

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AI TERMINE DELLA SCUOLA
DELL'INFANZIA “EDUCARE ALL'ARTE”**

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	OBIETTIVI SPECIFICI
1 Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E’ in grado di comprendere semplici comunicazioni orali di adulti e coetanei	1.1.1.a Riesce in un immagine a leggere i concetti topologici 1.1.1.b Esegue precisi comandi che implicano relazioni spaziali
		1.1.2 E’ in grado di comprendere il significato di semplici storie	1.1.2a Riordina una storia in sequenze temporali 1.1.2b Legge le immagini
		1.1.3 E’ in grado di comprendere messaggi non verbali	1.1.3a Riconosce alcune emozioni del volto attraverso le immagini 1.1.3b Riconosce e riproduce azioni dopo aver osservato le immagini
		1.1.4 E’ in grado di mostrare curiosità per l’ambiente che lo circonda	1.1.4a Pone domande su quello che vede nelle immagini e opere d’arte
	1.2 Espressione	1.2.1 E’ in grado di utilizzare un repertorio linguistico adeguato alle esperienze	1.2.1a Legge un’immagine utilizzando linguaggi appropriati
		1.2.2 E’ in grado di verbalizzare attività, giochi effettuati e consegne ricevute	1.2.2a Sa organizzare un gioco in piccolo gruppo con semplici regole

		1.2.3 E' in grado di descrivere persone, animali, oggetti e cose nei loro caratteri essenziali	
		1.2.4 E' in grado di esprimere con linguaggio non verbale, emozioni e pensieri	1.2.4a Sperimenta e affina le proprie capacità espressive e percettive

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	Obiettivi specifici
2 Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali	2.1 Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di classificare in base a criteri richiesti (forma, colore,dimensione)	2.1.1a Sa scegliere il materiale appropriato all'attività proposta
		2.1.2 E' in grado di compiere seriazioni con almeno 4 elementi	
		2.1.3 E' in grado di trovare legami fra situazioni (problem solwing)	2.1.3a Dà il suo contributo alla risoluzione di problemi all'interno del gruppo
	2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di eseguire un'attività in autonomia, utilizzando gli strumenti	2.2.1a Applica la tecnica appresa utilizzando materiali diversi a disposizione(M/L)

		disponibili	
		2.2.2 E' in grado di formulare piani di azione in relazione al progetto da realizzare	2.2.2a Sa scegliere materiali e strumenti utili a realizzare il progetto in questione (M/L/S)
		2.2.3 E' in grado di dimostrare capacità logica nelle situazioni di routine e nelle attività strutturate 2.2.4 E' in grado di dimostrare iniziativa e creatività nelle diverse attività quotidiane	2.2.3a Si organizza per realizzare un gioco di gruppo (S/L/M)

Legenda: S= **IL SE' E L'ALTRO**

C= **IL CORPO IN MOVIMENTO**

L= **LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE**

D= **I DISCORSI E LE PAROLE**

M= **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	Obiettivi specifici
3 Competenze relazionali	3.1 Conoscenza di sé, autostima	3.1.1 E' in grado di riconoscere i propri stati d'animo e di esprimere in modo efficace	3.1.1.a Comunica il suo stato d'animo motivandolo con la causa contingente(S/L/D)
		3.1.2 E' in grado di riconoscere i propri gusti e le proprie preferenze	3.1.2a Sa scegliere fra diverse opportunità date motivando la scelta(S/L/D)
		3.1.3 E' in grado di organizzarsi in autonomia nelle attività di routine e in nuove situazioni	3.1.3a E' in grado di orientarsi in autonomia nello spazio che lo circonda con la consapevolezza del loro utilizzo.

