

**CURRICOLO**  
**SCUOLA DELL'INFANZIA "ALESSANDRO ROSSI"**

**COMPETENZA EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA**

**CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**

**TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Il bambino partecipa e ascolta, comprende parole, conversazioni, rime, filastrocche, brevi storie e racconti. Partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e sempre più pertinenti.

**Abilità:**

Ascoltare e comprendere brevi storie e racconti.

Formulare semplici domande in riferimento alle storie ascoltate e in situazioni ludiche.

Nell'esecuzione delle attività didattiche, accettare semplici regole, condivise verbalmente.

Formulare e individuare semplici regole linguistiche.

Individuare il protagonista, l'ambiente e il finale di una storia.

Ricostruire brevi storie con sequenze di immagini.

**Conoscenze:**

Le vacanze.

Le stagioni.

Feste e ricorrenze.

Racconti tradizionali.

Poesie, filastrocche.

Temi suscitati da situazioni quotidiane o da osservazioni degli ambienti, della natura, o scaturiti da esperienze personali vissute a casa e a scuola.

Tematiche presenti nel progetto annuale scelto dalle insegnanti

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi liberi e guidati.

Giochi di imitazione.

Giochi di associazione fra parole e movimento.

Filastrocche, conte.

Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione.

<p>Conversazioni a tema libero inerenti ad esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.  Ascolto attivo di narrazioni e racconti.  Esperienze di ascolto di filastrocche e brevi storie in rima.  Lettura di immagini.  Uso di libri, frequentazione della biblioteca di sezione.  Approccio motivante ai simboli e al codice scritto.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI</b> : Il sè e l'altro, immagini suoni e colori.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b></p> <p>Acquisizione completa delle competenze.  Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p> <p>Acquisizione di insieme delle competenze.  Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p> <p>Acquisizione parziale delle conoscenze.  Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO</b></p>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b>  Il bambino sviluppa il senso di identità personale , è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare.</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, 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><b>Abilità:</b>  Consolidare la propria identità  Lavorare insieme ad un progetto comune.  Cogliere il punto di vista degli altri in relazione al proprio, nelle azioni e nella comunicazione.  Riconoscere l'appartenenza ad un gruppo.  Riconoscere l'autorevolezza degli adulti.  Accettare la diversità attraverso comportamenti di amicizia.  Riconoscere il valore della diversità.  Riconoscere i propri stati d'animo e quelli degli altri.  Comunicare i propri bisogni.</p>

Mostrare fiducia in sé stessi. Percepire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica.
<b>Conoscenze:</b> Conoscenza di spazi e materiali della scuola. Attività di routine quotidiana. Regole di comportamento a scuola. Io, la mia famiglia, i miei amici. Reazioni adeguate alla gestione dei conflitti. Il vissuto personale e quello dei compagni. La mia immagine corporea. Comprensione ed elaborazione grafica e verbale di storie e del proprio vissuto.
<b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b> Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole. Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione. Ascolto di racconti, fiabe, filastrocche, canti relativi alla propria cultura di appartenenza. Conversazioni a tema libero inerenti a esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni. Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine.
<b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, immagini suoni e colori.
<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b> Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b> Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b> Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.  Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.  Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo "teatrali, musicali, visivi, di animazione..."; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.  Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.  Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.  Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni

percepiti e riprodurli.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
<b>Abilità:</b> Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo. Inventare storie, esprimerle attraverso la loro rappresentazione grafica o la loro drammatizzazione. Comunicare verbalmente emozioni. Utilizzare creativamente materiali. Sperimentare vari materiali per esprimersi creativamente. Comunicare attraverso diverse tecniche grafico – pittoriche. Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione. Acquisire interesse per l’ascolto musicale. Produrre semplici sequenze sonore Riconoscere suoni. Associare il ritmo al movimento.
<b>Conoscenze:</b> Disegno e scrittura spontanea. Progettare e realizzare momenti di festa I colori: osservazione della realtà ed uso soggettivo ed oggettivo. Mescolanze, contrasti, sfumature, trasparenze, successioni, alternanze, accostamenti. Rielaborazione di esperienze personali. Eseguire giochi al computer con programmi didattici. Esplorare possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative. Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione.
<b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b> Attività grafico-pittoriche, manipolative, sonoro-musicali e multimediali. Attività di gruppo per stimolare la creatività. Giochi liberi e guidati ed esplorazione di materiali naturali, di riciclo e strutturati. Lettura di immagini, osservazione e riproduzione di opere d'arte.
<b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, il sè e l'altro.
<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b> Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b> Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b> Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>

**COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA****CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO****(Oggetti, fenomeni, viventi)****TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

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

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi proposte da altri.

Orientarsi nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso.

Affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

Rivelare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni.

Formulare ipotesi e ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.

Manifestare curiosità e voglia di sperimentare interagendo con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti.

**Abilità:**

Sviluppare la capacità di collocare situazioni ed eventi nel tempo

Sviluppare e stimolare la curiosità e l'esplorazione della realtà circostante

Esplorare la realtà circostante

Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale

Osservare organismi animali e vegetali.

Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze

Avanzare previsioni ed ipotesi

Ipotizzare soluzioni e problemi

Perseguire progetti nel tempo documentandone gli sviluppi

Collocare situazioni ed eventi nel tempo

Stimolare la formulazione di domande, la discussione e il confronto di ipotesi

Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali.

Toccare, smontare costruire e ricostruire affinando i propri gesti.

