

“Il bisogno di conoscenza degli studenti non si soddisfa con il semplice accumulo di tante informazioni in vari campi, ma solo con il pieno dominio dei singoli ambiti disciplinari e, contemporaneamente, con l'elaborazione delle loro molteplici connessioni.”

(E. MORIN)

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO CULTURA SCUOLA PERSONA

Finalità generali

Il cuore didattico del Piano dell'Offerta Formativa è il CURRICOLO, predisposto dalla comunità professionale nel rispetto degli orientamenti e dei vincoli posti dalle Indicazioni ministeriali; la sua elaborazione è il terreno su cui si misura concretamente la capacità progettuale dei tre Ordini di scuola. Nello specifico ogni singola Istituzione scolastica è chiamata a prendere decisioni di tipo didattico ed organizzativo, a elaborare specifiche scelte in relazione a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione, con particolare attenzione alla continuità del percorso educativo dai tre ai quattordici anni, nell'arco del quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali.

In tale scenario, il curricolo è stato organizzato nel rispetto delle finalità qui di seguito riportate.

LA SCUOLA NEL NUOVO SCENARIO - Promuovere la capacità degli studenti di dare senso alla varietà delle loro esperienze, attraverso l'apprendimento ed il saper stare al mondo. - Promuovere l'interazione tra famiglia e scuola, tra scuola e territorio e tra culture diverse. - Sviluppare negli studenti un'identità consapevole ed aperta nel riconoscimento reciproco. - Formare la persona sul piano cognitivo e culturale. - Offrire occasioni di apprendimento dei saperi, dei linguaggi culturali di base, del linguaggio dei media e della ricerca multidimensionale. - Favorire l'acquisizione di strumenti di pensiero per apprendere a selezionare le informazioni. - Promuovere l'elaborazione di metodi e di categorie per intraprendere itinerari personali. - Favorire l'autonomia di pensiero.

CENTRALITA' DELLA PERSONA - Promuovere un'azione educativa incentrata sulla globalità della persona in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi. - Costruire la scuola come luogo accogliente e formare la classe come gruppo in cui promuovere legami cooperativi che consentano di gestire i conflitti. - Fornire gli strumenti per "apprendere ad apprendere", per costruire e trasformare le mappe dei saperi. - Elaborare strumenti di conoscenza per comprendere i contesti naturali, sociali, culturali, antropologici. Curricolo di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado

PER UNA NUOVA CITTADINANZA - Insegnare le regole del vivere e del convivere. - Proporre un'educazione che spinga a compiere scelte autonome e feconde. - Costruire un'alleanza educativa con i genitori. - Favorire una stretta connessione di relazioni con il territorio. -

Promuovere rapporti di collaborazione con le comunità di appartenenza, locali e nazionali. - Fornire gli strumenti per "apprendere ad essere" attraverso la valorizzazione dell'unicità e la singolarità dell'identità culturale di ciascuno. - Sostenere attivamente l'interazione e l'integrazione di soggetti appartenenti a culture diverse, in una dimensione sempre più interculturale. - Formare cittadini in grado di partecipare consapevolmente alla costruzione di collettività ampie e composite (nazionale, europea, mondiale). - Educare alla convivenza attraverso la valorizzazione delle diverse identità e radici culturali di ciascuno. - Educare ad una cittadinanza unitaria e plurale ad un tempo, per formare cittadini italiani che siano nello stesso tempo cittadini dell'Europa e del mondo. - Promuovere riflessioni e cogliere relazioni tra le molteplici esperienze culturali emerse nei diversi spazi e nei diversi tempi della storia europea e della storia dell'umanità. - Vivere il presente come intreccio tra passato e futuro, tra memoria e progetto.

PER UN NUOVO UMANESIMO - Soddisfare il bisogno di conoscenze degli studenti sia attraverso il pieno dominio dei singoli ambiti disciplinari che con l'elaborazione di molteplici connessioni, nella prospettiva di un nuovo umanesimo fondato sull'alleanza tra scienza, storia, discipline umanistiche, arte e tecnologia. - Insegnare a ricomporre i grandi oggetti della conoscenza superando la frammentazione delle discipline e integrandole tra loro. - Promuovere i saperi propri di un nuovo umanesimo cogliendo problemi, implicazioni, condizioni dell'uomo, della scienza e della tecnologia, valutandone limiti e possibilità per vivere ed agire. - Acquisire la consapevolezza che i grandi problemi dell'attuale condizione umana possono essere affrontati e risolti attraverso la collaborazione tra nazioni, ma anche tra discipline e culture. - Elaborare saperi necessari per comprendere la condizione "dell'uomo planetario" attraverso l'esercizio consapevole di una cittadinanza nazionale, europea e planetaria che permetta di interconnettere il microcosmo personale con il macrocosmo umano.

SCUOLA, COSTITUZIONE, EUROPA - Promuovere lo sviluppo armonico ed integrale della persona e la crescita civile e sociale del Paese, all'interno dei principi costituzionali e della tradizione culturale europea. - Collaborare con le famiglie e con le altre formazioni sociali. - Assumere come orizzonte di riferimento il Quadro delle Competenze Chiave di Cittadinanza per l'apprendimento permanente, lungo tutto l'arco della vita.

PROFILO DELLO STUDENTE E COMPETENZE CHIAVE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

- Valorizzare gli apprendimenti formali, non formali ed informali per promuovere competenze funzionali all'apprendimento permanente: predisporre un "insieme" di esperienze attraverso cui ogni alunno/a possa effettuare percorsi formativi flessibili nel rispetto delle necessità e delle differenze individuali, in ambienti di apprendimento attraenti ed aperti all'innovazione, possa essere aiutato a comprendere e valorizzare le peculiarità dei molteplici livelli della sua identità (locale, nazionale, europea, di cittadino del mondo), possa costruire le fondamenta del suo apprendimento lungo tutto l'arco della vita (non scholae sed vitae discimus: non si impara per la scuola, ma per la vita - Raffaele Laporta).

