

PROPONE

ESPERIENZE SIGNIFICATIVE
COINVOLGENDO TUTTI I
CAMPI DI ESPERIENZA

ACCOGLIE

INTEGRA E INCLUDE LE
DIFFERENZE
RISPETTA LE INDIVIDUALITÀ

LA **SCUOLA DELL'INFANZIA** SI
PRENDE CURA DEL BAMBINO NELLA
SUA GLOBALITÀ PREVEDENDO
EVENTUALI DIFFICOLTÀ E
POTENZIANDO LE COMPETENZE DI
CIASCUNO

PROGETTA

CONTINUITÀ VERTICALE
(tra diversi ordini di scuola)
CONTINUITÀ ORIZZONTALE
(in ogni plesso, tra scuola e
territorio)

STIMOLA

LO SVILUPPO DELLE
FUNZIONI ESECUTIVE:

- flessibilità cognitiva
- inibizione della risposta
- memoria di lavoro

SOSTIENE

LA CONQUISTA DELLE FINALITÀ':

- autonomia
- identità
- competenze
- ed. civica

LE SCUOLE DELL'INFANZIA DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO "LEONARDO DAVINCI" SI SPECIFICANO PER

S.I SECONDO MONA Green school	S.I BURATTI Storie lette, inventate, drammatizzate	S.I GALLI Interculturalità, attenzione allo sport	S.I COLLODI La biblioteca dei bambini
----------------------------------	--	---	--

ESSE CONDIVIDONO

ORGANIZZAZIONE DIDATTICA: - intersezione - routine significativa - didattica di sezione e laboratoriale - spazi e tempi per gioco strutturato, simbolico e libero - potenziamento (docente)	METODOLOGIE: - circle time - brain storming - problem solving - tutoraggio	STRUMENTI DI VERIFICA: - osservazione sistematica - verbalizzazione - attività/schede di verifica/elaborati
--	--	--

CURRICOLO

Predispone i traguardi per lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza che si esplicano in:

COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	IMPARA A IMPARARE	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	SPIRITO D'INIZIATIVA	COMPETENZE DIGITALI
--	--	--	----------------------	---	---------------------------------	-------------------------	------------------------

AUTONOMIA

Traguardi per lo sviluppo della finalità con particolare riferimento al campo di esperienza “il corpo e il movimento”

1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
- Riconosce i propri bisogni fisici, li sa gestire o chiede l'intervento dell'adulto. - Acquisisce autonomia nei bisogni primari. - Si relaziona con gli altri utilizzando il corpo in maniera appropriata. - Rappresenta il se fisico con un gesto grafico. - Sostiene anche fisicamente i tempi scolastici. - Striscia, gattona, rotola e corre - Comincia a sviluppare la motricità fine impastando, strappando e impugnando la forbice.	- Riconosce i segnali del corpo, li gestisce in maniera autonoma. - Consolida le autonomie personali nella routine scolastica quotidiana. - Contribuisce in maniera attiva nello svestirsi e vestirsi, riconoscendo il proprio spazio armadietto e le proprie cose. - Riconosce le macro parti del proprio corpo e lo rappresenta in maniera riconoscibile, aggiungendo alcuni particolari. - Gioca utilizzando il corpo e gli attrezzi messi a disposizione, controllando i propri gesti e relazionandosi in maniera appropriata con gli altri. - Comincia a interiorizzare gli schemi motori di base. - Sviluppa la motricità fine, impastando, manipolando, strappando, tagliando e impugnando.	- Gestisce in maniera autonoma i propri bisogni, prendendosi cura di sé e delle sue cose, attraverso gli strumenti e gli ambienti messi a disposizione. - Si veste e si sveste in maniera autonoma, gestisce lo spazio armadietto, lo spazio tavolo lo spazio scuola seguendo le regole definite. - Gestisce in completa autonomia la routine scolastica quotidiana. - Riconosce le parti del proprio corpo, e le utilizza come espressione di sé. - Ha interiorizzato gli schemi motori di base e rappresenta il corpo anche con ricchezza di particolari, in stasi e movimento. - Si relaziona con gli altri anche attraverso il contatto, gestendo i propri impulsi e i propri istinti. - Utilizza il corpo per manifestare le proprie emozioni facendo anche uso di strumenti e attrezzi per espressioni artistiche. - Ha sviluppato la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale, impastando, strappando, impugnando, tagliando e piegando.

IDENTITÀ

Traguardi per lo sviluppo della finalità con particolare riferimento al campo di esperienza “il se e l’altro”
e alla competenza “spirito d’iniziativa”

1° ANNO

- Interagisce con i bambini e gli adulti di riferimento.
- Chiede aiuto se necessario.
- Condivide giochi.
- Inizia a riconoscere le regole di comportamento scolastiche.

2° ANNO

- Riconosce i propri stati d’animo.
- Riconosce le regole di comportamento scolastiche.
- Chiede l’intervento dell’adulto per la risoluzione dei conflitti.
- Accetta di parlare di sé.
- Ascolta gli interventi dei compagni rispettando il proprio turno.
- Riconosce la propria storia personale e la verbalizza.
- Si mostra curioso verso storie e abitudini differenti.