		3.1.4 E' in grado di auto valutare le proprie azioni	3.1.4a Riesce a proporre e a rispettare le regole dette dall'adulto
3.2 Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di collaborare all'interno di un gruppo	3.2.1a Sa collaborare in un progetto comune	
	3.2.2 E' in grado di riconoscere e accettare il ruolo delle figure adulte di riferimento e di adeguare il comportamento alle regole del contesto	3.2.2a Accetta il consiglio dell'adulto, riflette e ne tiene conto in seguito (S/D/M/L)	
	3.2.3 E' in grado di rispettare le regole nella vita di gruppo	3.2.3a Rispetta le regole condivise della buona educazione in ogni momento della giornata scolastica (S/L/D)	
	3.2.4 E' in grado di stabilire rapporti corretti con i compagni rispettandone le diversità	3.2.4a Riconosce le difficoltà del compagno e l'aiuta a superarle. 3.2.4.b E' consapevole delle diversità presenti nel gruppo e le rispetta.	

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AI TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA “EDUCAZIONE MOTORIA”

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	OBIETTIVI SPECIFICI
1	1.1	1.1.1 E' in grado di comprendere	1.1.1.a E' in grado di

Comunicazione	Comprensione	semplici comunicazioni orali di adulti e coetanei	muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco. 1.1.1.b E' in grado di muoversi in modo guidato da solo e in gruppo.
		1.1.2 E' in grado di comprendere il significato di semplici storie	
		1.1.3 E' in grado di comprendere messaggi non verbali	1.1.3a Riconosce ed imita emozioni espresse dal volto e dalla postura. 1.1.3b Compie azioni associate a suoni concordati. 1.1.3.c Riconosce e riproduce alcune azioni attraverso il linguaggio del corpo.
		1.1.4 E' in grado di mostrare curiosità per l'ambiente che lo circonda	
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di utilizzare un repertorio linguistico adeguato alle esperienze	1.2.1a Rappresenta in modo completo e strutturato la figura umana. 1.2.1.b Interiorizza e rappresenta il proprio corpo fermo e in movimento. 1.2.1.c Matura competenze di motricità fine e globale.
		1.2.2 E' in grado di verbalizzare attività, giochi effettuati e consegne ricevute	
		1.2.3 E' in grado di descrivere persone, animali, oggetti e cose nei loro caratteri essenziali	

		1.2.4 E' in grado di esprimere con linguaggio non verbale, emozioni e pensieri	
--	--	--	--

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	Obiettivi specifici
2 Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali	2.1 Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di classificare in base a criteri richiesti (forma, colore,dimensioe)	2.1.1a Si esprime in base a suoni, rumori, indicazioni, ecc.
		2.1.2 E' in grado di compiere seriazioni con almeno 4 elementi	
		2.1.3 E' in grado di trovare legami fra situazioni (problem solwing)	2.1.3a E' in grado di utilizzare correttamente a livello motorio, i concetti spaziali avanti/indietro, sopra/sotto, dentro/fuori, ecc.)
	2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di eseguire un'attività in autonomia, utilizzando gli strumenti disponibili	2.2.1a Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.
		2.2.2 E' in grado di formulare piani di azione in relazione al	2.2.2a Sa scegliere materiali e strumenti utili ed è in grado di

		progetto da realizzare	adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
		2.2.3 E' in grado di dimostrare capacità logica nelle situazioni di routine e nelle attività strutturate 2.2.4 E' in grado di dimostrare iniziativa e creatività nelle diverse attività quotidiane	2.2.3a Si organizza per realizzare un gioco individuale e di gruppo.

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	Obiettivi specifici
3 Competenze relazionali	3.1 Conoscenza di sé, autostima	3.1.1 E' in grado di riconoscere i propri stati d'animo e di esprimere in modo efficace	3.1.1.a Controlla l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età rielaborandola attraverso il corpo e il movimento.
		3.1.2 E' in grado di riconoscere i propri gusti e le proprie preferenze	
		3.1.3 E' in grado di organizzarsi in autonomia nelle attività di routine e in nuove situazioni	3.1.3a E' in grado di orientarsi in autonomia nello spazio che lo circonda con consapevolezza . 3.1.3.b Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva dell'ordine e della salute.