**Conoscenze:**

Concetti temporali:( prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.

Linee del tempo.

Periodizzazioni : giorno/notte; fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.

Osservazioni dell'ambiente distinguendo le trasformazioni.

Osservazione di manufatti tecnologici per spiegarne la funzione e il funzionamento.

Conoscenza di animali e piante di ambienti diversi.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.

Giochi di gruppo.

Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli.

Giochi imitativi dei movimenti di animali e piante.

Rappresentazioni grafiche degli ambienti osservati.

Attività ludiche con materiale strutturato e non.

Registrazione della frequenza di eventi ( presenze, incarichi, tempo atmosferico).
<b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI</b> :Il sè e l'altro, Immagini suoni e colori.
<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b>
Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b>
Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b>
Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari:</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (Numero e spazio)</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.  Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.  Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Orientarsi nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso nello spazio e nel tempo. Osservare ed interpretare ambienti, fatti, fenomeni, produzioni artistiche. Dimostrare prime abilità di tipo logico. Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.
<b>Abilità:</b> Discriminare i colori fondamentali. Operare con parametri spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, ... Rappresentare percorsi. Utilizzare simbologie e decodificare mappe. Operare con la simmetria. Discriminare forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. Classificare in base a: forma, colore, grandezza, spessore. Formare insiemi di oggetti. Cogliere e completare serie ritmiche. Seriare oggetti. Cogliere il rapporto tra numero e quantità. Utilizzare tabelle e istogrammi. Riconoscere i numeri da 1 a 10. Contare, confrontare, quantificare operando adeguatamente.

<p>Aggiungere e togliere quantità.</p> <p><b>Conoscenze:</b>          Concetti spaziali e topologici.          Simboli, mappe e percorsi.          Raggruppamenti.          Serie e ritmi.          Linee, figure e forme.          Numeri e numerazioni.          Strumenti e tecniche di misura.</p> <p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>          Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.          Esperienze motorie, lettura di immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.          Percorsi di differenti livelli di difficoltà con materiali d'arredamento e piccoli attrezzi.          Verbalizzazione di percorsi e rappresentazioni grafiche.          Giochi senso-percettivi di manipolazione.          Giochi di riconoscimento e confronto di oggetti per l'individuazione: delle forme geometriche e dei concetti (piccolo/grande, uno/tanti).          Gioco del tangram.          Creazione di numeri con materiali vari (plastilina, pasta di sale, didò).          Conte e filastrocche sui numeri.          Giochi strutturati ( associazione numero-quantità, memory, domino,...).</p> <p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, immagini suoni e colori, il corpo e il movimento.</p> <p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p> <p><b>Livello alto</b>          Acquisizione completa delle competenze.          Sviluppo autonomo delle abilità.</p> <p><b>Livello intermedio</b>          Acquisizione di insieme delle competenze.          Sviluppo progressivo delle abilità.</p> <p><b>Livello basso</b>          Acquisizione parziale delle conoscenze.          Sviluppo iniziale delle abilità.</p> <p><b>Casi particolari :</b></p>
--

<p><b>COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE</b></p> <p><b>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>  <b>(Oggetti, fenomeni, viventi)</b></p>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b>          Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi proposte da altri.  
Orientarsi nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso.  
Affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.  
Rivelare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni.  
Formulare ipotesi e ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.  
Manifestare curiosità e voglia di sperimentare interagendo con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti.

**Abilità:**

Sviluppare la capacità di collocare situazioni ed eventi nel tempo  
Sviluppare e stimolare la curiosità e l'esplorazione della realtà circostante  
Esplorare la realtà circostante  
Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale  
Osservare organismi animali e vegetali.  
Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze  
Avanzare previsioni ed ipotesi  
Ipotesizzare soluzioni e problemi  
Perseguire progetti nel tempo documentandone gli sviluppi  
Collocare situazioni ed eventi nel tempo  
Stimolare la formulazione di domande, la discussione e il confronto di ipotesi  
Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali.  
Toccare, smontare costruire e ricostruire affinando i propri gesti.

**Conoscenze:**

Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.  
Linee del tempo.  
Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.  
Osservazioni dell'ambiente distinguendo le trasformazioni.  
Osservazione di manufatti tecnologici per spiegarne la funzione e il funzionamento.  
Conoscenza di animali e piante di ambienti diversi.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.  
Giochi di gruppo.  
Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli.  
Giochi imitativi dei movimenti di animali e piante.  
Rappresentazioni grafiche degli ambienti osservati.  
Attività ludiche con materiale strutturato e non.  
Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico).

**CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI** :Il sé e l'altro, immagini suoni e colori.

**ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI****Livello alto**

Acquisizione completa delle competenze.  
Sviluppo autonomo delle abilità.

**Livello intermedio**

Acquisizione di insieme delle competenze.  
Sviluppo progressivo delle abilità.

**Livello basso**

Acquisizione parziale delle conoscenze.  
Sviluppo iniziale delle abilità.

**Casi particolari :**

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**  
**(Numero e spazio)**

**TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

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

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Orientarsi nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso nello spazio e nel tempo.

Osservare ed interpretare ambienti, fatti, fenomeni, produzioni artistiche.

Dimostrare prime abilità di tipo logico.

Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.

**Abilità:**

Discriminare i colori fondamentali.

Operare con parametri spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, ...

Rappresentare percorsi.

Utilizzare simbologie e decodificare mappe.

Operare con la simmetria.