Comunicazione nella madrelingua - Attività quotidiane volte alla cura di espressione ed interpretazione di concetti, pensieri, sentimenti, fatti, opinioni, in forma sia orale che scritta; stimolo all' interazione linguistica, pertinente e creativa, in diversi contesti culturali e sociali, di istruzione e formazione, di lavoro, di vita domestica e tempo libero (vir bonus dicendi peritus); - attività continue e costanti per l'uso corretto delle regole ortografiche e morfosintattiche.

Comunicazione nelle lingue straniere - Attività dialogiche e ludiche per esprimersi in una o più lingue straniere, per gestire interazioni verbali, attraverso l'uso di un vocabolario adeguato e di una grammatica funzionale . Ogni alunno/a europeo/a dovrà avere la possibilità di acquisire competenze di base comuni a livello europeo.

Competenza matematica, scientifica, tecnologica - Attività mirate all'acquisizione di una mentalità matematico-scientifico-tecnologica per "verificare l'esistente" e cercare di risolvere problemi in situazioni quotidiane, ponendo attenzione sui processi e sull'attività di tipo laboratoriale al fine di attivare il pensiero, l'ipotesi risolutiva e non solo la mera conoscenza di formule applicative. Ogni alunno/a europeo/a dovrà avere la possibilità di acquisire competenze di base comuni a livello europeo.

Competenza digitale - Attività volte ad usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione cercando di reperire, selezionare, valutare, conservare informazioni e nel contempo produrne, presentandole e scambiandole anche mediante comunicazione in "rete collaborativa" Ogni alunno/a europeo/a dovrà avere la possibilità di acquisire competenze di base comuni a livello europeo.

Imparare ad imparare - Attività stimolanti all'uso di strategie molteplici in contesti diversi, facendo e ponendosi domande, affinché la conoscenza acquisita si metacognitivizzi attraverso la riflessione sui percorsi e sui processi, divenga abilità e competenza per conoscenze nuove in un processo senza fine, in cui la memoria diventi strumento e l'emozione stimolo intellettuale capace di generare nuove intuizioni, nuovi bisogni ed esigenze, nuove domande.

Competenze sociali e civiche - Attività, stimoli, azioni che inducono a "vivere" la Cittadinanza e la Costituzione attraverso azioni quotidiane di pace all'interno della scuola, quale comunità educante, autoeducante e coeducante. Ogni alunno/a europeo/a farà esperienza di pratica di cittadinanza attiva e di volontariato, anche miranti a favorire uno sviluppo sostenibile.

Spirito di iniziativa e di imprenditorialità - Attività pratiche e riflessioni che inducono a tradurre le idee in azione, attraverso percorsi di creatività e innovazione (traduzione di brani, interpretazione di testi poetici, ricerche storiche, soluzioni a problemi ...ma anche semplicemente gestione serena della dimensione di vita di gruppo e di classe).

Consapevolezza ed espressione culturale - Percorsi volti a conoscere noi e il mondo-cultura che ci circonda attraverso l'avvicinamento alla letteratura, alla pittura, alla scultura, all'architettura, al teatro, al cinema, alla musica, alla danza...anche per mezzo di interventi didattici ed occasioni fuori dall'aula scolastica (partecipazione a mostre, spettacoli di diversa tipologia viaggi di integrazione culturale, ecc.) Ogni alunno/a europeo/a dovrà avere la possibilità di accedere e confrontarsi con una pluralità di mezzi espressivi e/o artistici, a tutti i livelli scolastici.

L'ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

La costruzione del curricolo verticale di istituto è un processo articolato di ricerca ed innovazione educativa, che pone particolare attenzione alla continuità e all'unitarietà dello stesso percorso educativo che va dai 3 ai 14 anni. Il curricolo verticale si struttura nel rispetto di finalità, traguardi per lo sviluppo delle competenze, obiettivi di apprendimento, valutazione, certificazione delle competenze e si esplicita nel profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione.

Il curricolo favorisce pratiche inclusive e di integrazione, promuove prevenzione e recupero della dispersione scolastica, rende la scuola viva comunità educativa, professionale, di cittadinanza: esso si realizza come processo dinamico ed aperto, attraverso i campi di esperienza e le discipline.

CAMPI DI ESPERIENZE - Introdurre ai sistemi simbolico-culturali attraverso i campi di esperienza, luoghi del fare e dell'agire del bambino, per favorirne il percorso educativo ed orientarlo nella molteplicità e nella diversità degli stimoli e delle attività, attraverso lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e delle prime esperienze di cittadinanza.

DISCIPLINE E POSSIBILI AREE DISCIPLINARI - Organizzare gli apprendimenti orientandoli verso saperi di tipo disciplinare. - Promuovere la ricerca di connessioni ed interconnessioni trasversali tra diversi saperi disciplinari, per assicurare l'unitarietà dell'insegnamento. - Far interagire e "collaborare" le discipline, in modo da confrontarsi ed intrecciarsi tra loro evitando frammentazioni. - Utilizzare strumenti e metodi molteplici che contribuiscono a rafforzare trasversalità ed interconnessioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE - Individuare percorsi (piste culturali e didattiche) che consentano di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno(saper, saper fare, saper vivere con gli altri).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Individuare campi del sapere, conoscenze, abilità organizzati in nuclei tematici e ritenuti strategici per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

VALUTAZIONE - Predisporre un sistema di valutazione, con preminente funzione formativa, che precede, accompagna e segue i percorsi curricolari ed i processi di apprendimento e che sia di stimolo al miglioramento continuo. - Attivare forme di autovalutazione che introducano modalità riflessive sull'organizzazione dell'offerta educativa e didattica della scuola.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE - Progettare percorsi per la promozione, la rilevazione, la valutazione e la certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado.

UNA SCUOLA DI TUTTI E DI CIASCUNO - Sviluppare l'azione educativa coerentemente con i principi di inclusione ed integrazione culturale, attraverso strategie e percorsi personalizzati e prevenzione della dispersione scolastica.