		3.1.4 E' in grado di auto valutare le proprie azioni	3.1.4a Riesce a proporre e a rispettare le regole del vivere comune.
	3.2 Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di collaborare all'interno di un gruppo	3.2.1a Interagisce con gli altri nei giochi di movimento.
		3.2.2 E' in grado di riconoscere e accettare il ruolo delle figure adulte di riferimento e di adeguare il comportamento alle regole del contesto	3.2.2a Accetta il consiglio dell'adulto, riflette e ne tiene conto in seguito.
		3.2.3 E' in grado di rispettare le regole nella vita di gruppo	
		3.2.4 E' in grado di stabilire rapporti corretti con i compagni rispettandone le diversità	3.2.4a Riconosce le difficoltà del compagno e l'aiuta a superarle. 3.2.4.b E' consapevole delle diversità presenti nel gruppo e le rispetta.

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

RIFERIMENTO AL CAMPO DI ESPERIENZA “I DISCORSI E LE PAROLE”, RELATIVO AI 5 ANNI
DIPARTIMENTO DISCIPLINARE DI ITALIANO

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	
CONTENUTI	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>- Ascoltare, comprendere, rielaborare narrazioni e letture di storie ascoltate.</p> <p>- Acquisire la dimensione temporale degli eventi (prima-poi-durante-infine).</p> <p>- Leggere le immagini e raccontare la storia.</p> <p>- Saper comunicare e descrivere le proprie esperienze.</p> <p>- Esprimere verbalmente le proprie emozioni.</p> <p>- Conversare e dialogare usando un lessico adeguato.</p> <p>- Utilizzare un linguaggio sempre più ricco ed articolato (con frasi subordinate).</p> <p>- Esprimersi in maniera personale e creativa.</p> <p>- Associazione tra simboli e scritte (corrispondenze suono-segno).</p> <p>- Riflettere sull'aspetto fonologico e semantico delle parole.</p> <p>- Individuare il suono iniziale e finale del nome.</p> <p>- Riconoscere le sillabe che compongono il proprio nome.</p> <p>- Operare analisi di scomposizione e sintesi-ricomposizione delle parole.</p> <p>- Rafforzamento della motricità fine con movimenti controllati della mano, coordinamento oculo-manuale, padronanza del tratto, organizzazione dello spazio-foglio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1.1.c Segue le conversazioni e le argomentazioni affrontate in classe • 1.1.2.a Riordina una storia in sequenze temporali (prima, poi, infine). • 1.1.2.b Racconta una storia nelle sue parti essenziali con termini adeguati. • 1.2.1.a Racconta un'esperienza utilizzando termini e linguaggi appropriati. • 1.2.1.b Si esprime correttamente dal punto di vista morfo-sintattico (singolare e plurale, concordanza articoli, coniugazione verbi, costruzione frasi, ecc.) • 1.2.1.c Pronuncia correttamente le parole • 1.2.3.a Descrive persone, animali e cose con l'uso dei connettivi • 2.1.1.c Dimostra di saper discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere all'interno delle parole (ad es. belle/pelle; casa/cosa) • 2.1.1.d Capisce che le parole sono composte da suoni (fonemi) separati • 2.1.1.e Sa distinguere i grafemi da altri segni grafici • 2.2.1.b Sfrutta in modo adeguato lo spazio del foglio quando disegna o scrive. • 2.2.2.b Esegue grafismi (linee rettilinee, oblique, circolari, ecc.) • 2.2.2.c Riesce a scrivere il suo nome. • 2.2.2.d Riesce a copiare una semplice parola • 2.2.3.b Gioca con parole e rime (metalinguaggio) • 2.2.4.a Interpreta spontaneamente la lingua scritta. • 3.1.1.a Comunica il suo stato d'animo motivandolo con la causa contingente.