Discriminare forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

Classificare in base a: forma, colore, grandezza, spessore.

Formare insiemi di oggetti.

Cogliere e completare serie ritmiche.

Seriare oggetti.

Cogliere il rapporto tra numero e quantità.

Utilizzare tabelle e istogrammi.

Riconoscere i numeri da 1 a 10.

Contare, confrontare, quantificare operando adeguatamente.

Aggiungere e togliere quantità.

**Conoscenze:**

Concetti spaziali e topologici.

Simboli, mappe e percorsi.

Raggruppamenti.

Serie e ritmi.

Linee, figure e forme.

Numeri e numerazioni.

Strumenti e tecniche di misura.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.

Esperienze motorie, lettura di immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.

Percorsi di differenti livelli di difficoltà con materiali d'arredamento e piccoli attrezzi.

Verbalizzazione di percorsi e rappresentazioni grafiche.

Giochi senso-percettivi di manipolazione.

Giochi di riconoscimento e confronto di oggetti per l'individuazione: delle forme geometriche e dei concetti (piccolo/grande, uno/tanti).  
Gioco del tangram.  
Creazione di numeri con materiali vari (plastilina, pasta di sale, didò).  
Conte e filastrocche sui numeri.  
Giochi strutturati (associazione numero-quantità, memory, domino,...).

**CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI** : I discorsi e le parole, Immagini suoni e colori, Il corpo e il movimento.

**ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI**

**Livello alto**

Acquisizione completa delle competenze.  
Sviluppo autonomo delle abilità.

**Livello intermedio**

Acquisizione di insieme delle competenze.  
Sviluppo progressivo delle abilità.

**Livello basso**

Acquisizione parziale delle conoscenze.  
Sviluppo iniziale delle abilità.

**Casi particolari :**

**CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI**

**TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo "teatrali, musicali, visivi, di animazione..."; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)

**Abilità:**

Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo.

Inventare storie, esprimerle attraverso la loro rappresentazione grafica o la loro drammatizzazione.

Comunicare verbalmente emozioni.

Utilizzare creativamente materiali.

Sperimentare vari materiali per esprimersi creativamente.

Comunicare attraverso diverse tecniche grafico – pittoriche.

Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.

<p>Acquisire interesse per l'ascolto musicale.          Produrre semplici sequenze sonore          Riconoscere suoni.          Associare il ritmo al movimento.</p>
<p><b>Conoscenze:</b>          Disegno e scrittura spontanea.          Progettare e realizzare momenti di festa          I colori: osservazione della realtà ed uso soggettivo ed oggettivo.          Mescolanze, contrasti, sfumature, trasparenze, successioni, alternanze, accostamenti.          Rielaborazione di esperienze personali.          Eseguire giochi al computer con programmi didattici.          Esplorare possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative.          Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>          Attività grafico-pittoriche, manipolative, sonoro-musicali e multimediali.          Attività di gruppo per stimolare la creatività.          Giochi liberi e guidati ed esplorazione di materiali naturali, di riciclo e strutturati.          Lettura di immagini, osservazione e riproduzione di opere d'arte.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, il sè e l'altro.</p>
<p><b>Livello Alto</b></p>
<p>Acquisizione completa delle competenze.          Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p>
<p>Acquisizione di insieme delle competenze.          Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p>
<p>Acquisizione parziale delle conoscenze.          Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>

**COMPETENZA EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE**

**CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**

**TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Il bambino partecipa e ascolta, comprende parole, conversazioni, rime, filastrocche, brevi storie e racconti. Partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e sempre più pertinenti.

**Abilità:**

Ascoltare e comprendere brevi storie e racconti.

Formulare semplici domande in riferimento alle storie ascoltate e in situazioni ludiche.

Nell'esecuzione delle attività didattiche, accettare semplici regole, condivise verbalmente.

Formulare e individuare semplici regole linguistiche

Individuare il protagonista, l'ambiente e il finale di una storia.

Ricostruire brevi storie con sequenze di immagini.

**Conoscenze:**

Le vacanze.

Le stagioni.

Feste e ricorrenze

Racconti tradizionali,

Poesie, filastrocche.

Temi suscitati da situazioni

quotidiane o da osservazioni degli ambienti, della natura, o scaturiti da esperienze personali vissute a casa e a scuola.

Tematiche presenti nel progetto annuale scelto dalle insegnanti.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi liberi e guidati.

Giochi di imitazione.

Giochi di associazione fra parole e movimento.

Filastrocche, conte.

<p>Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione.          Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.          Ascolto attivo di narrazioni e racconti.          Esperienze di ascolto di filastrocche e brevi storie in rima.          Lettura di immagini.          Uso di libri, frequentazione della biblioteca di sezione.          Approccio ai simboli e al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto scrittura.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI</b> :Il se' e l'altro, Immagini suoni e colori.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b></p> <p>Acquisizione completa delle competenze.          Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p> <p>Acquisizione di insieme delle competenze.          Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p> <p>Acquisizione parziale delle conoscenze.          Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO</b></p>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b>          Il bambino sviluppa il senso di identità personale , è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare.</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, 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><b>Abilità:</b>          Consolidare la propria identità          Lavorare insieme ad un progetto comune          Cogliere il punto di vista degli altri in relazione al proprio, nelle azioni e nella comunicazione          Riconoscere l'appartenenza ad un gruppo          Riconoscere l'autorevolezza degli adulti          Accettare la diversità attraverso comportamenti di amicizia          Riconoscere il valore della diversità          Riconoscere i propri stati d'animo e quelli degli altri</p>

