

ISTITUTO COMPRENSIVO TRASACCO



Premessa

Il Curricolo di Istituto si articola su tre livelli: il livello "quadro" fa riferimento ai documenti ministeriali e definisce la proposta formativa; il livello "intermedio", rappresentato dalle progettazioni annuali per sezioni e classi parallele e dai progetti di istituto, unisce le indicazioni curriculari con i bisogni formativi e le attese del contesto locale, individua scelte metodologie, didattiche e setting d'aula condivisi, definisce prassi valutative; il livello "micro" si esplicita nella progettazione di percorsi formativi, unità di apprendimento, progetti di sezione, di classe o per classi parallele, attua gli orientamenti indicati nei livelli precedenti con riferimento a singole classi.

La scuola individua i traguardi di competenza che gli alunni dovrebbero acquisire nelle diverse annualità, esplicitandoli all'interno del documento di progettazione annuale.

I docenti declinano le indicazioni curriculari definite dalla scuola in riferimento alle caratteristiche della propria sezione, della propria classe, ai propri alunni e in relazione ai singoli campi di esperienza e alle singole discipline. Gli insegnanti si impegnano a creare trasversalità tra le varie discipline ed educazioni per il raggiungimento delle competenze.

Il Curricolo di Istituto è ispirato ai quattro pilastri-faro dell'Azione Educativa:

- *Imparare a Vivere Insieme* maturando consapevolezza di sé e comprensione degli altri, delle loro storie e dei loro valori per attuare progetti comuni e superare conflitti;
- *Imparare a Conoscere* attraverso le discipline come chiavi di lettura della vita, utilizzando il loro valore orientante;
- *Imparare a Fare* acquisendo competenze autentiche da usare in una varietà di situazioni (di studio e lavoro, di gruppo);
- *Imparare ad Essere* abituando ad agire autonomamente e con giudizio, con senso di responsabilità personale per il conseguimento di obiettivi comuni.

L'Istituto si impegna a costruire una scuola che:

- privilegi l'aspetto educativo, nel quadro dei valori espressi e sottesi nella Costituzione e che costituiscono il patrimonio comune della società democratica;
- sia luogo di rispetto reciproco e che scoraggi atteggiamenti di aggressività o di sopraffazione da parte di singoli o gruppi;
- sia COMUNITA' caratterizzata da un clima positivo e da comportamenti rivolti all'accoglienza e nella quale tutti gli alunni sono resi protagonisti del loro percorso formativo;
- aiuti gli studenti a maturare la capacità critica necessaria per contrastare l'omologazione dei mass media;
- faccia riflettere i ragazzi sull'importanza del territorio di appartenenza, che di esso faccia conoscere gli aspetti storici, sociali e culturali nonché la necessità sopraggiunta di ricercare una collaborazione con le nuove etnie che vi si sono stanziare;
- sia aperta alle tematiche globali, sensibile alla salvaguardia dei diritti degli individui e dei gruppi, nell'ottica di cittadinanza europea e mondiale;
- tenga conto dell'extrascuola e, possibilmente, promuova un coordinamento educativo con le agenzie operanti nel territorio;
- sia sensibile alle esigenze lavorative dei genitori;
- curi in modo costante l'informazione alle famiglie sul percorso scolastico dei figli e sulle principali attività organizzate;
- sia luogo di educazione e di comportamenti basati sul rispetto reciproco e sulle regole della convivenza civile.

Il 22/05/2018 il Consiglio dell'Unione Europea ha adottato una nuova raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente che pone l'accento sul valore della complessità e dello sviluppo sostenibile. Emerge una necessità crescente di competenze imprenditoriali, sociali

e civiche utili per adattarsi ai continui cambiamenti, l'esigenza di un'interrelazione tra apprendimento formale, non formale e informale e un'attenzione sempre maggiore ai temi della sostenibilità. Il concetto di "competenza" è il risultato di abilità, conoscenze e atteggiamenti.

Nell'organizzare il curriculum verticale si sono tenute in considerazione le competenze chiave europee:

1. Comunicazione nella madre lingua;
2. Comunicazione nelle lingue comunitarie;
3. Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia;
4. Competenza digitale;
5. Imparare ad imparare;
6. Competenze sociali e civili;
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
8. Consapevolezza ed espressione culturale.



LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI D'ESPERIENZA	LIFE SKILLS Abilità di vita
Comunicazione nella madre lingua	I discorsi e le parole- Tutti	- Comunicazione efficace - Capacità' di relazioneinterpersonale
Comunicazione nelle lingue straniere	I discorsi e le parole	- Creatività' - Senso critico - Autocoscienza - Gestione delle Emozioni
Competenze di base in Matematica, Scienze e Tecnologia	La conoscenza del mondo	Problem Solving
Competenze Digitali	Tutti	- Problem Solving - Comunicazione efficace
Imparare ad imparare	Tutti	- Problem Solving - Autocoscienza - Senso critico - Gestione dello Stress

<p>Competenze sociali e civiche</p>	<p>Il sé e l'altro- Tutti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Autocoscienza - Senso Critico - Gestione delle Emozioni <ul style="list-style-type: none"> - Empatia - Gestione dello Stress - Capacità' di Relazione Interpersonale
<p>Spirito d'iniziativa e di imprenditorialità</p>	<p>Tutti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Senso Critico - Creatività' - Problem Solving - Decision Making - Gestione delle Emozioni - Gestione dello Stress - Autocoscienza
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Il corpo e il movimento, Immagini, suoni e colori</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione efficace - Creatività' - Empatia - Autocoscienza - Senso critico

IL CURRICOLO VERTICALE

Il Curricolo Verticale dell'Istituto Comprensivo di Trasacco si fonda sull'esigenza di tracciare l'itinerario di un percorso di formazione, dai 3 ai 14 anni, che sia graduale e continuo. La Scuola predispone un Curricolo nel rispetto delle finalità dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli obiettivi contenuti nelle Indicazioni Nazionali del 2012. La costruzione del curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppa e organizza l'innovazione educativa individuando esperienze di apprendimenti significativi e scelte didattiche efficaci e prestando massima attenzione all'integrazione fra i campi di esperienza (Scuola dell'Infanzia) e le discipline (Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) in una visione verticale e interdisciplinare. Le competenze che si intendono sviluppare nella scuola dell'infanzia sono da considerarsi come sapere agito, capacità di mobilitare combinando le conoscenze, abilità, attitudini, capacità personali, sociali e metodologiche per apprendere a gestire situazioni e risolvere problemi in contesti significativi sempre più complessi. Questo con autonomia e responsabilità, utilizzando i saperi posseduti ma anche attivandone di nuovi.