	<p style="text-align: center;">METODOLOGIA</p> <p>-Il contesto educativo, le interazioni con gli adulti e con i pari e le svariate attività quotidiane (il calendario, giochi ludici,... rappresentano stimoli potenti per lo sviluppo linguistico.</p> <p>-Letture di storie, fiabe, racconti, poesie e filastrocche, con il coinvolgimento dei bambini nell'identificazione di personaggi e sequenze, nella verbalizzazione, nella rappresentazione grafica e/o simbolica</p> <p>-Conversazioni libere e guidate nel “cerchio magico” (circle-time).</p> <p>- Lettura e memorizzazione di poesie.</p> <p>-Invenzione di storie, filastrocche, parole in rima, assonanze fonetiche e semantiche, capaci di sollecitare i bambini a “fare e giocare” liberamente con il codice linguistico.</p> <p>-Consultazione libera e guidata di albi, libri, giornali, con anticipazioni, formulazione di ipotesi, scambio di congetture e opinioni.</p> <p>-Riformulazione dei discorsi dei bambini, rispecchiamento (o intervento a specchio) con la ripetizione delle frasi da loro pronunciate, focalizzazione dell'attenzione.</p> <p>-Giochi ed esperienze di metalinguaggio, tra questi: lettura di conte e rime, ricerca di rime e assonanze(es.cane-pane), di sinonimi (es. casa-abitazione), della polisemia semantica (es viola è sia un fiore che uno strumento); individuare il maschile e il femminile dei nomi (es. maestro-maestra); attività ludiche come togliere o aggiungere il fonema iniziale(es. ramo-amo, oca-foca).</p> <p>-Le scritture spontanee: partendo dal proprio nome e da quello dei compagni, i bambini saranno stimolati ad analizzare ed operare confronti sulla veste grafica e sonora delle parole ed a produrre spontaneamente la scrittura.</p> <p>-Incontro con le lettere dell'alfabeto per mezzo di conte, filastrocche, canzoni e giochi.</p> <p>-Predisposizione di uno spazio-laboratorio della lettura e della scrittura, ricco di materiali per indurre alla scoperta di parole nuove da scrivere insieme ai bambini accanto alle immagini corrispondenti.</p>	
--	--	--

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO DI MUSICA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	OBIETTIVI SPECIFICI
1 Comunicazione	1.1 Comprensione	1.1.1 E' in grado di comprendere semplici comunicazioni orali di adulti e coetanei	1.1.1.a Ascolta un adulto o un compagno che eseguono un ritmo o una musica (ascolto) 1.1.1.b Produce suoni e ritmi individualmente e in gruppo con la voce, strumenti o altri mezzi, seguendo semplici consegne orali o grafiche.
		1.1.2 E' in grado di comprendere il significato di semplici storie	
		1.1.3 E' in grado di comprendere messaggi non verbali	1.1.3a Riconosce ed usa semplici grafismi che rappresentano ritmi o suoni (scrittura) 1.1.3b Associa correttamente suono con testo (lettura) 1.1.3.c Associa segno con un suono in situazione date (lettura) 1.1.3.d Risponde a comandi di natura musicale (ascolto) 1.1.3.e Associa ritmi a situazioni (ritmo) 1.1.3.f Sviluppa interesse per l'ascolto della musica (L)
		1.1.4 E' in grado di mostrare curiosità per l'ambiente che lo circonda	1.1.4a Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo, oggetti (L)
	1.2 Espressione	1.2.1 E' in grado di utilizzare un repertorio linguistico adeguato alle esperienze	1.2.1a E' in grado di cantare una semplice canzone

		1.2.2 E' in grado di verbalizzare attività, giochi effettuati e consegne ricevute	
		1.2.3 E' in grado di descrivere persone, animali, oggetti e cose nei loro caratteri essenziali	
		1.2.4 E' in grado di esprimere con linguaggio non verbale, emozioni e pensieri	<p>1.2.4a Drammatizza un brano musicale adeguato(ascolto)</p> <p>1.2.4.b Riproduce in modo responsoriale semplici cellule ritmiche (ritmo)</p> <p>1.2.4.c Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali (L)</p> <p>1.2.4.d Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive,relazionali,ritmiche ed expressive del corpo(C)</p>