<p>Comunicare i propri bisogni  Mostrare fiducia in sé stessi  Percepire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica</p>
<p><b>Conoscenze:</b>  Conoscenza di spazi e materiali della scuola.  Attività di routine quotidiana.  Regole di comportamento a scuola.  Io, la mia famiglia, i miei amici.  Reazioni adeguate alla gestione dei conflitti.  Il vissuto personale e quello dei compagni.  La mia immagine corporea.  Comprensione ed elaborazione grafica e verbale di storie e del proprio vissuto.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>  Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole.  Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione.  Ascolto di racconti, fiabe, filastrocche, canti relativi alla propria cultura di appartenenza.  Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.  Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, Immagini suoni e colori.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b>  Acquisizione completa delle competenze.  Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b>  Acquisizione di insieme delle competenze.  Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b>  Acquisizione parziale delle conoscenze.  Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>
<p align="center"><b>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI</b></p>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b>  Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo "teatrali, musicali, visivi, di animazione..."; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni</p>

percepiti e riprodurli.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
<b>Abilità:</b> Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo. Inventare storie, esprimerle attraverso la loro rappresentazione grafica o la loro drammatizzazione. Comunicare verbalmente emozioni. Utilizzare creativamente materiali. Sperimentare vari materiali per esprimersi creativamente. Comunicare attraverso diverse tecniche grafico – pittoriche. Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione. Acquisire interesse per l’ascolto musicale. Produrre semplici sequenze sonore Riconoscere suoni. Associare il ritmo al movimento.
<b>Conoscenze:</b> Disegno e scrittura spontanea. Progettare e realizzare momenti di festa I colori: osservazione della realtà ed uso soggettivo ed oggettivo. Mescolanze, contrasti, sfumature, trasparenze, successioni, alternanze, accostamenti. Rielaborazione di esperienze personali. Eseguire giochi al computer con programmi didattici. Esplorare possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative. Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione.
<b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b> Attività grafico-pittoriche, manipolative, sonoro-musicali e multimediali. Attività di gruppo per stimolare la creatività. Giochi liberi e guidati ed esplorazione di materiali naturali, di riciclo e strutturati. Lettura di immagini, osservazione e riproduzione di opere d'arte.
<b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI : I discorsi e le parole, Il se' e l'altro.</b>
<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b> Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b> Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b> Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO  
(Oggetti, fenomeni, viventi)**

Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

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

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi proposte da altri.

Orientarsi nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso.

Affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi.

Rivelare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni.

Formulare ipotesi e ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.

Manifestare curiosità e voglia di sperimentare interagendo con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti.

**Abilità:**

Sviluppare la capacità di collocare situazioni ed eventi nel tempo

Sviluppare e stimolare la curiosità e l'esplorazione della realtà circostante

Esplorare la realtà circostante

Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale

Osservare organismi animali e vegetali.

Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze

Avanzare previsioni ed ipotesi

Ipotizzare soluzioni e problemi

Perseguire progetti nel tempo documentandone gli sviluppi

Collocare situazioni ed eventi nel tempo

Stimolare la formulazione di domande, la discussione e il confronto di ipotesi

Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali.

Toccare, smontare costruire e ricostruire affinando i propri gesti.

**Conoscenze:**

Concetti temporali:( prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.

Linee del tempo.

Periodizzazioni : giorno/notte; fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.

Osservazioni dell'ambiente distinguendo le trasformazioni.

Osservazione di manufatti tecnologici per spiegarne la funzione e il funzionamento.

Conoscenza di animali e piante di ambienti diversi.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.

Giochi di gruppo.

Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli.

Giochi imitativi dei movimenti di animali e piante.

Rappresentazioni grafiche degli ambienti osservati.

Attività ludiche con materiale strutturato e non.

Registrazione della frequenza di eventi ( presenze, incarichi, tempo atmosferico).

**CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI** :Il sé e l'altro, Immagini suoni e colori.

<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b>
Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b>
Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b>
Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (Numero e spazio)</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.  Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.  Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Orientarsi nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso nello spazio e nel tempo. Osservare ed interpretare ambienti, fatti, fenomeni, produzioni artistiche. Dimostrare prime abilità di tipo logico. Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.
<b>Abilità:</b> Discriminare i colori fondamentali. Operare con parametri spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, ... Rappresentare percorsi. Utilizzare simbologie e decodificare mappe. Operare con la simmetria. Discriminare forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. Classificare in base a: forma, colore, grandezza, spessore. Formare insiemi di oggetti. Cogliere e completare serie ritmiche. Seriare oggetti. Cogliere il rapporto tra numero e quantità. Utilizzare tabelle e istogrammi. Riconoscere i numeri da 1 a 10. Contare, confrontare, quantificare operando adeguatamente. Aggiungere e togliere quantità.
<b>Conoscenze:</b> Concetti spaziali e topologici.