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE (RIF. ITALIANO)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p>	<p>A1(3) - Formulare semplici domande e dare semplici risposte.</p> <p>A2(3) - Arricchire gradualmente il patrimonio lessicale.</p> <p>A3(3) - Eseguire semplici consegne.</p> <p>A4(3) - Descrivere, in maniera molto semplice, le immagini.</p> <p>A5(3) - Partecipare spontaneamente alla conversazione.</p>	<p>A1(4) - Formulare e dare risposte relative ad un'esperienza o ad una storia.</p> <p>A2(4) - Arricchire il lessico con termini propri di determinati contesti.</p> <p>A3(4) - Eseguire consegne relative a precise attività didattiche.</p> <p>A4(4) - Descrivere elementi della realtà con un lessico appropriato.</p> <p>A5(4) - Partecipare alla conversazione rispettando il proprio turno di parola.</p>	<p>A1(5) - Formulare ipotesi appropriate e risposte congruenti all'interno di una comunicazione.</p> <p>A2(5) - Arricchire il lessico e l'articolazione delle frasi.</p> <p>A3(5) - Eseguire consegne relative a varie attività didattiche.</p> <p>A4(5) - Descrivere le caratteristiche principali di un oggetto, di un animale o di una persona.</p> <p>A5(5) - Conversare, comprendendo i punti di vista dei coetanei, intorno ad un semplice argomento.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Narrazioni</p> <p>Circle time</p> <p>Conversazioni guidate e libere</p> <p>Giochi metafonologici</p> <p>Giochi linguistici</p> <p>Laboratori di lettura</p> <p>Giochi per l'espressione verbale</p> <p><i>Roleplaying</i></p> <p>Mediatori simbolici (rappresentazioni e drammatizzazioni)</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Processi attivati</p> <p>Arricchimento reciproco</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Quaderno operativo</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Griglie di valutazione della competenza</p> <p>Documentazione</p>

<p>B- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p>	<p>B1(3) - Esprimere verbalmente i bisogni primari.</p> <p>B2(3) - Verbalizzare esperienze personali in modo semplice.</p> <p>B3(3) - Aspettare il proprio turno di parola.</p>	<p>B1(4) - Esprimere i propri bisogni in maniera adeguata relativamente al linguaggio e al contesto.</p> <p>B2(4) - Verbalizzare esperienze (proprie e altrui) specificando qualche particolare.</p> <p>B3(4) - Aspettare il proprio turno nelle conversazioni e partecipare in modo pertinente.</p>	<p>B1(5) - Esprimere i propri bisogni in maniera coerente e comprensibile.</p> <p>B2(5) - Verbalizzare il proprio vissuto formulando frasi più articolate e rispettando l'ordine temporale.</p> <p>B3(5) - Dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando turni e tempi.</p>	<p>Rispetto del proprio turno di parola</p> <p>Capacità di rielaborare, raccontare, memorizzare, drammatizzare</p> <p>Arricchimento del repertorio linguistico</p> <p>Partecipazione attiva alle attività</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Angolo della lettura</p> <p>Spazio della sezione</p>	
<p>C- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p>	<p>C1(3) - Ascoltare, ripetere e memorizzare semplici canzoni e filastrocche.</p> <p>C2(3) - Effettuare semplici giochi di finzione.</p> <p>C3(3) - Eseguire drammatizzazioni.</p>	<p>C1(4) - Memorizzare brevi canti, filastrocche e poesie.</p> <p>C2(4) - Drammatizzare canzoni e brevi storie.</p> <p>C3(4) - Manipolare filastrocche conosciute.</p>	<p>C1(5) - Riconoscere e memorizzare storie, filastrocche, canzoni, poesie.</p> <p>C2(5) - Drammatizzare canzoni, filastrocche, brevi storie e fiabe conosciute.</p> <p>C3(5) - Giocare con i suoni posti all'inizio e alla fine delle parole.</p> <p>C4(5) - Giocare con le parole per trovare analogie tra suoni e significati.</p>		

<p>D- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p> <p>E- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>	<p>D1(3) - Ascoltare l'adulto che parla, legge, racconta per un tempo breve.</p> <p>D2(3) - Ascoltare e comprendere semplici testi narrativi.</p> <p>D3(3) - Inventare semplici storie con l'aiuto di oggetti.</p> <p>D4(3) - Descrivere una semplice storia osservandole immagini.</p> <p>D5(3) - Chiedere spiegazioni e utilizzare il linguaggio verbale e non per interagire con gli altri</p> <p>E1(3) - Giocare con la voce e scoprire i suoni delle parole.</p>	<p>D1(4) - Ascoltare l'adulto che parla, legge, racconta.</p> <p>D2(4) - Comprendere il significato globale di una narrazione.</p> <p>D3(4) - Inventare brevi storie.</p> <p>D4(4) - Descrivere una semplice storia rappresentata in una sequenza di 3-4 immagini.</p> <p>D5(4) - Chiedere spiegazioni e utilizzare il linguaggio verbale per interagire con gli altri.</p> <p>E1(4) - Riconoscere le prime vocalità linguistiche e culturali.</p>	<p>C5(5) - Scoprire somiglianze e differenze sonore.</p> <p>D1(5) - Ascoltare l'adulto che parla, legge, racconta per un tempo lungo.</p> <p>D2(5) - Comprendere il significato globale di una narrazione e riconoscere i principali protagonisti.</p> <p>D3(5) - Inventare semplici storie partendo da uno stimolo.</p> <p>D4(5) - Descrivere una semplice storia rappresentata in una sequenza di 5-6 immagini.</p> <p>D5(5) - Utilizzare il linguaggio verbale per organizzare attività, giochi e definirne le regole.</p> <p>E1(5) - Apprezzare la pluralità linguistica partecipando all'ascolto e all'apprendimento di nomi, colori, numeri, saluti e canti espressi in altre lingue.</p>		
---	---	--	---	--	--

<p>F- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>E2(3) - Scoprire storie e racconti attraverso altri linguaggi (grafico, pittorico, plastico, drammatico, gestuale, sonoro, musicale).</p> <p>F1(3) - Avvicinarsi alla lettura come momento di ascolto piacevole.</p> <p>F2(3) - Familiarizzare con libri e altri materiali scritti.</p>	<p>E2(4) - Riconoscere storie e racconti attraverso altri linguaggi (grafico, pittorico, plastico, drammatico, gestuale, sonoro, musicale).</p> <p>F1(4) - Assumere atteggiamenti positivi nei confronti del libro.</p> <p>F2(4) - Familiarizzare con alcuni segni convenzionali.</p>	<p>E2(5) - Rappresentare storie e racconti attraverso altri linguaggi (grafico, pittorico, plastico, drammatico, gestuale, sonoro, musicale).</p> <p>E3(5) - Confrontare le parole per valutarne la lunghezza.</p> <p>E4(5) - Segmentare brevi parole in sillabe (battuta delle mani).</p> <p>E5(5) - Riconoscere il suono posto all'inizio della parola.</p> <p>E6(5) - Giocare con le parole per trovare analogie tra suoni e significati.</p> <p>F1(5) - Accostarsi a diversi tipi di libri e programmi multimediali.</p> <p>F2(5) - Mostrare curiosità verso la lingua scritta.</p> <p>F3(5) - Imitare la scrittura producendo una varietà di forme e segni.</p> <p>F4(5) - Comprendere che i suoni hanno una rappresentazione grafica.</p>		
--	--	---	---	--	--