COMUNITA' EDUCATIVA, COMUNITA' PROFESSIONALE, CITTADINANZA - Valorizzare la libertà, l'iniziativa e la collaborazione di tutti (operatori scolastici, famiglie, enti locali e territoriali).

Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri

Agire in modo autonomo e responsabile: partecipare attivamente alla vita sociale, riconoscendo l'importanza delle regole, della responsabilità personale, dei diritti e doveri di tutti, dei limiti e delle opportunità

Risolvere i problemi: affrontare situazioni problematiche e risolverle, applicando contenuti e metodi delle diverse discipline e le esperienze di vita quotidiana

Individuare collegamenti e relazioni: riconoscere analogie e differenze, cause ed effetti tra fenomeni, eventi e concetti, cogliendone la natura sistemica

Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti ed opinioni

*L'essenza dell'educazione non è imbottirvi di fatti ,
bensì aiutarvi a scoprire la vostra unicità*
(Leo Buscaglia)

METODOLOGIA - TECNICHE - STRATEGIE

- **BRAIN STORMING**

DEFINIZIONE: " Tempesta di cervelli". Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate.

FINALITA': Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.

- **TUTORING**

DEFINIZIONE: modalità di gestione responsabile della classe, che consiste nell'affidare ad uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti

FINALITA': sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell'insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica

- **DIDATTICA LABORATORIALE**

DEFINIZIONE: si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto la figura dell'insegnante assume una notevole valorizzazione: dal docente trasmettitore di conoscenze consolidate all'insegnante ricercatore, che progetta l'attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi.

FINALITA': far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.

- **PROBLEM SOLVING**

DEFINIZIONE: l'insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.

FINALITA': migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

- **PEER EDUCATION**

DEFINIZIONE: L'educazione tra pari è una strategia educativa definita come "l'insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato".

FINALITA': la peer education riattiva la socializzazione all'interno del gruppo classe attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione

orizzontale tra chi insegna e chi apprende.

- **COOPERATIVE LEARNING**

DEFINIZIONE: modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali.

FINALITA': coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.

QUADRO DELLE COMPETENZE IN CONTINUITA' TRASVERSALE

QUADRO DELLE COMPETENZE IN CONTINUITA' TRASVERSALE Competenze chiave di cittadinanza (UE)		DESCRITTORI TRASVERSALI di COMPETENZA di ISTITUTO		
Ambito	Competenze trasversali	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA di I GRADO
1 C O S T R U Z I O N E D E L S E'	1.1 IMPARARE A IMPARARE <i>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazioni e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro</i>	1.1.A E' in grado di muoversi con sicurezza in ambiente scolastico ed extrascolastico; 1.1.B. E' in grado di porsi in modo sereno in situazioni nuove; 1.1C E' in grado di affrontare con disinvoltura le diverse esperienze, acquisendo fiducia nelle proprie capacità;	1.1.A E' in grado di esplicitare punti di forza e/o difficoltà legate a situazioni di vita scolastica e/o quotidiana. 1.1.B. E' in grado di mettere in atto strategie per cercare di modificare comportamenti scorretti. 1.1.C E' in grado di formulare giudizi inerenti il lavoro svolto e sa prendere decisioni di conseguenza	1.1.A E' in grado di riconoscere e valutare le proprie capacità e abilità 1.1.B. E' in grado di organizzare il proprio lavoro in base alle prestazioni richieste usando le strategie adeguate 1.1.C E' in grado di gestire i propri stati emozionali per affrontare situazioni nuove
	1.2 PROGETTARE <i>Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</i>	1.2.A. E' in grado di dimostrare iniziativa ed inventiva nella vita scolastica; 1.2.B. E' in grado di dimostrare iniziativa ed inventiva durante le attività proposte dall'insegnante;	1.2.A E' in grado di mostrare iniziativa e creatività nelle attività scolastiche. 1.2.B E' in grado di percepire i propri errori.	1.2.A E' in grado di superare positivamente i propri errori 1.2.B E' in grado di mostrare iniziativa e creatività nella progettazione di elaborati.

<p>2 R E L A Z I O N I C O N G L I A L T R I</p>	<p>2.1 COMUNICARE -Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) - rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)</p>	<p>2.1.A. E' in grado di ascoltare e comprendere i discorsi degli adulti e i compagni; 2.1.B. E' in grado di ascoltare e comprendere fiabe, racconti, storie, esperienze e consegne; 2.1.C. E' in grado di comprendere e decodificare messaggi non verbali (pittorici, musicali, gestuali) 2.1.D. E' in grado di esprimersi in modo adeguato con un uso corretto della lingua nel piccolo e nel grande gruppo; 2.1.E. E' in grado di narrare eventi personali, esperienze, storie, racconti e situazioni vissute; 2.1.F. E' in grado di raccontare storie fantastiche da lui inventate; 2.1.G. E' in grado di recitare conte, filastrocche e poesie; 2.1.H. E' in grado di interpretare con il corpo ed il movimento suoni, ritmi, rumori, emozioni e sentimenti; 2.1.I. E' in grado di percepire e riprodurre segni come lettere e stampatello, simboli grafici e numerici; 2.1.J. E' in grado di rappresentare graficamente le esperienze vissute ed i racconti ascoltati</p>	<p>2.1.A. E' in grado di mantenere l'attenzione 2.1.B. E' in grado di comprendere le informazioni principali di letture e/o spiegazione effettuate dall'insegnante (e/o dai compagni) 2.1.C. E' in grado di comprendere le istruzioni fornite dall'insegnante relativamente ad un'attività da svolgere 2.1.D. E' in grado di comprendere il senso globale di messaggi non verbali (iconografici, simbolici, gestuali) 2.1.E. E' in grado di leggere (lettura silenziosa) e comprendere le informazioni principali di testi scritti di vario genere (narrativo, espositivo, regolativi, descrittivo) 2.1.F. E' in grado di intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento e considerando le informazioni date 2.1.G. Se opportunamente guidato dall'insegnante, è in grado di esprimere un'opinione personale su un fatto e/o evento accaduto. 2.1.H. E' in grado di riferire autonomamente e in maniera chiara e corretta un'esperienza e/o un fatto e/o un evento 2.1.I. E' in grado di utilizzare diversi registri linguistici in rapporto alla situazione comunicativa 2.1.J. E' in grado di leggere ad alta voce in modo scorrevole ed espressivo, brevi testi di vario genere 2.1.K. E' in grado di utilizzare in modo finalizzato i linguaggi non verbali (es. teatro) 2.1.L. E' in grado di scrivere in</p>	<p>2.1.A. E' in grado di selezionare le informazioni di un messaggio articolato in funzione degli scopi per cui si ascolta 2.1.B. E' in grado di interpretare e collegare una varietà di messaggi e di rispondere, in modo pertinente, in una situazione. 2.1.C. E' in grado di comprendere una comunicazione individuando l'argomento, il linguaggio specifico e lo scopo del messaggio 2.1.D. E' in grado di decodificare un messaggio non verbale, comprendendone il significato e inserendolo all'interno di un contesto 2.1.E. E' in grado di comprendere brevi testi in lingua straniera, individuando, anche informazioni specifiche 2.1.F. E' in grado di usare il linguaggio specifico arricchendo il lessico 2.1.G. E' in grado di inserirsi opportunamente in situazioni comunicative diverse 2.1.H. E' in grado di produrre comunicazioni, sia orali che scritte, coerenti con lo scopo e l'argomento del messaggio da veicolare, utilizzando correttamente, se necessario, il linguaggio specifico. 2.1.I. E' in grado di usare il linguaggio non verbale e le relative tecniche in modo idoneo a personale 2.1.J. E' in grado di esprimersi appropriatamente in lingua straniera su argomenti familiari e situazioni oggetto di studio</p>
---	---	---	--	--