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	Obiettivi specifici
2 Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali	2.1 Elaborazione logica	2.1.1 E' in grado di classificare in base a criteri richiesti (forma, colore, dimensione)	<p>2.1.1a Distingue il piano e il forte (dinamica)</p> <p>2.1.1.b Riconosce in modo generale quando i suoni vanno verso l'acuto, quando verso il grave e quando restano nella stessa altezza (altezza)</p> <p>2.1.1.c Riconosce la differenza tra diverse velocità di pulsazione (ritmo)</p>
		2.1.2 E' in grado di compiere seriazioni con almeno 4 elementi	
		2.1.3 E' in grado di trovare legami fra situazioni (problem solving)	<p>2.1.3a Adopera lo schema investigativo del "chi, che cosa, quando, come, perché?" per risolvere problemi, chiarire situazioni e spiegare processi (M)</p>

2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di eseguire un'attività in autonomia, utilizzando gli strumenti disponibili	2.2.1a Canta una canzone rispettandone almeno la struttura ritmica (canto) 2.2.1.b Sa cantare e ballare contemporaneamente (canto) 2.2.1.c Utilizza il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie col canto da soli e in gruppo (L)	
	2.2.2 E' in grado di formulare piani di azione in relazione al progetto da realizzare	2.2.2a Associa una pulsazione regolare ad una determinata canzone (ritmo) 2.2.2.b Utilizza e fabbrica strumenti per produrre suoni e rumori, anche in modo coordinato col gruppo (L)	
	2.2.3 E' in grado di dimostrare capacità logica nelle situazioni di routine e nelle attività strutturate	2.2.3a Si muove spontaneamente e in modo guidato, da solo o in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni, ecc. (C)	

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE		DESCRITTORI DI COMPETENZE TRASVERSALI	Obiettivi specifici
3 Competenze relazionali	3.1 Conoscenza di sé, autostima	3.1.1 E' in grado di riconoscere i propri stati d'animo e di esprimerli in modo efficace	3.1.1.a Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità (S) 3.1.1.b Comunica, esprime emozioni, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente (L)
		3.1.2 E' in grado di riconoscere i propri	

		gusti e le proprie preferenze	
		3.1.3 E' in grado di organizzarsi in autonomia nelle attività di routine e in nuove situazioni	
		3.1.4 E' in grado di auto valutare le proprie azioni	
	3.2 Relazione con gli altri	3.2.1 E' in grado di collaborare all'interno di un gruppo	3.2.1a Lavora e progetta in gruppo imparando a valorizzare le collaborazioni e ad affrontare eventuali defezioni (S)
		3.2.2 E' in grado di riconoscere e accettare il ruolo delle figure adulte di riferimento e di adeguare il comportamento alle regole del contesto	3.2.2.a. Accetta il consiglio dell'adulto, riflette e ne tiene conto in seguito (S/D/M/L/C)
		3.2.3 E' in grado di rispettare le regole nella vita di gruppo	3.2.3.a. Rispetta le regole condivise nell'esperienza corale
		3.2.4 E' in grado di stabilire rapporti corretti con i compagni rispettandone le diversità	