<p>Simboli, mappe e percorsi.  Raggruppamenti.  Serie e ritmi.  Linee, figure e forme.  Numeri e numerazioni.  Strumenti e tecniche di misura.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>  Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.  Esperienze motorie, lettura di immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.  Percorsi di differenti livelli di difficoltà con materiali d'arredamento e piccoli attrezzi.  Verbalizzazione di percorsi e rappresentazioni grafiche.  Giochi senso-percettivi di manipolazione.  Giochi di riconoscimento e confronto di oggetti per l'individuazione: delle forme geometriche e dei concetti (piccolo/grande, uno/tanti).  Gioco del tangram.  Creazione di numeri con materiali vari (plastilina, pasta di sale, didò).  Conte e filastrocche sui numeri.  Giochi strutturati ( associazione numero-quantità, memory, domino,...).</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, Immagini suoni e colori, Il corpo e il movimento.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b>  Acquisizione completa delle competenze.  Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b>  Acquisizione di insieme delle competenze.  Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b>  Acquisizione parziale delle conoscenze.  Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO</b></p>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b>  Il bambino vive pienamente la propria corporeità e percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Riconosce segnali e 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>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>
<p><b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b>  Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p>

Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.  
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.  
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

**Abilità:**

Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri.  
Riprodurre graficamente lo schema corporeo in maniera completa.  
Rappresentare il corpo in movimento  
Prendere consapevolezza e gestire il proprio corpo.  
Esplorare attraverso i sensi.  
Rappresentare le emozioni attraverso l'espressività.  
Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i gesti, ...  
Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio.  
Raggiungere il coordinamento motorio.  
Muoversi creativamente nello spazio.  
Affinare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.  
Acquisire corrette abitudini nella prospettiva della salute e dell'ordine.  
Raggiungere progressivamente l'autonomia personale.

**Conoscenze:**

Il corpo  
Regole di igiene del corpo e degli alimenti.  
I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.  
Le regole dei giochi.  
Lo spazio interno ed esterno della scuola.  
Conoscenza della sua strutturazione: l'ingresso, i servizi, la mensa, il dormitorio, ...  
La giornata scolastica e la sua organizzazione.  
Vestirsi e svestirsi.  
Conoscenza dei momenti della giornata ed acquisizione delle abilità idonee a permettere di affrontarli in modo autonomo.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.  
Giochi cooperativi per incoraggiare la conoscenza reciproca.  
Esplorazione dello spazio per orientarsi.  
Attività di routine per consolidare l'autonomia.  
Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della giornata.  
Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione.  
Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione.  
Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali.  
Esperienze di psicomotricità.  
Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo.

**CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI** :Il sé e l'altro, Immagini suoni e colori.

**ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI**

**Livello alto**

Acquisizione completa delle competenze.

Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b>
Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b>
Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.  Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.  Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo "teatrali, musicali, visivi, di animazione..."; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.  Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.  Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.  Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
<b>Abilità:</b> Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo. Inventare storie, esprimerle attraverso la loro rappresentazione grafica o la loro drammatizzazione. Comunicare verbalmente emozioni. Utilizzare creativamente materiali. Sperimentare vari materiali per esprimersi creativamente. Comunicare attraverso diverse tecniche grafico – pittoriche. Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione. Acquisire interesse per l'ascolto musicale. Produrre semplici sequenze sonore Riconoscere suoni. Associare il ritmo al movimento.
<b>Conoscenze:</b> Disegno e scrittura spontanea. Progettare e realizzare momenti di festa I colori: osservazione della realtà ed uso soggettivo ed oggettivo. Mescolanze, contrasti, sfumature, trasparenze, successioni, alternanze, accostamenti. Rielaborazione di esperienze personali. Eseguire giochi al computer con programmi didattici. Esplorare possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative. Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione.
<b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>

Attività grafico-pittoriche, manipolative, sonoro-musicali e multimediali.
Attività di gruppo per stimolare la creatività.
Giochi liberi e guidati ed esplorazione di materiali naturali, di riciclo e strutturati. Lettura di immagini, osservazione e riproduzione di opere d'arte.
<b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI : I discorsi e le parole, Il se' e l'altro.</b>
<b>Livello Alto</b>
Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b>
Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b>
Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>

<b>COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino sviluppa il senso di identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.  Sa di avere una storia personale e familiare.  Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.  Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.  Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.  Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, 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.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Riferire i propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare. Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto. Osservare le regole poste dagli altri e condivise nel gruppo.
<b>Abilità:</b> Consolidare la propria identità. Lavorare insieme ad un progetto comune. Cogliere il punto di vista degli altri in relazione al proprio, nelle azioni e nella comunicazione. Riconoscere l'appartenenza ad un gruppo. Riconoscere l'autorevolezza degli adulti.

<p>Accettare la diversità attraverso comportamenti di amicizia.  Riconoscere il valore della diversità.  Riconoscere i propri stati d'animo e quelli degli altri.  Comunicare i propri bisogni.  Mostrare fiducia in sé stessi.  Percepire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica.</p>
<p><b>Conoscenze:</b>  Conoscenza di spazi e materiali della scuola.  Attività di routine quotidiana.  Regole di comportamento a scuola.  Io, la mia famiglia, i miei amici.  Reazioni adeguate alla gestione dei conflitti.  Il vissuto personale e quello dei compagni.  La mia immagine corporea.  Comprensione ed elaborazione grafica e verbale di storie e del proprio vissuto.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>  Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole.  Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione.  Ascolto di racconti, fiabe, filastrocche, canti relativi alla propria cultura di appartenenza.  Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.  Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, Immagini suoni e colori.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b></p>
<p>Acquisizione completa delle competenze.  Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p>
<p>Acquisizione di insieme delle competenze.  Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p>
<p>Acquisizione parziale delle conoscenze.  Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>

**COMPETENZA EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'**

**CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**

**TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Il bambino partecipa e ascolta, comprende parole, conversazioni, rime, filastrocche, brevi storie e racconti. Partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e sempre più pertinenti.