			maniera corretta e comprensibile testi di vario genere.	
	<p>2.2 COLLABORARE E PARTECIPARE <i>-Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri</i></p>	<p>2.2.A. E' in grado di relazionarsi adeguatamente sia con gli adulti che con i coetanei;</p> <p>2.2.B. E' in grado di riconoscere, rispettare e condividere con la diversità;</p> <p>2.2.C. E' in grado di collaborare con gli altri per la realizzazione di progetti;</p> <p>2.2.D. E' in grado di avere fiducia nei confronti degli altri e di riconoscersi come membro di un gruppo;</p> <p>2.2.E. E' in grado di accettare opinioni ed idee espresse in modo diverso dalle proprie;</p>	<p>2.2.A E' in grado di costruire e mantenere relazioni positive con gli altri</p> <p>2.2.B. E' in grado di riconoscere e rispettare le diversità.</p> <p>2.2.C. E' in grado di collaborare e interagire con gli altri, mantenendo la propria identità</p> <p>2.2.D E' in grado di dare un contributo costruttivo nel lavoro di gruppo.</p> <p>2.2.E E' in grado di esprimere il proprio punto di vista in funzione della soluzione del problema.</p>	<p>2.2.A E' in grado di collaborare con i compagni e con gli insegnanti in modo proficuo</p> <p>2.2.B E' in grado di intervenire in una conversazione o in un gruppo di lavoro rispettando il punto di vista altrui</p> <p>2.2.C E' in grado di stabilire relazioni positive con gli altri, in ambiente scolastico e non</p> <p>2.2.D E' in grado di dare contributi personali e costruttivi all'interno di un gruppo</p> <p>2.2.E E' in grado, all'interno di un gruppo, di affrontare difficoltà, prendendo le opportune decisioni</p>

	<p>2.3 AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.</p>	<p>2.3.A. E' in grado di organizzarsi in modo autonomo nello spazio scolastico;</p> <p>2.3.B . E' in grado di utilizzare e riordinare strutture e materiali della scuola seguendo le indicazioni dell'insegnante;</p> <p>2.3.C . E' in grado di capire, condividere e rispettare regole di vita comunitarie</p> <p>2.3.D . E' in grado di agire autonomamente in semplici situazioni</p>	<p>2.3.A E' in grado di scegliere, il materiale necessario e più adatto per lo svolgimento di attività.</p> <p>2.3.B E' in grado di organizzare in modo autonomo ed efficace le proprie attività</p> <p>2.3.C E' in grado di comportarsi autonomamente in maniera adeguata al contesto</p>	<p>2.3.A E' in grado di prevedere e valutare le conseguenze del proprio agire</p> <p>2.3.B E' in grado di portare a termine gli impegni presi in modo autonomo ed efficace</p> <p>2.3.C E' in grado di rispettare spontaneamente l'ambiente.</p>
<p>3 R A P P O R T I</p>	<p>3.1 RISOLVERE PROBLEMI -<i>Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</i></p>	<p>3.1.A. E' in grado di procedere in modo adeguato durante le attività proposte;</p> <p>3.1.B. E' in grado di procedere autonomamente nelle attività proposte;</p>	<p>3.1.A E' in grado di trovare soluzioni adeguate per la risoluzione di problemi complessi</p> <p>3.1.B. E' in grado di utilizzare procedimenti logici differenziati in base a situazioni più complesse</p>	<p>3.1.A E' in grado di applicare le conoscenze apprese in contesti sempre più complessi</p> <p>3.1.B E' in grado di risolvere un problema attraverso l'utilizzo di procedure note in contesti nuovi</p>
<p>C O N L A R E A L T A'</p>	<p>3.2 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI - <i>Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.</i></p>	<p>3.2.A E' in grado di cogliere analogie e differenze confrontando oggetti, persone e situazioni;</p> <p>3.2.B. E' in grado di formulare previsioni e prime ipotesi in ordine a momenti liberi e strutturati della vita scolastica;</p> <p>3.2.C. . E' in grado di comprendere l'aspetto ciclico del tempo, riferendosi ad esperienze concrete e vissute in prima persona;</p> <p>3.2.D . E' in grado di effettuare</p>	<p>3.2.A E' in grado di selezionare informazioni necessarie allo svolgimento di un compito</p> <p>3.2.B. E' in grado di individuare e comprendere il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali e/o di studio</p> <p>3.2.C. E' in grado di sintetizzare oralmente le informazioni contenute in testi scritti e/o orali affrontati in classe</p> <p>3.2.D . E' in grado di sintetizzare per iscritto le informazioni contenute in testi scritti e/o orali</p>	<p>3.2.A E' in grado di ricercare le cause degli avvenimenti e di comprenderne gli effetti</p> <p>3.2.B E' in grado di riconoscere analogie e differenze, varianti e invariati, attraverso l'osservazione di situazioni reali</p> <p>3.2.C E' in grado di analizzare, rielaborare, collegare le informazioni</p> <p>3.2.D E' in grado di analizzare e classificare i dati sintetizzandoli</p>