Legenda: **S= IL SE' E L'ALTRO**

C= IL CORPO IN MOVIMENTO

L= LINGUAGGI; CREATIVITA'; ESPRESSIONE

D= I DISCORSI E LE PAROLE

M= LA CONOSCENZA DEL MONDO

RIFERIMENTO AL CAMPO DI ESPERIENZA “LA CONOSCENZA DEL MONDO”, RELATIVO AI **5 ANNI**
DIPARTIMENTO DISCIPLINARE DI MATEMATICA E SCIENZE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
CONTENUTI	OBIETTIVI SPECIFICI
<ul style="list-style-type: none"> -Favorire l'esplorazione della natura. - Adoperare lo schema investigativo (chi, che cosa, quando, come, perché) per risolvere problemi. - Spiegare i processi. - Acquisire conoscenze scientifiche. - Sviluppare l'attenzione sulla varietà dei modi di vivere: gli organismi animali e vegetali. - Conoscere e rappresentare lo schema corporeo nella sua totalità e nelle sue parti. - Spingere i bambini verso una maggiore consapevolezza del proprio corpo attraverso la conoscenza degli organi principali. - Sviluppare la conoscenza dei sensi. - Conoscere le categorie dei cibi. - Conoscere la provenienza alimentare dei cibi. - Acquisire sane abitudini alimentari e igieniche. - Sviluppare le capacità di muoversi nello spazio. - Riconoscere le forme geometriche. - Valutare la quantità. - Ordinare più oggetti per grandezza, lunghezza e altezza. - Classificare per forma e colore. - Sviluppare le capacità logico-matematiche. - Contare gli oggetti. - Conoscere e scrivere il simbolo numerico. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.1.4.a Pone domande sui fenomeni naturali a partire dall'esplorazione concreta della realtà • 1.2.1.a Racconta un'esperienza utilizzando termini e linguaggi appropriati • 2.1.3.b Osserva, analizza e trae le conclusioni dei fenomeni osservati • 2.1.1.a Sa individuare fra tanti il pezzo con le caratteristiche richieste • 2.1.1.b Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificando alcune proprietà • 2.1.1.e Sa fare piccoli ragionamenti basati sull'aggiungere e togliere • 2.1.1.f Sa confrontare numerosità diverse, es. tra due insiemi di oggetti, riconosce quale ne contiene di più e quale di meno • 2.1.1.g Riconosce le principali forme geometriche: quadrato, cerchio, rettangolo e triangolo • 2.1.3.a Dà il suo contributo alla risoluzione di problemi all'interno del gruppo con la tecnica del circle-time • 2.2.2.b Esegue grafismi (linee rettilinee, oblique, circolari, ecc.)

	<p style="text-align: center;">METODOLOGIA</p> <p>Lettura e racconti sulla natura.</p> <p>Predisposizione di situazioni, materiali, spazi ed esperienze per indurre i bambini a riflettere e a scoprire le componenti scientifiche. L'osservazione, la manipolazione, la costruzione, l'elaborazione di congetture e ipotesi sono le loro attività prioritarie.</p> <p>Osservazione dei fenomeni naturali, raccolta, ordinamento e classificazione dei prodotti naturali (frutti, fiori, piante ...); percorsi, escursioni ed uscite didattiche nel territorio circostante per acquisire conoscenze dell'ambiente naturale; coltivazione di piante in vasi o nel cortile per osservarne la crescita, il ciclo documentato con disegni, diagrammi, rappresentazioni grafico-simboliche.</p> <p>Scoperta ed osservazioni degli animali, per es. gli animali che vanno in letargo.</p> <p>Per la conoscenza del corpo ad es. il bambino osserva allo specchio le parti del corpo che l'insegnante indica e nomina.</p> <p>Costruzione di una sagoma (in genere si fa sdraiare un bambino nell'apposita carta delineando il contorno) raffigurante le varie parti del corpo; con le frecce si indica: testa, viso, collo, spalla, petto, pancia, mano, caviglia, piede, dopo fatta colorare viene appesa al muro; attività ludiche inerenti all'argomento come proporre alcuni disegni del corpo umano, mancante di un elemento che il bambino dovrà trovare, fra tanti dati in una scatola, e nominare; costruzione di una sagoma snodabile, dove sono evidenti i principali segmenti corporei, uniti da fermacampioni o ricomposizione sotto forma di puzzle le parti del corpo di un bambino. Approfondimento di alcuni organi principali con spiegazioni e disegni.</p> <p>Filastrocche sui sensi; cercare risposte nel "circle time" ad alcune domande come: "A cosa servono gli occhi?"</p> <p>Conversazioni per conoscere i cibi preferiti e le abitudini alimentari e per l'utilità di una sana alimentazione.</p> <p>Conoscenza degli alimenti e delle loro caratteristiche, individuando sapori, colori e forme, preparati e consumati in sezione. Classificazione dei cibi (carne, pesce, pasta, verdura, dolci ...) realizzati in cartelloni; su questo tema, progetti personalizzati in sezione ed uscite didattiche.</p>	
--	---	--