			<p>F5(5) - Comprendere che le parole sono una sequenza di fonemi e grafemi.</p> <p>F6(5) - Riconoscere e distinguere il codice linguistico da quello iconografico e numerico.</p> <p>F7(5) - Cominciare ad orientarsi sul foglio (alto verso il basso, sinistraverso destra).</p>		
--	--	--	---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE RIF. INGLESE

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>		<p>A1(4) - Familiarizzare con i primi suoni della lingua inglese.</p>	<p>A1(5) – Comprendere semplici parole ed espressioni.</p> <p>A2(5) - Ascoltare ed eseguire semplici comunicazioni dell'insegnante.</p> <p>A3(5) - Ascoltare e ripetere parole, semplici canzoni, filastrocche.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Gioco libero</p> <p>Gioco strutturato</p> <p><i>Circle time</i></p> <p><i>Role Play</i></p> <p>Processi attivati</p> <p>Partecipazione</p> <p>Ascolto</p> <p>Capacità di rielaborazione</p> <p>Raccontare</p> <p>Memorizzazione</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Documentazione</p>

				Angolo della lettura	
--	--	--	--	----------------------	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO (RIF. STORIA)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p>	<p>A1(3) - Acquisire progressiva autonomia personale.</p> <p>A2(3) - Comprendere le principali nozioni temporale (prima-dopo, giorno-notte) legate alla routine della giornata.</p> <p>A3(3) - Scoprire la ciclicità temporale.</p> <p>A4(3) - Sviluppare atteggiamenti di fiducia nei confronti degli altri.</p> <p>A5(3) - Imparare a controllare le proprie reazioni emotive nei confronti degli altri</p>	<p>A1(4) - Acquisire autonomia nell'organizzazione di tempi e spazi di gioco e nelle attività didattiche.</p> <p>A2(4) - Comprendere le principali nozioni temporali (prima-dopo, vari momenti della giornata.</p> <p>A3(4) - Ricostruire simbolicamente la giornata scolastica con strumenti predisposti.</p> <p>A4(4) - Rafforzare atteggiamenti di fiducia verso gli altri.</p> <p>A5(4) - Saper controllare le proprie reazioni emotive nei confronti dei coetanei,</p>	<p>A1(5) - Rafforzare l'autonomia nell'organizzazione di tempi e di spazio delle varie attività.</p> <p>A2(5) - Percepire la progressione del tempo mediante l'uso del calendario (ieri-oggi-domani, i giorni della settimana, le ricorrenze).</p> <p>A3(5) - Ricostruire simbolicamente la giornata scolastica e collocare situazioni ed eventi nel tempo.</p> <p>A5(5) - Potenziare atteggiamenti di fiducia e disponibilità nei confronti degli altri.</p> <p>A5(5) - Maturare la capacità di scegliere, di prendere decisioni e riflettere.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Narrazioni</p> <p>Circle time</p> <p>Laboratori</p> <p>Gioco libero</p> <p>Gioco strutturato (uso di flash card)</p> <p>Conversazioni libere e guidate</p> <p>Mediatori didattici iconici (filmati, fotografie, disegni)</p> <p>Mediatori simbolici</p> <p>Processi attivati</p> <p>Autoriflessione</p> <p>Sviluppo dell'identità</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Quaderno operativo</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Griglie di valutazione della competenza</p> <p>Documentazione</p>

<p>B- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.</p> <p>C- Riconosce i più importanti segni della cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città.</p>	<p>bambini, condividendo spazi e materiali.</p> <p>A6(3) - Interiorizzare le regole stabilite nel gruppo.</p> <p>B1(3) - Riconoscersi come appartenente al proprio nucleo familiare.</p> <p>B2(3) - Riferire verbalmente semplici eventi del passato recente.</p> <p>B3(3) - Saper accettare le culture diverse.</p> <p>C1(3) - Scoprire la piccola realtà territoriale.</p> <p>C2(3) - Scoprire le diversità socio-culturali.</p>	<p>condividendo spazi e materiali.</p> <p>A6(4) - Rispettare le regole stabilite nel gruppo.</p> <p>B1(4) - Riconoscere i componenti del proprio nucleo familiare.</p> <p>B2(4) - Rielaborare verbalmente i propri vissuti.</p> <p>B3(4) - Accogliere le diversità in maniera positiva.</p> <p>C1(4) - Scoprire la realtà territoriale (luoghi e tradizioni).</p> <p>C2(4) - Riconoscere le diversità socio-culturali.</p>	<p>A6(5) - Saper riconoscere l'importanza delle regole e rispettarle.</p> <p>B1(5) - Conoscere la propria storia familiare.</p> <p>B2(5) - Rielaborare verbalmente e graficamente i propri vissuti.</p> <p>B3(5) - Essere disponibili ad accettare le diversità, gestendo i contrasti attraverso regole condivise.</p> <p>C1(5) - Conoscere ed interpretare la realtà territoriale (luoghi, tradizioni, segni).</p> <p>C2(5) - Riconoscere e valorizzazione le diversità socio-culturali.</p>	<p>Confronto</p> <p>Orientamento temporale</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Angolo della routine</p> <p>Sezione</p> <p>Spazi esterni (territorio locale)</p>	
---	--	--	---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (RIF. GEOGRAFIA)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sotto/sopra, destra/sinistra).</p> <p>B- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>A1(3) - Esplorare gli spazi comprendendone la destinazione d'uso.</p> <p>A2(3) - Conoscere e indicare i luoghi frequentati abitualmente.</p> <p>B1(3) - Attuare le più semplici attività topologiche seguendo precise indicazioni.</p> <p>B2(3) - Operare in spazi grafici delimitati.</p> <p>B3(3) - Conoscere la propria realtà territoriale (paese).</p>	<p>A1(4) - Riconoscere gli spazi dell'aula localizzando sé stesso, gli oggetti e le persone.</p> <p>A2(4) - Riconoscere, indicare e descrivere i luoghi frequentati abitualmente.</p> <p>B1(4) - Seguire un percorso sulla base di indicazioni precise.</p> <p>B2(4) - Denominare lo spazio fisico (scuola/sezione) e grafico (foglio).</p> <p>B3(4) - Conoscere la propria realtà territoriale (paese-tradizioni).</p>	<p>A1(5) - Riconoscere gli spazi della scuola e utilizzare i locativi spaziali e i più importanti rapporti topologici.</p> <p>A2(5) - Descrivere verbalmente e graficamente gli spazi familiari.</p> <p>B1(5) - Comprendere ed elaborare semplici mappe concettuali.</p> <p>B2(5) - Collocare correttamente nello spazio sé stesso, oggetti, persone seguendo delle semplici indicazioni verbali.</p> <p>B3(5) - Riconoscere la propria realtà territoriale (paese-luoghi-tradizioni).</p>	<p>Metodologie</p> <p><i>Coding</i></p> <p>Gioco libero</p> <p>Gioco strutturato</p> <p><i>Problem solving</i></p> <p>Laboratorio creativo</p> <p>Mediatori didattici iconici (filmati, fotografie, disegni)</p> <p>Processi attivati</p> <p>Riflessione</p> <p>Curiosità</p> <p>Pensiero intuitivo</p> <p>Orientamento spaziale</p> <p>Capacità di orientarsi</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Quaderno operativo</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Griglie di valutazione della competenza</p> <p>Documentazione</p>