N A T U R A L E E S O C I A L E		<p>seriazioni e classificazioni.</p> <p>3.2.E . E' in grado di contare oggetti, immagini, persone e di operare aggiungendo e togliendo quantità.</p> <p>3.2.F E' in grado di ordinare le sequenze di una storia e di esperienze personali, utilizzando adeguatamente i concetti temporali.</p> <p>3.2.G . E' in grado di individuare e comprendere il nesso causa-effetto di fenomeni ed eventi riferiti ad esperienze personali</p>	affrontati in classe	all'interno di un nuovo piano di lavoro
	<p>3.3 ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE - <i>Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.</i></p>	<p>3.3. A È in grado di rielaborare le esperienze usando diversi linguaggi e modalità di rappresentazione</p>	<p>3.3.A E' in grado di rielaborare informazioni.</p>	<p>3.3.A E' in grado di rielaborare informazioni sempre più complesse</p> <p>3.3.B Distingue fatti e opinioni.</p> <p>3.3. C Acquisisce informazioni e ne valuta l'attendibilità e la coerenza.</p>

*La disciplina che si identifica con l'educazione delle facoltà intellettuali,
si identifica anche con la libertà.*

*[...] La libertà autentica, in poche parole, è intellettuale,
riposa nel potere educato del pensiero.*

(J. Dewey)

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

**Secondo le Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del
primo ciclo di istruzione - anno 2012**

CAMPI di ESPERIENZA / DISCIPLINE

dell'Area Linguistico - espressivo - musicale

PREMESSA

La scuola dell'infanzia, alla luce di una nuova visione umanistica della società, già fortemente connotata da principi di pluralismo culturale, si rivolge a tutti i bambini e le bambine dai tre ai sei anni di età concorrendo alla formazione completa dell'individuo con un'azione educativa orientata ad accogliere la diversità e l'unicità di ciascuno.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Tali finalità convergono all'interno dei cinque campi di esperienza che a loro volta si articolano in traguardi di sviluppo delle competenze suggerendo all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nell'organizzare piste di lavoro:

1. Il sé e l'altro
2. Il corpo e il movimento
3. Immagini, suoni, colori
4. I discorsi e le parole
5. La conoscenza del mondo

Sistemi simbolici della nostra cultura attraverso i quali predisporre il curriculum esplicito della scuola dell'infanzia

Volendo collocare i campi di esperienza all'interno delle competenze chiave europee, a cui più strettamente fanno riferimento, potremmo stabilire una corrispondenza del tipo:

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. Comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole - tutti
2. Comunicazione nelle lingue straniere	
3. Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia	La conoscenza del mondo - Oggetti, fenomeni, viventi Numero e spazio
4. Competenze digitali	Immagini, suoni, colori - tutti
5. Imparare a imparare	Tutti
6. Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro - tutti
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Tutti
8. Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori

CAMPI di ESPERIENZA / DISCIPLINE
 dell'Area Linguistico - espressivo - musicale
 ITALIANO Scuola dell'Infanzia
 (Campo di esperienza "I discorsi e le parole")

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INFANZIA

IL BAMBINO:

- *Comunica ed esprime bisogni, emozioni, pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività*
- *Usa il linguaggio verbale nelle interazione con i coetanei e con gli adulti, dialogando, chiedendo spiegazioni, spiegando*
- *Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie*
- *Riconosce la propria lingua materna differenziandola dal dialetto*
- *Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando i linguaggi non verbali e diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione*
- *Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie*
- *Sperimenta le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo nello spazio e nel tempo*

I DISCORSI E LE PAROLE / LINGUA ITALIANA
 SCUOLA DELL'INFANZIA

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

TRE ANNI Ascoltare e Parlare A	QUATTRO ANNI Ascoltare e Parlare A	CINQUE ANNI Ascoltare e Parlare A
A1. Prestare attenzione a semplici scambi comunicativi di gruppo A2. Esprimere verbalmente i bisogni primari A3. Formulare semplici domande e dare semplici risposte A4. Identificare ed eseguire semplici consegne	A1. Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle situazioni comunicative proposte A2. Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto A3. Formulare domande e dare risposte	A1. Mantenere l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative per il tempo richiesto A2. Gestire l'espressione dei bisogni secondo un codice comportamentale socialmente condiviso A3. Formulare domande appropriate e