**Abilità:**

Ascoltare e comprendere brevi storie e racconti.

Formulare semplici domande in riferimento alle storie ascoltate e in situazioni ludiche.

Nell'esecuzione delle attività didattiche, accettare semplici regole, condivise verbalmente.

Formulare e individuare semplici regole linguistiche

Individuare il protagonista, l'ambiente e il finale di una storia.

Ricostruire brevi storie con sequenze di immagini.

**Conoscenze:**

Le vacanze.

Le stagioni.

Feste e ricorrenze

Racconti tradizionali,

Poesie, filastrocche.

Temi suscitati da situazioni

quotidiane o da osservazioni degli ambienti, della natura, o scaturiti da esperienze personali vissute a casa e a scuola.

Tematiche presenti nel progetto annuale scelto dalle insegnanti.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi liberi e guidati.

Giochi di imitazione.

Giochi di associazione fra parole e movimento.

Filastrocche, conte.

<p>Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione.</p> <p>Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.</p> <p>Ascolto attivo di narrazioni e racconti.</p> <p>Esperienze di ascolto di filastrocche e brevi storie in rima.</p> <p>Lettura di immagini.</p> <p>Uso di libri, frequentazione della biblioteca di sezione.</p> <p>Approccio ai simboli e al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto scrittura.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI</b> :Il se' e l'altro, Immagini suoni e colori.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b></p> <p>Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p> <p>Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p> <p>Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO</b></p>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b></p> <p>Il bambino sviluppa il senso di identità personale , è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare.</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, 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><b>Abilità:</b></p> <p>Consolidare la propria identità</p> <p>Lavorare insieme ad un progetto comune</p> <p>Cogliere il punto di vista degli altri in relazione al proprio, nelle azioni e nella comunicazione</p> <p>Riconoscere l'appartenenza ad un gruppo</p> <p>Riconoscere l'autorevolezza degli adulti</p>

<p>Accettare la diversità attraverso comportamenti di amicizia  Riconoscere il valore della diversità  Riconoscere i propri stati d'animo e quelli degli altri  Comunicare i propri bisogni  Mostrare fiducia in sé stessi  Percepire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica</p>
<p><b>Conoscenze:</b>  Conoscenza di spazi e materiali della scuola.  Attività di routine quotidiana.  Regole di comportamento a scuola.  Io, la mia famiglia, i miei amici.  Reazioni adeguate alla gestione dei conflitti.  Il vissuto personale e quello dei compagni.  La mia immagine corporea.  Comprensione ed elaborazione grafica e verbale di storie e del proprio vissuto.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>  Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole.  Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione.  Ascolto di racconti, fiabe, filastrocche, canti relativi alla propria cultura di appartenenza.  Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.  Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, immagini suoni e colori.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b>  Acquisizione completa delle competenze.  Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b>  Acquisizione di insieme delle competenze.  Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b>  Acquisizione parziale delle conoscenze.  Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>
<p><b>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI</b></p>

**TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo "teatrali, musicali, visivi, di animazione..."; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

**COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)

**Abilità:**

Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo.  
Inventare storie, esprimerle attraverso la loro rappresentazione grafica o la loro drammatizzazione.  
Comunicare verbalmente emozioni.  
Utilizzare creativamente materiali.  
Sperimentare vari materiali per esprimersi creativamente.  
Comunicare attraverso diverse tecniche grafico – pittoriche.  
Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.  
Acquisire interesse per l'ascolto musicale.  
Produrre semplici sequenze sonore  
Riconoscere suoni.  
Associare il ritmo al movimento.

**Conoscenze:**

Disegno e scrittura spontanea.  
Progettare e realizzare momenti di festa  
I colori: osservazione della realtà ed uso soggettivo ed oggettivo.  
Mescolanze, contrasti, sfumature, trasparenze, successioni, alternanze, accostamenti.  
Rielaborazione di esperienze personali.  
Eseguire giochi al computer con programmi didattici.  
Esplorare possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative.  
Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione.

**METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Attività grafico-pittoriche, manipolative, sonoro-musicali e multimediali.  
Attività di gruppo per stimolare la creatività.  
Giochi liberi e guidati ed esplorazione di materiali naturali, di riciclo e strutturati.  
Lettura di immagini, osservazione e riproduzione di opere d'arte.

**CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI : I discorsi e le parole, Il se' e l'altro.**

<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b>
Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b>
Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b>
Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> <b>(Oggetti, fenomeni, viventi)</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.  Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.  Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.  Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi proposte da altri. Orientarsi nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso. Affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Rivelare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. Formulare ipotesi e ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. Manifestare curiosità e voglia di sperimentare interagendo con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti.
<b>Abilità:</b> Sviluppare la capacità di collocare situazioni ed eventi nel tempo Sviluppare e stimolare la curiosità e l'esplorazione della realtà circostante Esplorare la realtà circostante Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale Osservare organismi animali e vegetali. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze Avanzare previsioni ed ipotesi Ipotesizzare soluzioni e problemi Perseguire progetti nel tempo documentandone gli sviluppi Collocare situazioni ed eventi nel tempo Stimolare la formulazione di domande, la discussione e il confronto di ipotesi Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali. Toccare, smontare costruire e ricostruire affinando i propri gesti.
<b>Conoscenze:</b> Concetti temporali:( prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. Linee del tempo.