	B4(3) - Comprendere una situazione spaziale.	B4(4) - Comprendere e descrivere una situazione spaziale usando i termini sopra-sotto, dentro-fuori, davanti-dietro.	B4(5) - Effettuare percorsi seguendo indicazioni verbali.	Ambiente di apprendimento Sezione Spazi esterni (territorio locale)	
--	--	--	---	--	--

EDUCAZIONE CIVICA

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Campi di esperienza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
Nucleo concettuale: Costituzione						
<p>A- L'alunno, al termine del primo ciclo, comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>B- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p>	<p>I discorsi e le parole</p> <p>Il sé e l'altro</p> <p>Immagini, suoni e colori</p>	<p>A1(3) - Avere cura di sé.</p> <p>A1 (3) - Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento.</p> <p>B1(3) - Scoprire le diversità.</p> <p>B2(3) - Scoprire le prime regole condivise della sezione.</p>	<p>A1(4) - Avere cura di sé e delle cose.</p> <p>A1(4) - Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento.</p> <p>B1(4) - Riconoscere e accettare le diversità.</p> <p>B2(4) - Riconoscere le regole nei momenti di routine, di gioco e di attività.</p> <p>B3(4) - Riconoscere i comportamenti</p>	<p>A1(5) - Avere cura di sé, delle cose e dell'ambiente.</p> <p>A1 (5) – Riconoscere e rispettare la figura dell'adulto come punto di riferimento.</p> <p>B1(5) - Accettare le diversità e sviluppare atteggiamenti positivi e di apertura.</p> <p>B2(5) - Rispettare le regole condivise nei momenti di routine, di gioco e di attività.</p> <p>B3(5) - Interiorizzare comportamenti</p>	<p>Metodologie</p> <p>Mediatori didattici iconici (disegni, filmati)</p> <p>Mediatori simbolici</p> <p>Narrazioni</p> <p><i>Circle time</i></p> <p>Processi attivati</p> <p>Senso di responsabilità</p>	<p>Osservazione occasionale</p> <p>Osservazione sistematica</p> <p>Documentazione</p>

<p>C- Comprende il concetto di Stato, Regione, Città metropolitana, Comune e Municipio e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali e in particolare conosce la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.</p>		<p>B3(3) - Scoprire che esistono comportamenti corretti e non corretti per la convivenza civile.</p> <p>B4(3) - Iniziare a collaborare nelle attività quotidiane.</p> <p>C1(3) - Acquisire nuove parole circa l'argomento trattato.</p> <p>C2(3) - Scoprire gli elementi essenziali del territorio (la piazza, il parco).</p> <p>C3(3) - Conoscere la bandiera italiana e l'inno nazionale.</p> <p>C4(3) - Saper colorare la bandiera italiana.</p>	<p>corretti e quelli non corretti per la convivenza civile.</p> <p>B4(4) - Collaborare nelle attività quotidiane.</p> <p>C1(4) - Arricchire il proprio lessico con nuove parole e scoprirne il significato.</p> <p>C2(4) - Riconoscere gli elementi essenziali del territorio (la piazza, il parco, i monumenti).</p> <p>C3(4) - Riconoscere la bandiera italiana e saper cantare l'inno nazionale.</p> <p>C4(4) - Saper colorare la bandiera italiana e quella europea, scoprire il significato delle forme e dei colori usati.</p>	<p>corretti e non corretti per la convivenza civile.</p> <p>B4(5) - Maturare comportamenti collaborativi nelle attività quotidiane.</p> <p>C1(5) - Arricchire il proprio lessico con nuove parole e comprenderne il significato.</p> <p>C2(5) - Conoscere gli elementi essenziali del territorio (la piazza, il parco, i monumenti).</p> <p>C3(5) - Conoscere la bandiera italiana e la bandiera europea e rappresentarli graficamente e saper intonare l'inno nazionale.</p> <p>C4(5) - Saper rappresentare la bandiera italiana e quella europea, riconoscere il</p>	<p>Valorizzazione di comportamenti etici</p> <p>Pensiero computazionale</p> <p>Acquisizione di norme condivise</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p>	
---	--	---	--	--	---	--

		<p>C5(3) - Memorizzare canti e poesie.</p> <p>C6(3) - Scoprire il concetto di diritto e dovere.</p>	<p>C5(4) - Memorizzare canti e poesie.</p> <p>C6(4) - Riconoscere il concetto di diritto e dovere.</p>	<p>significato delle forme e dei colori usati.</p> <p>C5(5) - Memorizzare canti, poesie e filastrocche.</p> <p>C6(5) - Conoscere il concetto e dovere.</p>		
Nucleo concettuale: Sviluppo sostenibile						
<p>D- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.</p> <p>E- Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>	<p>La conoscenza del mondo</p> <p>Il sé e l'altro</p> <p>Il corpo e il movimento</p>	<p>D1(3) - Conoscere e rispettare la natura.</p> <p>E1(3) - Scoprire il senso di responsabilità verso l'ambiente e tutte le sue creature.</p>	<p>D1(4) - Conoscere e rispettare la natura.</p> <p>E1(4) - Sviluppare il senso di responsabilità verso l'ambiente e tutte le sue creature.</p>	<p>D1(5) - Conoscere e rispettare la natura nelle sue varie forme.</p> <p>E1(5) - Sviluppare le sensibilità e promuovere il senso di responsabilità verso l'ambiente e tutte le sue creature.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Laboratorio musicale</p> <p>Laboratorio manipolativo</p> <p><i>Coding unplugged</i></p> <p>Processi attivati</p> <p>Senso di responsabilità</p> <p>Valorizzazione di comportamenti etici</p>	<p>Osservazione occasionale</p> <p>Osservazione sistematica</p> <p>Documentazione</p>

