizzando semplici simboli e strumenti -Sa classificare gli animali conosciuti in base ad uno o più criteri -Sa individuare e riconoscere caratteristiche, scoprire somiglianze e differenze -Sa collocare situazioni ed eventi nel tempo -Sa avanzare e verificare ipotesi -Sa rispettare gli esseri viventi e interessarsi alle loro condizioni di vita -Sa osservare l'ambiente naturale riconoscendone attributi e caratteristiche -Sa esplorare l'ambiente utilizzando diversi canali sensoriali. -Sa orientarsi nello spazio in autonomia -Sa usare adeguatamente lo spazio grafico 	<ul style="list-style-type: none"> -Svolgere giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'ambiente scolastico -Rappresentare in forma di mappa brevi percorsi del territorio -Realizzare cartelloni per registrare i dati meteo rilevati -Realizzare e mantenere costantemente le routine sulla scansione temporale e sulla successione -Classificare materiali analizzati in base alla proprietà individuata -Progettare e realizzare strumenti per contare -Rappresentazioni grafico-simboliche -Curare elementi naturali -Coltivare e registrare i processi di crescita delle piante -Manipolare cibi e materie prime, con successiva rielaborazione grafica -Riprodurre il proprio territorio riconoscendo i luoghi -Sperimentare relazioni dentro/fuori, sopra/sotto

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - RELIGIONE CATTOLICA

Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p>	<p>Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, attraverso il linguaggio verbale. Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici, narrandone i contenuti e riutilizzando i linguaggi appresi per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p>	<p>Riconoscere ed apprezzare la pluralità linguistica.</p> <p>Utilizzare il linguaggio in maniera creativa</p>	<p>Filastrocche, poesie, canzoni, giochi mimati e da tavolo, storie, racconti, riproduzioni grafico-pittoriche.</p>	<p>Ascoltare e conoscere alcuni avvenimenti principali che hanno caratterizzato la vita di Gesù: Natale e Pasqua.</p> <p>-Scoprire gli insegnamenti di Gesù attraverso le parabole.</p> <p>-Raccontare brani relativi alla vita di Gesù.</p>

Campo di esperienza: IL SE' E L' ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<p>Svolgere giochi finalizzati alla conoscenza ed al rispetto reciproco.</p> <p>Svolgere attività che prevedono la collaborazione tra bambini.</p> <p>Utilizzare simboli per esprimere le emozioni proprie e degli altri.</p>	<p>Scoprire nel Vangelo la persona di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre.</p> <p>-Iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare tradizioni culturali e religiose, serene con gli altri, anche differenti dalle proprie.</p>	<p>Giochi di socializzazione in gruppo.</p> <p>Rappresentazioni grafico-pittoriche.</p> <p>Drammatizzazioni</p> <p>Osservazione di opere artistiche.</p>	<p>Comprendere ed imparare ad accettare le regole del vivere insieme.</p> <p>-Riconoscere il valore dello stare con gli altri e della loro diversità.</p> <p>-Conoscere l'insegnamento di Gesù sull'amore verso il prossimo.</p>

<i>Competenza imprenditoriale</i>				
-----------------------------------	--	--	--	--

Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p><i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p> <p><i>Competenza in materia di cittadinanza</i></p> <p><i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</i></p>	<p>Sapersi confrontare in modo adeguato con adulti e bambini.</p> <p>Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, iniziando a controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>Raggiungere una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.</p>	<p>Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.</p>	<p>Giochi di imitazione, di squadra e a coppie.</p> <p>Esperienze e giochi sensomotori</p> <p>Canti e balli</p> <p>Esperienze e racconti</p>	<p>Usare il corpo per esprimere le emozioni interiori e religiose: gioia, gratitudine, stupore, amore, compassione.</p>

Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p><i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p> <p><i>Competenza in materia di cittadinanza</i></p>	<p>Percepire che il mondo è un dono di Dio all'uomo</p>	<p>Cogliere la bellezza del mondo</p> <p>Scoprire che il mondo è stato creato da Dio e donato agli uomini</p> <p>Comprendere e manifestare la bellezza del creato</p>	<p>Giochi di socializzazione</p> <p>-Ascolto di racconti biblici ed evangelici</p> <p>-Attività grafico-pittoriche e manipolative</p> <p>-Conversazioni guidate attraverso domande stimolo</p> <p>-Attività musicali: canti, poesie e filastrocche inerenti alla conversazione</p>	<p>Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e</p>

			speranza.
--	--	--	-----------