<p>Periodizzazioni : giorno/notte; fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.  Osservazioni dell'ambiente distinguendo le trasformazioni.  Osservazione di manufatti tecnologici per spiegarne la funzione e il funzionamento.  Conoscenza di animali e piante di ambienti diversi.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>  Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.  Giochi di gruppo.  Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli.  Giochi imitativi dei movimenti di animali e piante.  Rappresentazioni grafiche degli ambienti osservati.  Attività ludiche con materiale strutturato e non.  Registrazione della frequenza di eventi ( presenze, incarichi, tempo atmosferico).</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI</b> :Il sè e l'altro, Immagini suoni e colori.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b></p>
<p>Acquisizione completa delle competenze.  Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p>
<p>Acquisizione di insieme delle competenze.  Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p>
<p>Acquisizione parziale delle conoscenze.  Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> (Numero e spazio)</p>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b>  Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.  Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.  Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>
<p><b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b>  Orientarsi nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerche di senso nello spazio e nel tempo.  Osservare ed interpretare ambienti, fatti, fenomeni, produzioni artistiche.  Dimostrare prime abilità di tipo logico.  Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.</p>
<p><b>Abilità:</b>  Discriminare i colori fondamentali.  Operare con parametri spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, ...  Rappresentare percorsi.</p>

<p>Utilizzare simbologie e decodificare mappe.</p> <p>Operare con la simmetria.</p> <p>Discriminare forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.</p> <p>Classificare in base a: forma, colore, grandezza, spessore.</p> <p>Formare insiemi di oggetti.</p> <p>Cogliere e completare serie ritmiche.</p> <p>Seriare oggetti.</p> <p>Cogliere il rapporto tra numero e quantità.</p> <p>Utilizzare tabelle e istogrammi.</p> <p>Riconoscere i numeri da 1 a 10.</p> <p>Contare, confrontare, quantificare operando adeguatamente.</p> <p>Aggiungere e togliere quantità.</p>
<p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Concetti spaziali e topologici.</p> <p>Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>Raggruppamenti.</p> <p>Serie e ritmi.</p> <p>Linee, figure e forme.</p> <p>Numeri e numerazioni.</p> <p>Strumenti e tecniche di misura.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b></p> <p>Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.</p> <p>Esperienze motorie, lettura di immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.</p> <p>Percorsi di differenti livelli di difficoltà con materiali d'arredamento e piccoli attrezzi.</p> <p>Verbalizzazione di percorsi e rappresentazioni grafiche.</p> <p>Giochi senso-percettivi di manipolazione.</p> <p>Giochi di riconoscimento e confronto di oggetti per l'individuazione: delle forme geometriche e dei concetti (piccolo/grande, uno/tanti).</p> <p>Gioco del tangram.</p> <p>Creazione di numeri con materiali vari (plastilina, pasta di sale, didò).</p> <p>Conte e filastrocche sui numeri.</p> <p>Giochi strutturati (associazione numero-quantità, memory, domino,...).</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, Immagini suoni e colori, Il corpo e il movimento.</p>
<p><b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b></p>
<p><b>Livello alto</b></p> <p>Acquisizione completa delle competenze.</p> <p>Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p> <p>Acquisizione di insieme delle competenze.</p> <p>Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p> <p>Acquisizione parziale delle conoscenze.</p> <p>Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>

## CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

### **TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:**

Il bambino vive pienamente la propria corporeità e percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Riconosce segnali e ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

### **COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.

Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.

Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.

Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

### **Abilità:**

Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri.

Riprodurre graficamente lo schema corporeo in maniera completa.

Rappresentare il corpo in movimento

Prendere consapevolezza e gestire il proprio corpo.

Esplorare attraverso i sensi.

Rappresentare le emozioni attraverso l'espressività.

Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i gesti, ...

Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio.

Raggiungere il coordinamento motorio.

Muoversi creativamente nello spazio.

Affinare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.

Acquisire corrette abitudini nella prospettiva della salute e dell'ordine.

Raggiungere progressivamente l'autonomia personale.

### **Conoscenze:**

Il corpo

Regole di igiene del corpo e degli alimenti.

I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.

Le regole dei giochi.

Lo spazio interno ed esterno della scuola.

Conoscenza della sua strutturazione: l'ingresso, i servizi, la mensa, il dormitorio,...

La giornata scolastica e la sua organizzazione.

Vestirsi e svestirsi.

Conoscenza dei momenti della giornata ed acquisizione delle abilità idonee a permettere di affrontarli in

modo autonomo.
<b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b> Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente. Giochi cooperativi per incoraggiare la conoscenza reciproca. Esplorazione dello spazio per orientarsi. Attività di routine per consolidare l'autonomia. Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della giornata. Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione. Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione. Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali. Esperienze di psicomotricità. Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo.
<b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI</b> :Il sè e l'altro, Immagini suoni e colori.
<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b>
Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b>
Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b>
Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.  Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.  Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo "teatrali, musicali, visivi, di animazione..."; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.  Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.  Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
<b>Abilità:</b> Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo. Inventare storie, esprimerle attraverso la loro rappresentazione grafica o la loro drammatizzazione.