<p>F- Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.</p>		<p>E2(3) - Scoprire la segnaletica di base (strisce pedonali, semafori...).</p> <p>F1(3) - Scoprire la raccolta differenziata.</p> <p>F2(3) - Sperimentare l'utilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>F3(3) - Scoprire le energie rinnovabili.</p> <p>F4(3) - Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua.</p>	<p>E2(4) - Riconoscere la segnaletica di base in percorsi pedonali.</p> <p>F1(4) - Riconoscere la differenza tra i materiali per effettuare la giusta raccolta differenziata.</p> <p>F2(4) - Sperimentare l'utilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>F3(4) - Riconoscere le energie rinnovabili e favorire il corretto.</p> <p>F4(4) - Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua.</p>	<p>E2(5) - Conoscere e rispettare la segnaletica di base nei percorsi pedonali e ciclistici.</p> <p>F1(5) - Conoscere il ciclo della raccolta differenziata e promuovere la gestione dei rifiuti.</p> <p>F2(5) - Sperimentare l'utilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>F3(5) - Favorire il corretto uso delle risorse idriche ed energetiche.</p> <p>F4(5) - Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua.</p>	<p>Acquisizione di norme condivise</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p> <p>Giardino</p>	
Nucleo concettuale: Cittadinanza digitale						
<p>G- È in grado di distinguere i diversi <i>device</i> e di utilizzarli correttamente, di</p>	<p>La conoscenza del mondo</p>	<p>G1(3) - Scoprire i dispositivi digitali e la loro utilità.</p>	<p>G1(4) - Riconoscere i dispositivi digitali e la loro utilità.</p>	<p>G1(5) - Conoscere i dispositivi digitali e la loro utilità.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Tic</p>	<p>Osservazione occasionale</p>

<p>rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>H- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo.</p> <p>I- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	<p>Immagini, suoni e colori</p>	<p>G2(3) - Scoprire le possibilità offerte dalle tecnologie.</p> <p>H1(3) - Sperimentare le moderne tecnologie a scopo ludico.</p> <p>I2(3) - Conoscere le emoticon e il loro significato.</p>	<p>G2(4) - Provare curiosità per le possibilità offerte dalle tecnologie.</p> <p>H1(4) - Sperimentare la tecnologia digitale a scopo ludico e di apprendimento.</p> <p>I1(4) - Utilizzare il computer come fonte di comunicazione.</p> <p>I2(4) – Riconoscere le emoticon e il loro significato.</p>	<p>G2(5) - Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie.</p> <p>H1(5) - Sperimentare la tecnologia digitale a scopo ludico e di apprendimento.</p> <p>I1(5) - Utilizzare il computer come fonte di comunicazione.</p> <p>I2(5) – Riconoscere e rappresentare le emoticon e il loro significato.</p> <p>I3(5) - Riflettere sui limiti e i rischi collegati all'uso delle tecnologie.</p>	<p>Laboratorio informatico</p> <p><i>Coding</i></p> <p><i>Coding unplugged</i></p> <p>Processi attivati</p> <p>Senso di responsabilità</p> <p>Valorizzazione di comportamenti etici</p> <p>Pensiero computazionale</p> <p>Acquisizione di norme condivise</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Documentazione</p>
---	---------------------------------	--	--	--	---	---

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (RIF. MATEMATICA)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti.</p> <p>B- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di</p>	<p>A1(3) - Raggruppare in base ad un criterio dato.</p> <p>A2(3) - Riconoscere le dimensioni grande-piccolo, alto-basso, lungo-corto.</p> <p>A3(3) - Ordinare grandezze fino a due elementi.</p> <p>B1(3) - Riconoscere quantità.</p> <p>B2(3) - Confrontare quantità pochi/tanti.</p>	<p>A1(4) - Raggruppare oggetti secondo due criteri dati.</p> <p>A2(4) - Ordinare grandezze fino a tre elementi: grande-medio-piccolo.</p> <p>A3(4) - Confrontare grandezza: grande-piccolo, alto-basso, lungo-corto.</p> <p>B1(4) - Riconoscere ed individuare quantità.</p> <p>B2(4) - Confrontare quantità.</p>	<p>A1(5) - Raggruppare oggetti in base a due o tre criteri dati.</p> <p>A2(5) - Ordinare elementi in base a criteri stabiliti: grandezza, altezza, lunghezza, forma, funzioni.</p> <p>A3(5) - Confrontare quantità eseguendo operazioni sul piano concreto.</p> <p>A4(5) - Registrare dati usando schemi, istogrammi o tabelle.</p> <p>A5(5) - Usare semplici strumenti per misurare.</p> <p>B1(5) - Contare.</p> <p>B2(5) - Rappresentare quantità.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Mediatori didattici attivi (esperienze pratiche, esperimenti, attività manipolative)</p> <p>Mediatori didattici iconici (disegni, tabelle)</p> <p>Laboratorio manipolativo</p> <p>Esplorazione/ricerca</p> <p><i>Problem solving</i></p> <p><i>Coding</i></p> <p><i>Circle time</i></p> <p><i>Cooperative learning</i></p> <p>Processi attivati</p> <p>Sviluppo del pensiero computazionale</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Quaderno operativo</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Griglie di valutazione della competenza</p> <p>Documentazione</p>

<p>lunghezze, pesi e altre quantità.</p> <p>C- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra.</p> <p>D- Seguire correttamente semplici percorsi.</p>	<p>C1(3) - Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori, in alto-in basso).</p> <p>D1(3) - Eseguire semplici percorsi.</p> <p>D2(3) - Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato.</p> <p>D3(3) - Risolvere situazioni problematiche essenziali.</p>	<p>B3(4) - Stabilire relazioni di quantità (di più-di meno).</p> <p>C1(4) - Riconoscere gli indicatori spaziali (sopra, sotto, dentro, fuori, vicino, lontano, davanti, dietro).</p> <p>D1(4) - Eseguire percorsi rispettando indicazioni date.</p> <p>D2(4) - Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo.</p> <p>D3(4) - Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche.</p>	<p>B3(5) - Riconoscere simboli numeri.</p> <p>B4(5) - Operare confronti e associazioni di quantità.</p> <p>B5(5) - Insiemi.</p> <p>B6(5) - Stabilire relazioni di quantità: maggiore, minore, uguale.</p> <p>C1(5) - Interiorizzare e rappresentare relazioni spaziali.</p> <p>D1(5) - Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali.</p> <p>D2(5) - Conoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.</p> <p>D3(5) - Riconoscere e risolvere correttamente situazioni problematiche.</p>	<p>Sviluppo delle capacità metacognitive</p> <p>Pensiero intuitivo</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p>	
--	--	---	---	---	--