3° ANNO

- Comunica le proprie emozioni e il proprio punto di vista.
- Avverte le emozioni degli altri e accetta il loro punto di vista, rispettandolo e confrontandosi.
- Gestisce il conflitto con il confronto verbale.
- Riconosce le proprie risorse e i propri limiti, ha fiducia nelle proprie capacità.
- Sa mettere a disposizione degli altri le proprie abilità.
- Ha sviluppato l’attitudine a porre domande su questioni etiche e morali.
- Sa parlare di sé della sua storia e delle sue abitudini, riconosce e accetta le differenze.

COMUNICAZIONE MADRE LINGUA O LINGUA D'ISTRUZIONE, IMPARA A IMPARARE, COMUNICAZIONE LINGUE STRANIERE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze con particolare riferimento al campo di esperienza "i discorsi e le parole"

1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
- Comunica in maniera comprensibile bisogni e necessità. - Ascolta i compagni e gli adulti di riferimento, comunicando con loro attraverso le parole. - È motivato ed esprime fiducia nel comunicare con gli altri. - Arricchisce il proprio lessico facendo esperienza scolastica. - Riconosce la differenza fra la propria lingua madre e quella d'istruzione.	- Esprime in maniera semplice ma corretta, i propri bisogni, necessità e pensieri. - Ascolta, memorizza e verbalizza attraverso la lingua italiana con motivazione e fiducia. - È consapevole della propria lingua madre, riconosce quella d'istruzione e lingue diverse. - Arricchisce il proprio lessico attraverso le esperienze scolastiche, il confronto con i compagni e gli adulti. - Si esprime verbalmente nel circle time in maniera attinente e secondo le regole della proposta didattica.	- Comunica in maniera chiara attraverso la lingua italiana, arricchendo il proprio lessico e differenziandolo in modo appropriato nelle diverse attività. - Riconosce e utilizza la sequenza logica corretta per l'esposizione di un pensiero composto. - Riflette sulla lingua italiana riconoscendo rime e giochi di parole. - Formula ipotesi sulla lingua scritta, riconoscendo e distinguendo segni, numeri e parole, accompagna con i battiti delle mani intuendo la scansione sillabica. - Primo approccio alla tecnologia per comunicare. - Primo approccio alla lingua inglese.

COMPETENZE MATEMATICHE, COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA, IMPARARE A IMPARARE, COMPETENZE DIGITALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze con particolare riferimento al campo d'esperienza "la conoscenza del mondo"

1° ANNO	2° ANNO	3° ANNO
- Comincia a interagire con le cose e con l'ambiente scolastico. - Esprime curiosità e voglia di sperimentare, formulando prime domande. - Si dimostra disponibile a fare esperienza attraverso i 5 sensi della realtà che lo circonda, con serenità e curiosità.	- Pone domande sui cambiamenti dell'ambiente che lo circonda, formulando semplici ipotesi. - Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi con curiosità e attenzione. - Pone domande, formula semplici ipotesi personali in situazione di circle time. - Si orienta nel tempo e nello spazio della giornata scolastica. - Riconosce la specificità degli spazi e degli elementi che lo caratterizzano. - Si muove autonomamente negli ambienti scolastici conosciuti, anche sulla base di indicazioni verbali. - Si avvicina con curiosità al mondo della quantità e dei numeri.	- Conosce e riconosce i concetti spazio-temporali. - Dimostra prime abilità di tipo logico (confronta, distingue, raggruppa...). - Formula ipotesi, confrontandosi con gli altri, sugli avvenimenti e fenomeni naturali, progettando semplici esperimenti e utilizzando elementari tecniche di documentazione. - Utilizza il numero per definire regole nei giochi da tavolo. - Si mostra attento e curioso nelle proposte di proto-matematica, formulando ipotesi personali su eventuali soluzioni. - Fruisce in maniera adeguata all'età degli strumenti tecnologici. - CODING.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZE DIGITALI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze con particolare riferimento al campo d'esperienza "immagini, suoni e colori"

1°anno	2° ANNO	3° ANNO
- Mostra interesse, attenzione e ascolto per brevi storie, canzoni, spettacoli ed espressioni artistiche. - Comincia a utilizzare diversi linguaggi: parola, movimento, colori, per parlare di sé. - Esplora i materiali e gli strumenti che ha a disposizione, divertendosi a usarli con fantasia.	- Mostra interesse, attenzione e ascolto per storie, canzoni, spettacoli ed espressioni artistiche di media durata. - Utilizza linguaggi diversi: parola, espressione corporea, disegno, semplici strumenti musicali per parlare di sé e per dare sfogo alla propria fantasia e creatività. - È in grado di utilizzare i materiali che ha a disposizione per creare piccole opere artistiche imitando o inventando. - Comincia a usare i linguaggi multimediali sia come fruitore che attivamente.	- Mostra interesse, attenzione e ascolto per storie, canzoni, spettacoli ed espressioni artistiche di lunga durata. - Utilizza linguaggi diversi: parola, espressione corporea, disegno, semplici strumenti musicali per parlare di sé e per dare sfogo alla propria fantasia e creatività, per condividere con gli altri semplici progetti espressivi. - È in grado di utilizzare i materiali che ha a disposizione per creare piccole opere artistiche imitando o inventando, condividendo e progettando insieme ai compagni. - Utilizza con padronanza adeguata all'età linguaggi multimediali per giocare, sperimentare, creare semplici produzioni, esprimendo la propria creatività.