<p>A5. Verbalizzare esperienze personali in modo semplice</p> <p>A6. Partecipare spontaneamente alla Conversazione</p> <p style="text-align: center;">Leggere B</p> <p>B1. Accostarsi alla lettura di immagini</p> <p>B2. Presentare i propri disegni</p> <p style="text-align: center;">Scrivere C</p> <p>C1. Mostrare curiosità per il segno grafico Riflettere sulla lingua e Arricchire il lessico</p> <p style="text-align: center;">D</p> <p>D1. Conoscere parole nuove</p> <p>D2. Memorizzare filastrocche/ poesie/canzoncine</p> <p>D3. Giocare con le parole</p>	<p>relativamente ad una esperienza (propria/altrui) o ad una storia</p> <p>A4. Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche</p> <p>A5. Verbalizzare esperienze personali in modo specificando qualche particolare</p> <p>A6. Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola</p> <p style="text-align: center;">Leggere B</p> <p>B1. Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti</p> <p>B2. Spiegare i propri disegni utilizzando frasi espanse</p> <p style="text-align: center;">Scrivere C</p> <p>C1. Mostrare curiosità per il segno grafico Riflettere sulla lingua e Arricchire il lessico</p> <p style="text-align: center;">D</p> <p>D1. Utilizzare parole nuove</p> <p>D2. Memorizzare semplici filastrocche/poesie/canzoncine</p> <p>D3. Giocare con le parole</p>	<p>risposte congruenti all'interno di un contesto comunicativo</p> <p>A4. Identificare ed eseguire consegne articolate relativamente a varie attività</p> <p>A5. Verbalizzare il proprio vissuto formulando frasi più articolate, seguendo uno schema discorsivo</p> <p>A6. Conversare, comprendendo i punti di vista dei coetanei, intorno ad un semplice argomento.</p> <p>7. Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali</p> <p style="text-align: center;">Leggere B</p> <p>B1. Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti</p> <p>B2. Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato</p> <p>B3. Conoscere i grafemi e i corrispondenti fonemi con un approccio logico-creativo</p> <p style="text-align: center;">Scrivere C</p> <p>C1. Manifestare interesse per la lingua scritta, fino a comprendere che i suoni hanno una rappresentazione grafica propria e che le parole sono una sequenza di fonemi e grafemi Riflettere sulla lingua e Arricchire il lessico</p> <p style="text-align: center;">D</p> <p>D1. Ampliare il proprio patrimonio lessicale</p>
---	---	---

D2. Interpretare filastrocche/poesie/
D3. Fare giochi di metalinguaggio
D4. Condividere e sperimentare i diversi codici linguistici e rispettare il patrimonio culturale e linguistico dei bambini stranieri.

CAMPI di ESPERIENZA / DISCIPLINE
 dell'Area Linguistico - espressivo - musicale
ARTE E IMMAGINE Scuola dell'Infanzia
 (Campo di esperienza "Immagini, suoni, colori")

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA

IL BAMBINO:

- *Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.*
- *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.*

IMMAGINI SUONI COLORI/ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<p style="text-align: center;">Esprimersi e comunicare A</p> <p>A1. Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività</p>	<p style="text-align: center;">Esprimersi e comunicare A</p> <p>A1. Esprimere pensieri ed emozioni</p>	<p style="text-align: center;">Esprimersi e comunicare A</p> <p>A1. Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività.</p>

<p>A2. Esplorare materiali diversi con tutti i sensi.</p> <p>A3. Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative</p> <p style="text-align: center;">Osservare e leggere le immagini B</p> <p>B1. Distinguere immagini, forme, colori e oggetti osservando la propria realtà</p>	<p>con immaginazione e creatività.</p> <p>A2. Esplorare materiali diversi con tutti i sensi.</p> <p>A3. Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative.</p> <p style="text-align: center;">Osservare e leggere le immagini B</p> <p>B1. Leggere immagini diverse per inventare storie reali e fantastiche.</p> <p style="text-align: center;">Comprendere ed apprezzare l'arte C</p> <p>C1. Favorire occasioni di osservazione e percezione del mondo del bello creando momenti di incontro con l'arte.</p>	<p>A2. Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna.</p> <p>A3. Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p> <p>A4. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p style="text-align: center;">Osservare e leggere le immagini B</p> <p>B1. Osservare immagini, forme, colori e oggetti dell'ambiente utilizzando le capacità visive e l'orientamento nello spazio.</p> <p>B2. Inventare storie ed esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p style="text-align: center;">Comprendere ed apprezzare l'arte C</p> <p>C1. Descrivere ciò che vede in un'opera d'arte esprimendo le proprie emozioni e sensazioni.</p> <p>C2. Sviluppare l'interesse per la fruizione di delle opere d'arte.</p>

CAMPI di ESPERIENZA / DISCIPLINE
 dell'Area Linguistico - espressivo - musicale
MUSICA Scuola dell'Infanzia
 (Campo di esperienza "Immagini, suoni, colori)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA

IL BAMBINO:

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.

- *Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.*
- *Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali,*
- *Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli*

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

TRE ANNI
Percepire
A

A1. Sperimentare la musica come linguaggio universale.

A2. Discriminare suoni e rumori nell'ambiente circostante.

A3. Sperimentare il contatto con i media

Produrre
B

B1. Percepire le diverse sonorità utilizzando la voce, corpo, oggetti.

QUATTRO ANNI
Percepire
A

A1. Sperimentare la musica come linguaggio universale.

A2. Riconoscere il proprio corpo come strumento musicale

A3. Riconoscere i suoni delle vocali

A4. Sperimentare il contatto con i media

Produrre
B

B1. Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce,

CINQUE ANNI
Percepire
A

A1. Sperimentare la musica come linguaggio universale.

A2. Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo(forme di rappresentazione e drammatizzazione).

A3. Distinguere i suoni delle vocali da quelli delle consonanti

A4. Sperimentare il contatto con i media

Produrre
B

	<p>corpo, oggetti per semplici produzioni musicali</p>	<p>B1. Costruire semplici strumenti musicali con materiali di recupero con cui produrre sequenze sonoro-musicali</p> <p>B2. Sviluppare la coordinazione ritmico - motoria</p>	
--	--	---	--

**IL CORPO E IL MOVIMENTO/EDUCAZIONE FISICA Scuola dell'infanzia
(Campo di Esperienza "La Conoscenza del mondo")**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA

IL BAMBINO :

- *Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.*
- *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.*
- *Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e dell' aperto.*
- *Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.*
- *Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.*

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

TRE ANNI
Percepire il proprio corpo
A

- A1.** Riconoscere le principali parti del corpo su se stessi
A2. Affinare le capacità senso-percettive ed utilizzarle per esplorare l'ambiente circostante

Esprimersi e comunicare con il corpo

B

- B1.** Elaborare l'esperienza in forme espressive di movimento
2. Riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni
A2. Orientarsi nello spazio