			D4(5) - Formulare soluzioni a piccoli problemi matematici.		
--	--	--	--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (RIF. SCIENZE)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>A1(3) - Osservare con curiosità l'ambiente, utilizzando i diversi canali sensoriali.</p> <p>A2(3) - Scoprire le principali caratteristiche degli esseri viventi.</p> <p>A3(3) - Scoprire le trasformazioni naturali.</p> <p>A4(3) - Percepire la ciclicità temporale.</p>	<p>A1(4) - Osservare ed esplorare con curiosità l'ambiente, utilizzando i diversi canali sensoriali.</p> <p>A2(4) - Riconoscere le principali caratteristiche degli esseri viventi.</p> <p>A3(4) - Riconoscere le trasformazioni naturali e i cicli di vita delle piante.</p> <p>A4(4) - Acquisire consapevolezza delle principali scansioni temporali.</p>	<p>A1(5) - Utilizzare gli organi di senso per riconoscere e discriminare le caratteristiche percettive e la natura delle cose e dei materiali osservati.</p> <p>A2(5) - Riconoscere le principali caratteristiche degli esseri viventi e formulare ipotesi sulla base di ciò che ha osservato.</p> <p>A3(5) - Riconoscere le trasformazioni naturali e i cicli di vita delle piante, degli animali e dell'uomo.</p> <p>A4(5) - Percepire il tempo nel suo divenire.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Mediatori didattici attivi (esperienze pratiche, esperimenti, attività manipolative)</p> <p>Mediatori didattici iconici (disegni, tabelle)</p> <p>Progettazione aperta e flessibile</p> <p>Mediazione didattica</p> <p>Laboratori scientifici</p> <p>Ricerca/azione</p> <p>Apprendimento per scoperta</p> <p>Processi attivati</p> <p>Sviluppo del bambino</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Quaderno operativo</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Documentazione</p>

		<p>A5(4) - Raccogliere e classificare i materiali in base alle caratteristiche percettive.</p> <p>A6(4) - Rielaborare verbalmente le esperienze scientifiche vissute.</p>	<p>A5(5) - Raccogliere i dati e registrarli in schemi e tabelle utilizzando i simboli.</p> <p>A6(5) - Rielaborare verbalmente e graficamente le esperienze scientifiche vissute.</p>	<p>Sviluppo delle capacità metacognitive</p> <p>Pensiero intuitivo</p> <p>Conoscenza dell'ambiente esterno</p> <p>Interiorizzazione delle regole che disciplinano l'ambiente</p> <p>Curiosità</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p> <p>Giardino</p>	
--	--	---	--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI (RIF. ARTE E IMMAGINE)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>B- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p>	<p>A1(3) - Distinguere immagini, forme, colori osservando la propria realtà.</p> <p>B1(3) - Esplorare materiali diversi con tutti i sensi.</p> <p>B2(3) - Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative.</p> <p>B3(3) - Utilizzare varie tecniche grafico-pittorico-plastiche.</p>	<p>A1(4) - Leggere immagini diverse per inventare storie reali o fantastiche.</p> <p>B1(4) - Esplorare materiali diversi con tutti i sensi.</p> <p>B2(4) - Esplorare materiali diversi e sperimentarne l'uso.</p> <p>B3(4) - Utilizzare in modo appropriato varie tecniche grafico-pittorico-plastiche.</p>	<p>A1(5) - Inventare storie ed esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>B1(5) - Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna.</p> <p>B2(5) - Utilizzare materiali, strumenti, tecniche espressive e creative.</p> <p>B3(5) - Utilizzare spontaneamente ed in modo appropriato le diverse tecniche grafico-pittorico-plastiche.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Laboratorio manipolativo</p> <p>Laboratorio artistico</p> <p>Laboratorio creativo</p> <p><i>Cooperative learning</i></p> <p>Laboratorio teatrale</p> <p>Mediatori didattici iconici (disegni, fotografie, filmati)</p> <p>Mediatori didattici attivi (esperienza pratiche, attività manipolative)</p> <p>Processi attivati</p> <p>Pensiero creativo</p> <p>Osservazione</p> <p>Esplorazione</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Quaderno operativo</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Documentazione</p>

<p>C- Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.</p>	<p>C1(3) - Osservare le opere d'arte.</p>	<p>C1(4) - Osservare le opere d'arte e coglierne alcune caratteristiche.</p>	<p>C1(5) - Sviluppare il senso estetico attraverso l'osservazione di opere d'arte.</p>	<p>Confronto</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p> <p>Giardino</p>	
--	---	--	--	---	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI (RIF. MUSICA)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino sviluppa interesse per l'ascolto della musica.</p> <p>B- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<p>A1(3) - Ascoltare suoni, canti e semplici ritmi.</p> <p>B1(3) - Riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente circostante.</p> <p>B2(3) - Scoprire suoni diversi.</p> <p>B3(3) - Esprimersi attraverso suoni e gesti, muovendosi in modo spontaneo.</p> <p>B4(3) - Sperimentare la musica come linguaggio universale.</p> <p>B5(3) - Percepire le diversità sonore utilizzando la voce, il corpo, gli oggetti.</p>	<p>A1(4) - Ascoltare e riconoscere suoni, canti e musiche di vario genere.</p> <p>B1(4) - Discriminare suoni e rumori ed associarli alla fonte.</p> <p>B2(4) - Riconoscere ed esplorare suoni diversi.</p> <p>B3(4) - Esprimersi e comunicare attraverso suoni e gesti, muovendosi seguendo una melodia.</p> <p>B4(4) - Sperimentare la musica come linguaggio universale.</p> <p>B5(4) - Esplorare le proprie possibilità sonore-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per</p>	<p>A1(5) - Ascoltare, riprodurre e inventare semplici suoni e ritmi.</p> <p>B1(5) - i suoni dai rumori associandoli a vari e relativi contesti.</p> <p>B2(5) - Sperimentare le possibilità espressive del proprio corpo e della propria voce.</p> <p>B3(5) - Esprimersi e comunicare attraverso suoni e gesti, muovendosi seguendo una melodia e un ritmo.</p> <p>B4(5) - Riconoscere la musica come linguaggio universale.</p> <p>B5(5) - Costruire semplici strumenti musicali con cui produrre sequenze sonore-musicali.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Laboratorio musicale</p> <p>Laboratori manipolativo-creativo</p> <p>Gioco libero e strutturato</p> <p>Ascolto animato</p> <p>Processi attivati</p> <p>Partecipazione attiva alle attività</p> <p>Concentrazione</p> <p>Pensiero creativo</p> <p>Sperimentazione pratica della musica</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Documentazione</p>