<p>Schede operative per esercitazioni grafiche.</p> <p>Giochi ed esercizi motori volti a favorire la lateralizzazione, a definire relazioni topologiche, a collocarsi ed orientarsi nello spazio. Tali obiettivi raggiunti anche con schede operative che propongono attività come questa: dipingere di giallo il seme sotto terra e disegnare l'erba sopra la terra. Le attività di vita quotidiana(il calendario, i compleanni, apparecchiare, giochi motori, giochi linguistici) costituiscono opportunità significative per lavorare sulle operazioni di classificazione, seriazione, raggruppamento e per contare e diverse proposte ludiche in schede operative.</p> <p>I simboli numerici e le forme geometriche sono presentati per mezzo di conte, filastrocche, canzoni, in modo allegro e con fantasia: ad es. realizzazione delle forme geometriche in alcuni personaggi rappresentativi del Carnevale, come il quadrato travestito da Arlecchino, o il cerchio da Pulcinella, ecc.; altre attività ludiche ed operative sono presentate in schede, per es. si chiede al bambino di disegnare nei nidi gli uccellini come è indicato dal simbolo numerico sopra a ciascuno nido.</p>	
---	--

**MODULO CON RIFERIMENTO AI CONTENUTI ED OBIETTIVI SPECIFICI
CONSEGUITSI, DURATA DELLE LEZIONI, MODALITÀ DIDATTICHE E
TIPOLOGIE DI VERIFICA RELATIVI AI BAMBINI DI 5 ANNI.
DIPARTIMENTO DISCIPLINARE DI STORIA**

CAMPO DI ESPERIENZA: “IL SE’ E L’ALTRO”

MODULO “LA MIA SCUOLA”

<p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ricostruire la storia personale del bambino. -Ricostruire il percorso casa-scuola e conoscere il mezzo di trasporto utilizzato. -Saper localizzare se stesso, persone ed oggetti nel nuovo ambiente scolastico. -Saper ricordare le proprie emozioni e riconoscerle dalle espressioni del volto o dalla postura. -Mostrare curiosità per l'ambiente circostante. -Orientarsi in sezione rispettando gli angoli strutturati. -Acquisire la dimensione temporale degli eventi. -Acquisire un repertorio linguistico appropriato, adeguato alle esperienze. -Descrivere persone ed oggetti nei loro caratteri essenziali. -Riconoscere gli spazi in base a criteri richiesti (sezione, palestra, atelier, cucina). 	<p>OBIETTIVI SPECIFICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di collocare persone, fatti ed eventi nel tempo (1.1.2 c). • Pone domande sui fenomeni a partire dall'esplorazione della realtà (1.1.4 a). • Racconta un'esperienza utilizzando termini e linguaggi appropriati (1.2.1 a). • E' in grado di organizzare un gioco in piccoli gruppi con semplici regole (1.2.2 a) • Descrive persone e cose con l'uso dei connettivi (1.2.3 a) • Riconosce ed imita alcune emozioni espresse dal volto e dalla postura. Sa collegare il proprio stato alla causa (3.1.1 a). • E' in grado di ricordare e ricostruire attraverso diverse forme di documentazione (3.1.2 b). 	
<p>Durata 1 mese</p>	<p>METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scoprire e conoscere la scuola. - Conoscere i vari ambienti. - Conoscere le persone che sono parte integrante della scuola. - Fotografare i momenti salienti dell'esperienza. - Fotografare le persone che fanno parte della scuola: disegnarle e descriverle. - Verbalizzare l'esperienza. 	<p>VERIFICA SOMMATIVA E FORMATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni in situazioni sistematiche, durante lo svolgimento delle attività proposte. - Conversazioni guidate per verificare la comprensione linguistica. - Rappresentazioni grafiche. - Prove di verbalizzazione di situazioni ed eventi vissuti dai bambini.