Giocare

C

- C1.** Portare a termine giochi ed esperienze
Aver cura del proprio corpo

D

- D1.** Riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni

QUATTRO ANNI
Percepire il proprio corpo
A

- A1.** Riconoscere le principali parti del corpo su se stessi e sugli altri e rappresentarle graficamente
A2. Iniziare a prendere coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità (fisiche, comunicative, espressive) attraverso i canali senso-percettivi

Esprimersi e comunicare con il corpo

B

- B1.** Assumere alcune posture e compiere gesti e azioni con finalità espressive e comunicative

Giocare

C

- C1.** Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati
C2. Portare a termine giochi ed esperienze
Aver cura del proprio corpo

D

- D1.** Curare la propria persona, l'ambiente, gli oggetti personali, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine

CINQUE ANNI
Percepire il proprio corpo
A

- A1.** -Acquisire coscienza e controllo del proprio corpo nella sua totalità, interagendo anche con l'ambiente.
A2. Discriminare e riprodurre strutture ritmiche varie e articolate.

- A3.** Coordinare le proprie azioni motorie individualmente e in relazione al gruppo

- Esprimersi e comunicare con il corpo**

B

- B1.** Assumere alcune posture e compiere gesti e azioni con finalità espressive e comunicative

Giocare

C

- C1.** Partecipare al gioco cooperando con i compagni
C2. Portare a termine giochi ed esperienze
Aver cura del proprio corpo

D

- D1.** Essere autonomi nell'alimentarsi e nel vestirsi
D2. Utilizzare in modo idoneo attrezzature, giochi, materiali e saperli riporre.

CAMPI di ESPERIENZA / DISCIPLINE
 Dell' area storico- geografica - sociale
STORIA- GEOGRAFIA- CITTADINANZA

(Campo di Esperienza: "IL Sé E L'ALTRO) Scuola dell'Infanzia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA

IL BAMBINO:

- Riconosce le proprie esigenze, i propri sentimenti, i propri diritti e i diritti degli altri, i valori, le proprie ragioni e sa esprimerle in modo sempre più adeguato con adulti e coetanei.
- Ascolta, si confronta con adulti e coetanei, riconosce e rispetta le differenze, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari tempo e nello spazio della vita quotidiana
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, su ciò che è giusto, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

STORIA

Campo di Esperienza: "IL Sé E L'ALTRO) Scuola dell'Infanzia

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Organizzare le informazioni A.	Organizzare le informazioni A	Organizzare le informazioni A
A1. Distinguere il giorno dalla notte Usare le fonti	A1. Ricostruire simbolicamente la giornata scolastica con strumenti predisposti	A1. Collocare situazioni ed eventi nel tempo. A2. Riordinare in sequenza immagini relative

<p style="text-align: center;">B //////////////////// Strumenti concettuali C</p> <p>C1. Orientarsi nel tempo della vita quotidiana</p> <p style="text-align: center;">Produrre D</p> <p>D1. Riferire verbalmente semplici eventi del passato recente</p>	<p style="text-align: center;">Usare le fonti B</p> <p>B1. Ricostruire attraverso diverse forme di documentazione (la propria storia e le proprie tradizioni)</p> <p style="text-align: center;">Strumenti concettuali C</p> <p>C1. Orientarsi nel tempo attraverso la routine quotidiana</p> <p style="text-align: center;">Produrre D</p> <p>D1. Rielaborare verbalmente i propri vissuti, le storie e le narrazioni.</p>	<p>a storie narrate.</p> <p style="text-align: center;">Usare le fonti B</p> <p>B1. Individuare le tracce e comprendere che la nostra conoscenza del passato è legata a tracce e resti di esso</p> <p style="text-align: center;">Strumenti concettuali C</p> <p>C1. Acquisire le categorie/concetti temporali. C2. Comprendere la differenza tra il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa.</p> <p style="text-align: center;">Produrre D</p> <p>D1. Rielaborare verbalmente e graficamente i propri vissuti, le storie e le narrazioni</p>
--	--	--

GEOGRAFIA

(Campo di Esperienza: "IL SÉ E L'ALTRO) Scuola dell'Infanzia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA

IL BAMBINO:

*individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra, ecc., segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
Esplora l'ambiente circostante.*

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
-----------------	---------------------	--------------------

<p style="text-align: center;">Orientamento A</p> <p>A1. Esplorare spazi. Linguaggio della geo-graficità</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p>B1. Operare in spazi grafici delimitati Paesaggio</p> <p>C1. Conoscere la propria realtà territoriale (paese-tradizioni))</p>	<p style="text-align: center;">Orientamento A</p> <p>A1. Esplorare e conoscere gli spazi dell'aula A2. Seguire un percorso sulla base di indicazioni date Linguaggio della geo-graficità</p> <p>B1. Denominare lo spazio fisico (scuola/sezione) e/o grafico (foglio). Paesaggio</p> <p>C1. Conoscere la propria realtà territoriale (paese-tradizioni))</p>	<p style="text-align: center;">Orientamento A</p> <p>A1. Esplorare e conoscere gli spazi della scuola. A2. Interagire con l'ambiente attraverso un preciso adattamento dei parametri spazio-temporali Linguaggio della geo-graficità</p> <p>B1. Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone seguendo delle indicazioni verbali . Paesaggio</p> <p>C1. Conoscere la propria realtà territoriale (paese-tradizioni))</p>
--	--	---

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

<p style="text-align: center;">TRE ANNI</p> <p>1. Riconoscere le prime regole di vita sociale</p>	<p style="text-align: center;">QUATTRO ANNI</p> <p>1. Mettere in atto le prime regole di vita sociale, rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali</p>	<p style="text-align: center;">CINQUE ANNI</p> <p>1. Riconoscere e rispettare le più semplici norme morali</p>
---	--	--

RELIGIONE Scuola dell'Infanzia

(Campo di Esperienza tutti)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

Il bambino :sa esporre semplici racconti biblici e sa apprezzare l'armonia e la bellezza del mondo.