		semplici musicali.	riproduzioni		Ambiente di apprendimento Spazi interni ed esterni	
--	--	-----------------------	--------------	--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO (RIF. EDUCAZIONE FISICA)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>B- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>C- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli</p>	<p>A1(3) - Prendere coscienza del proprio corpo.</p> <p>A2(3) - Comprendere il linguaggio mimico-gestuale con finalità imitative.</p> <p>B1(3) - Interiorizzare semplici regole di cura personale.</p> <p>B2(3) - Riconoscere i segnali del proprio corpo (fame, sete).</p> <p>C1(3) - Provare piacere nel movimento.</p>	<p>A1(4) - Rafforzare la conoscenza del sé corporeo.</p> <p>A1(4) - Comprendere ed usare il linguaggio mimico-gestuale con finalità espressive.</p> <p>B1(4) - Conoscere ed utilizzare le norme igieniche per la cura del proprio corpo.</p> <p>B2(4) - Riconoscere ed esprimere i segnali del proprio corpo (fame, sete...).</p> <p>C1(4) - Comunicare ed esprimersi attraverso il linguaggio del corpo.</p>	<p>A1(5) - Consolidare la coscienza di sé.</p> <p>A1(5) - Esplorare le possibilità espressive e sensoriali del proprio corpo.</p> <p>B1(5) - Adottare pratiche corrette di cura di sé e di sana alimentazione.</p> <p>B2(5) - Esprimere i segnali del proprio corpo (fame, sete...).</p> <p>C1(5) - Esplorare le possibilità espressive, sensoriali e relazionali del corpo.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Gioco libero</p> <p>Gioco strutturato</p> <p>Gioco individuale</p> <p>Gioco di gruppo</p> <p>Giochi a squadre</p> <p>Coding</p> <p>Giochi motori</p> <p>Laboratorio motorio</p> <p>Processi attivati</p> <p>Conoscenza del proprio corpo</p> <p>Scoperta dello spazio circostante</p> <p>Rispetto delle regole condivise</p>	<p>Osservazione sistematica</p> <p>Osservazione occasionale</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Griglie di valutazione della competenza</p>

<p>attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>D- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.</p>	<p>C2(3) - Comprendere ed usare il linguaggio del corpo.</p> <p>C3(3) - Eseguire semplici schemi motori e posturali.</p> <p>D1(3) - Coordinare i propri movimenti.</p> <p>D2(3) - Sviluppare la coordinazione oculo-manuale.</p> <p>D3(3) - Eseguire giochi di movimento, individuali e di gruppo, impegnandosi a rispettare i compagni, le cose e le regole.</p> <p>D4(3) - Scoprire la motricità fine.</p> <p>D5(3) - Scoprire la propria lateralità.</p> <p>D6(3) - Muoversi nello spazio in base a indicazioni.</p>	<p>C2(4) - Coordinare le attività motorie con quelle degli altri in modo armonico.</p> <p>C3(4) - Eseguire schemi motori dinamici e posturali.</p> <p>D1(4) - Controllare il movimento del proprio corpo, coordinando arti superiori e inferiori.</p> <p>D2(4) - Coordinare i movimenti a livello oculo-manuale.</p> <p>D3(4) - Eseguire giochi di movimento, individuali e di gruppo, rispettando i compagni, le cose e le regole.</p> <p>D4(4) - Sviluppare la motricità fine.</p> <p>D5(4) - Usare la propria lateralità.</p> <p>D6(4) - Muoversi nello spazio in base a parametri spaziali.</p>	<p>C2(5) - Sviluppare ed interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo e da quello altrui.</p> <p>C3(5) - Eseguire schemi motori dinamici e posturali più complessi.</p> <p>D1(5) - Saper organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.</p> <p>D2(5) - Acquisire una più sicura coordinazione dei movimenti e la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati.</p> <p>D3(5) - Partecipare ad attività di gioco assumendo la responsabilità delle proprie azioni all'interno del gruppo, riconoscendo l'importanza di regole condivise.</p> <p>D5(5) - Affinare la motricità fine.</p> <p>D5(5) - Rafforzare la propria lateralità.</p> <p>D6(5) - Muoversi nello spazio e collocare se</p>	<p>Partecipazione alle attività</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p> <p>Spazi comuni</p> <p>Spazi esterni</p>	
--	---	---	--	---	--

<p>E- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>D7(3) - Scoprire l'equilibrio in situazioni statiche.</p> <p>E1(3) - Conoscere e denominare le principali parti del corpo su sé stesso.</p> <p>E2(3) - Rappresentare graficamente il viso e gli elementi che lo compongono.</p>	<p>D7(4) - Controllare l'equilibrio in situazioni statiche.</p> <p>E1(4) - Conoscere e denominare lo schema corporeo su sé stesso e sugli altri.</p> <p>E2(4) - Rappresentare graficamente in modo riconoscibile il corpo umano.</p>	<p>stesso in base a parametri spaziali.</p> <p>D7(5) - Controllare l'equilibrio in situazioni statiche e dinamiche.</p> <p>E1(5) - Rappresentare il proprio corpo e le due diverse parti in situazione statica e dinamica.</p> <p>E2(5) - Rappresentare graficamente il corpo con ricchezza di particolari.</p>		
---	--	--	---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IRC (RIF. RELIGIONE CATTOLICA)

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>A- Il bambino sa esporre semplici racconti biblici e apprezzare l'armonia e la bellezza del mondo.</p> <p>B- Sa riconoscere nel Vangelo la persona e l'insegnamento d'amore di Gesù sperimentando relazioni serene con gli altri.</p> <p>C- Sa esprimere con il corpo emozioni e comportamenti di pace.</p> <p>D- Sa riconoscere alcuni linguaggi tipici della vita dei Cristiani e impara termini del linguaggio cristiano.</p>	<p>A1(3) - Ascoltare racconti evangelici del Natale e della Pasqua.</p> <p>B1(3) - Scoprire che Gesù parla di amore e di pace.</p> <p>C1(3) - Scoprire gesti di amicizia e di aiuto.</p> <p>D1(3) - Scoprire i segni e i simboli del Natale e della Pasqua.</p>	<p>A1(4) - Ascoltare e conoscere racconti evangelici del Natale e della Pasqua.</p> <p>B1(4) - Ricordare che Gesù parla di amore e di pace.</p> <p>C1(4) - Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto.</p> <p>D1(4) - Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua.</p>	<p>A1(5) - Conoscere la persona di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato,</p> <p>B1(5) - Compiere gesti di attenzione, amore e pace verso gli altri.</p> <p>C1(5) - Maturare atteggiamenti di amicizia, dialogo e aiuto.</p> <p>D1(5) - Verbalizzare i segni e i simboli del Natale e della Pasqua e rappresentarli graficamente.</p>	<p>Metodologie</p> <p>Mediatori didattici iconici (disegni, filmati)</p> <p>Mediatori didattici analogici ("mettersi nei panni di")</p> <p>Mediatori simbolici (rappresentazioni di testi)</p> <p>Processi attivati</p> <p>Senso di responsabilità</p> <p>Valorizzazione di comportamenti etici</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p>	<p>Quaderno operativo</p> <p>Schede strutturate e non</p> <p>Documentazione</p>