<p>Comunicare verbalmente emozioni.          Utilizzare creativamente materiali.          Sperimentare vari materiali per esprimersi creativamente.          Comunicare attraverso diverse tecniche grafico – pittoriche.          Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.          Acquisire interesse per l’ascolto musicale.          Produrre semplici sequenze sonore          Riconoscere suoni.          Associare il ritmo al movimento.</p>
<p><b>Conoscenze:</b>          Disegno e scrittura spontanea.          Progettare e realizzare momenti di festa          I colori: osservazione della realtà ed uso soggettivo ed oggettivo.          Mescolanze, contrasti, sfumature, trasparenze, successioni, alternanze, accostamenti.          Rielaborazione di esperienze personali.          Eseguire giochi al computer con programmi didattici.          Esplorare possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative.          Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>          Attività grafico-pittoriche, manipolative, sonoro-musicali e multimediali.          Attività di gruppo per stimolare la creatività.          Giochi liberi e guidati ed esplorazione di materiali naturali, di riciclo e strutturati.          Lettura di immagini, osservazione e riproduzione di opere d'arte.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI : I discorsi e le parole, Il se' e l'altro.</b></p>
<p><b>Livello Alto</b>          Acquisizione completa delle competenze.          Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b>          Acquisizione di insieme delle competenze.          Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b>          Acquisizione parziale delle conoscenze.          Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>

<b>COMPETENZA EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>
<p><b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b>          Il bambino vive pienamente la propria corporeità e percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Riconosce segnali e 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>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l’uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all’interno della scuola e all’aperto.</p> <p>Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza,</p>

nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

#### **COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA**

Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.

Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.

Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.

Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

#### **Abilità:**

Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri.

Riprodurre graficamente lo schema corporeo in maniera completa.

Rappresentare il corpo in movimento

Prendere consapevolezza e gestire il proprio corpo.

Esplorare attraverso i sensi.

Rappresentare le emozioni attraverso l'espressività.

Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i gesti, ...

Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio.

Raggiungere il coordinamento motorio.

Muoversi creativamente nello spazio.

Affinare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.

Acquisire corrette abitudini nella prospettiva della salute e dell'ordine.

Raggiungere progressivamente l'autonomia personale.

#### **Conoscenze:**

Il corpo

Regole di igiene del corpo e degli alimenti.

I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.

Le regole dei giochi.

Lo spazio interno ed esterno della scuola.

Conoscenza della sua strutturazione: l'ingresso, i servizi, la mensa, il dormitorio,...

La giornata scolastica e la sua organizzazione.

Vestirsi e svestirsi.

Conoscenza dei momenti della giornata ed acquisizione delle abilità idonee a permettere di affrontarli in modo autonomo.

#### **METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:**

Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.

Giochi cooperativi per incoraggiare la conoscenza reciproca.

Esplorazione dello spazio per orientarsi.

Attività di routine per consolidare l'autonomia.

Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della giornata.

Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione.

Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione.

Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali.

Esperienze di psicomotricità.

Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo.

<b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI</b> :Il sè e l'altro, immagini suoni e colori.
<b>ABILITA' DA PROMUOVERE PER RAGGIUNGERE LE COMPETENZE APPROVATE DAL COLLEGIO DEI DOCENTI</b>
<b>Livello alto</b>
Acquisizione completa delle competenze. Sviluppo autonomo delle abilità.
<b>Livello intermedio</b>
Acquisizione di insieme delle competenze. Sviluppo progressivo delle abilità.
<b>Livello basso</b>
Acquisizione parziale delle conoscenze. Sviluppo iniziale delle abilità.
<b>Casi particolari :</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>
<b>TRAGUARDO DI COMPETENZA DAL PROFILO:</b> Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.  Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.  Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo "teatrali, musicali, visivi, di animazione..."; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.  Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.  Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.  Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
<b>COMPETENZA SPECIFICA DELLA DISCIPLINA</b> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
<b>Abilità:</b> Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo. Inventare storie, esprimerle attraverso la loro rappresentazione grafica o la loro drammatizzazione. Comunicare verbalmente emozioni. Utilizzare creativamente materiali. Sperimentare vari materiali per esprimersi creativamente. Comunicare attraverso diverse tecniche grafico – pittoriche. Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione. Acquisire interesse per l'ascolto musicale. Produrre semplici sequenze sonore Riconoscere suoni. Associare il ritmo al movimento.
<b>Conoscenze:</b> Disegno e scrittura spontanea. Progettare e realizzare momenti di festa I colori: osservazione della realtà ed uso soggettivo ed oggettivo.

<p>Mescolanze, contrasti, sfumature, trasparenze, successioni, alternanze, accostamenti.  Rielaborazione di esperienze personali.  Eseguire giochi al computer con programmi didattici.  Esplorare possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative.  Esplorare il paesaggio sonoro circostante; operare corrispondenze tra suoni e fonti di emissione.</p>
<p><b>METODI STRATEGIE DI INTERVENTO:</b>  Attività grafico-pittoriche, manipolative, sonoro-musicali e multimediali.</p> <p>Attività di gruppo per stimolare la creatività.</p> <p>Giochi liberi e guidati ed esplorazione di materiali naturali, di riciclo e strutturati.  Lettura di immagini, osservazione e riproduzione di opere d'arte.</p>
<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI :</b> I discorsi e le parole, il sè e l'altro.</p>
<p><b>Livello Alto</b></p> <p>Acquisizione completa delle competenze.  Sviluppo autonomo delle abilità.</p>
<p><b>Livello intermedio</b></p> <p>Acquisizione di insieme delle competenze.  Sviluppo progressivo delle abilità.</p>
<p><b>Livello basso</b></p> <p>Acquisizione parziale delle conoscenze.  Sviluppo iniziale delle abilità.</p>
<p><b>Casi particolari :</b></p>