Sa riconoscere nel Vangelo la persona e l'insegnamento d'amore di Gesù sperimentando relazioni serene con gli altri.

Sa esprimere con il corpo emozioni e comportamenti di pace.

Sa riconoscere alcuni linguaggi tipici della vita dei cristiani (feste, canti, arte, edifici) e impara termini del linguaggio cristiano

Il sé e l'altro

- *Relativamente alla religione cattolica:* Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Il corpo in movimento

- *Relativamente alla religione cattolica:* Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

Immagini, suoni, colori

- *Relativamente alla religione cattolica:* Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

I discorsi e le parole

- *Relativamente alla religione cattolica:* Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

La conoscenza del mondo

- *Relativamente alla religione cattolica:* Osserva con meraviglia ed esplora 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 speranza.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI Dio e l'uomo A	QUATTRO ANNI Dio e l'uomo A	CINQUE ANNI Dio e l'uomo A
A1. Osservare il mondo circostante La Bibbia e le altre fonti B B1. Ascoltare racconti evangelici del Natale e della Pasqua 2. Riconoscere che la venuta di Gesù è motivo di gioia e soprattutto d'amore 3. Identificare la Chiesa come luogo	A1. Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura come dono di Dio. La Bibbia e le altre fonti B1. Ascoltare e conoscere racconti evangelici del Natale e della Pasqua. Il linguaggio religioso C C1. Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua	A1. Apprezzare, rispettare e custodire i doni della natura. La Bibbia e le altre fonti B B1. Conoscere la persona di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo

<p>di preghiera</p> <p>Il linguaggio religioso C</p> <p>C1. Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua</p> <p>I valori etici e religiosi D</p> <p>D1. Scoprire che Gesù parla di amore e di pace.</p> <p>D2. Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto.</p>	<p>I valori etici e religiosi D</p> <p>D1. Scoprire che Gesù parla di amore e di pace.</p> <p>D2. Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto.</p>	<p>Il linguaggio religioso C</p> <p>C1. Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua, della Chiesa (canti, feste) anche nell'arte sacra</p> <p>D1. Compiere gesti di attenzione, rispetto e cura verso il mondo.</p> <p>D2. Maturare atteggiamenti di amicizia, di dialogo e di perdono</p>
--	---	---

CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE

DELL'AREA MATEMATICO - SCIENTIFICO - TECNOLOGICA

LA CONOSCENZA DEL MONDO/ MATEMATICA Scuola dell'Infanzia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

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.

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.

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
--	-----------------	---------------------	--------------------

<p>NUMERI A</p>	<p>A1. RICONOSCERE LE DIFFERENZE DI QUANTITÀ A2. EFFETTUARE SEMPLICI CLASSIFICAZIONI</p>	<p>A1. ORDINARE, CONFRONTARE E MISURARE OGGETTI A2. CLASSIFICARE, RICONOSCERE DIFFERENZE E ASSOCIARE ELEMENTI</p>	<p>A1. Riconoscere numeri e quantità A2. Aggiungere e togliere oggetti da un insieme A3. Raggruppare, seriare, ordinare oggetti A4. Operare semplici conteggi con filastrocche e canti</p>
<p>SPAZIO E FIGURE B</p>	<p>B1. Orientarsi nello spazio scuola B2. Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento</p>	<p>B1. Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra sotto, dentro, ... B2. Conoscere e discriminare alcune figure geometriche</p>	<p>B1. Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione B2. Muoversi nello spazio con consapevolezza B3. Riconoscere semplici caratteristiche dei solidi (scatole, palle, dado ecc.)</p>
<p>RELAZIONI ,MISURE, DATI C</p>	<p>C1. Organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio a partire dai propri vissuti C2. Riconoscere forme, caratteristiche di oggetti di vita quotidiana</p>	<p>C1. Trovare soluzioni a piccoli problemi C2. Rappresentare oggetti in base ad una proprietà</p>	<p>C1. Riconoscere la relazione causa- effetto C2. Classificare oggetti e figure in base ad una proprietà</p>

SCIENZE

(Campo di esperienza: "La conoscenza del mondo")

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA

IL BAMBINO:

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

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

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Esplorare e descrivere oggetti e materiali	Esplorare e descrivere oggetti e materiali

<p style="text-align: center;">A</p> <p>A1. Esplorare la realtà attraverso l'uso dei cinque sensi. Osservare e sperimentare sul campo</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p>B1. Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p style="text-align: center;">C</p> <p>C1. Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale C2. Riconoscere le differenze tra i vari esseri viventi</p>	<p style="text-align: center;">A</p> <p>A1. Esplorare la realtà attraverso l'uso dei cinque sensi. Osservare e sperimentare sul campo</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p>B1. Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p style="text-align: center;">C</p> <p>C1. Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale C2. Identificare le differenze tra il modo vegetale e quello animale</p>	<p style="text-align: center;">A</p> <p>A1. Esplorare la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi, descrivendo con linguaggio verbale e non ,oggetti e materiali Osservare e sperimentare sul campo</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p>B1. Osservare, manipolare; riconoscere e descrivere le differenti caratteristiche del mondo naturale e artificiale L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p style="text-align: center;">C</p> <p>C1. Confrontare le caratteristiche tra uomo, animali e piante</p>
--	---	--

TECNOLOGIA

(Campo di esperienza: "La conoscenza del mondo")

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE- INFANZIA		
<i>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</i>		
OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		
	TRE-QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Vedere e osservare A	A1. Cominciare a capire gli elementi del mondo artificiale	A1. Capire, riflettere e rappresentare con disegni gli elementi del mondo artificiale
Prevedere e immaginare B	B1. Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana.	B1. Chiedere spiegazioni e formulare ipotesi relativamente agli oggetti della vita quotidiana.
Intervenire e	C1. Riconoscere macchine e meccanismi che fanno	C1. Riconoscere macchine e meccanismi che fanno

trasformare C	parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa"	parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa"
--------------------------------	--	--