CURRICOLO STEM

SCUOLA DELL'INFANZIA

A decorrere dall'anno scolastico 2023/2024 le istituzioni scolastiche dell'Infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione statali sono tenute ad aggiornare il piano triennale dell'offerta formativa e il curriculum d'Istituto. Con Decreto ministeriale n. 184 del 15 settembre 2023, il M.I.M. ha adottato le linee guida per le discipline STEM, riportate nell'allegato 1 del suddetto decreto. Le presenti Linee guida, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, sono finalizzate ad introdurre nel piano triennale dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione e nella programmazione educativa dei servizi educativi per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricula lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative. Queste discipline si fondano su un insegnamento interdisciplinare. Inoltre, ha forti basi pratiche. In tal modo, il bambino può subito cercare di attuare quanto appreso. Da qui, la possibilità per i più piccoli di sviluppare il pensiero creativo, ma anche di lavorare in squadra. I motivi per cui dare le basi STEM sin dall'Infanzia, dunque, sono molteplici. Lo sviluppo del pensiero critico rientra tra di essi.

STEM pertanto può essere considerata come la tendenza ad integrare le varie discipline in maniera più o meno profonda affrontando gli argomenti da trattare o i problemi da risolvere senza che vi sia un confine stabilito tra gli strumenti delle varie discipline. Una tale integrazione tra le varie discipline necessita di modalità di apprendimento attive, quali ad esempio: - il tinkering, una forma di apprendimento informale in cui si "impara facendo" per esprimersi e sperimentare, realizzando oggetti con materiali poveri, puntando più sul processo che sul risultato; - la tecnologia per l'apprendimento attivo con simulazioni pratiche al computer. STEM e STEAM (a cui si aggiunge la componente dell'educazione artistica) non sono una novità, sono semplicemente modi di comprendere e applicare una forma integrata di apprendimento che assomiglia alla vita reale. Invece di insegnare la matematica separatamente dalla scienza, possono essere insegnate insieme in un modo che le conoscenze di questi due campi si completino e si sostengano a vicenda. Scegliere l'approccio STEM migliorerà l'apprendimento dei bambini in quanto li abituerà a riflettere sulla vita reale, e questo a partire dalla scuola dell'Infanzia; qui la naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

CURRICOLO STEAM

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento 3 anni	Obiettivi di apprendimento 4 anni	Obiettivi di apprendimento 5 anni	Metodologie Processi attivati Ambiente di apprendimento	Verifica e Valutazione
<p>CODING</p> <p>A - L'alunno si interessa macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>B - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>C - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p>A1(3) – Comprendere piccoli format attraverso alcuni strumenti multimediali.</p> <p>B1(3) – Realizzare e muovere giocattoli, oggetti e figure sul tappeto interattivo.</p> <p>C1(3) - Eseguire semplici giochi interattivi.</p>	<p>A1(4) – Utilizzare il mouse e le frecce per muoversi nello schermo per visionare immagini e filmati e/o eseguire semplici giochi.</p> <p>B1(4) – Comprendere l'uso del tappeto interattivo e del tavolo interattivo.</p> <p>C1(4) – Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer.</p> <p>C2(4) – Utilizzare le nuove tecnologie per acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>A1(5) – Muovere correttamente il mouse in tutte le direzioni.</p> <p>B1(5) – Comprendere l'uso del tappeto e del tavolo interattivo.</p> <p>C1(5) - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer.</p> <p>C2(5) – Realizzare attività di robotica educativa.</p> <p>C3(5) – Leggere, creare un codice ed eseguirlo.</p> <p>C4 (5) – Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p>	<p>Metodologie</p> <p>Problem solving</p> <p>Cooperative Learning</p> <p>Peer Teaching</p> <p>Brainstorming</p> <p>Didattica laboratoriale</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Giochi unplugged</p> <p>Lavori di gruppo, collettivi e di squadra</p> <p>TIC</p> <p>Ambiente di apprendimento</p> <p>Sezione</p>	<p>Osservazioni sistematiche</p> <p>Osservazioni occasionali</p> <p>Documentazione</p>

<p>ORIENTEERING</p> <p>D - L'alunno individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>DIGITAL STORYTELLING</p> <p>E - L'alunno comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p>	<p>D1(3) – Conoscere l'ambiente, la scuola e il territorio circostante.</p> <p>E1(3) – Ascoltare e comprendere illustrazioni, cartelloni, filmati e foto.</p>	<p>D1(4) - Conoscere l'ambiente, la scuola e il territorio circostante.</p> <p>E1(4) – Ascoltare e comprendere illustrazioni, cartelloni, filmati e foto.</p>	<p>C5(5) – Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso l'uso degli strumenti tecnologici.</p> <p>C6(5) – Prendere visione di numeri e realizzare raggruppamenti, seriazioni e numerazioni con l'uso degli strumenti tecnologici.</p> <p>D1(5) – Conoscere l'ambiente, la scuola e il territorio circostante.</p> <p>E1(5) – Comunicare ed esprimere emozioni, racconti ed illustrazioni con l'utilizzo di apps e strumenti tecnologici.</p>		
---	---	---	---	--	--

<p>F - L'alunno inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>G - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p>F1(3) - Sviluppare il pensiero computazionale.</p> <p>F2(3) – Sviluppare il pensiero creativo.</p> <p>F3(3) – Sviluppare il pensiero critico.</p>	<p>F1(4) - Sviluppare il pensiero computazionale.</p> <p>F2(4) – Sviluppare il pensiero creativo.</p> <p>F3(4) – Sviluppare il pensiero critico.</p>	<p>F1(5) - Sviluppare il pensiero computazionale.</p> <p>F2(5) – Sviluppare il pensiero creativo.</p> <p>F3(5) – Sviluppare il pensiero critico.</p>		
---	--	--	--	--	--

*L'infanzia non è una gara
a chi cammina prima, parla prima,
legge prima...*

*L'infanzia è una fase della vita
e ogni bimbo ha il diritto di imparare
nel rispetto dei suoi tempi.*



