



SCUOLE PARITARIE DELL'INFANZIA E PRIMARIA

“COLLEGIO DIMESSE”

Via Pendice Scoglietto n.7

Tel.- fax 040 566277

TRIESTE

IL CURRICOLO

DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

CHE COS'E' IL CURRICOLO

Il Curricolo è il complesso organizzato delle esperienze di apprendimento che ogni scuola progetta e realizza per gli alunni al fine di conseguire le mete formative desiderate. Esso, al suo interno ed in sintonia con il Piano dell'Offerta Formativa Triennale e le normative nazionali vigenti, declina il percorso dei campi di esperienza e delle discipline sulla base dei traguardi delle competenze e degli obiettivi di apprendimento prescritti dalle Indicazioni Nazionali ed in prospettiva del profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione.

Il Curricolo rappresenta quindi la continuità dell'itinerario educativo indicato nel PTOF ed è un documento in cui si riporta tutto ciò che viene effettivamente realizzato al fine di garantire il successo formativo di ogni alunno, tenuto conto delle situazioni di partenza, dei bisogni educativi e delle finalità generali del sistema di istruzione.

COME È ORGANIZZATO IL CURRICOLO

Il Curricolo si sviluppa dai campi di esperienza nella scuola dell'infanzia e dalle discipline nella scuola primaria e prevede per ciascuna area un nucleo fondante dei saperi (Conoscenze ed Abilità) e dei traguardi di competenza da raggiungere alla fine di ogni segmento scolastico. Il Curricolo ha come linee guida i nuclei fondanti dei saperi (conoscenze e abilità) riportati nelle "Indicazioni Nazionali del 2012" mentre le competenze verso cui tendere sono rappresentate dal quadro delle **otto competenze di cittadinanza da acquisire al termine dell'obbligo di istruzione** (D.M. del 22/08/2007). Esse sono perfettamente integrabili con le **competenze chiave europee** per l'apprendimento permanente.

Le competenze chiave sono la combinazione di conoscenze e di abilità di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e alla cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.

Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:

1. competenza alfabetica funzionale; 2. competenza multilinguistica; 3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; 4. competenza digitale; 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; 6. competenza in materia di cittadinanza; 7. competenze imprenditoriali; 8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

**È il cuore
didattico del
PTOF**

**È elaborato nel
rispetto dei
vincoli delle
Indicazioni
Nazionali**

IL CURRICOLO

**È articolato per
campi di
esperienza nella
scuola
dell'infanzia e per
discipline nella
scuola primaria**

**Descrive il
percorso
formativo di
ogni alunno**

**È il risultato
dell'integrazione
tra le esigenze del
territorio e le
prescrizioni
nazionali**

CONTIENE:

- **Gli Obiettivi Generali del processo formativo**
- **Il Profilo Annuale delle Competenze dell'alunno**
- **Il Curricolo di Cittadinanza e Costituzione**
- **I Traguardi di competenza, per ciascun campo di esperienza per l'alunno in uscita dalla scuola dell'infanzia e delle discipline per l'uscita dalla scuola primaria**
- **Le competenze e i traguardi per la valutazione del**

IL CURRICOLO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutti i bambini e le bambine di età compresa tra i tre e i sei anni di età concorrendo alla formazione completa dell'individuo con un'azione educativa orientata ad accogliere la diversità e l'unicità di ciascuno, secondo quanto stabilito dai principi della Costituzione italiana, dalla Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione europea.

Concorre all'acquisizione delle competenze da raggiungere alla fine del primo ciclo, inserendosi con la propria specificità lungo il percorso formativo dai 3 ai 16 anni.

Essa si pone l'obiettivo di accompagnare gli alunni nel complesso processo di crescita finalizzato a promuovere nei bambini il consolidamento dell'*identità* ("io sono"), l'acquisizione dell'*autonomia* ("io posso"), l'acquisizione delle *competenze* ("io so, io so fare") e vivere le prime esperienze di *cittadinanza* ("io e gli altri nel mondo").

- **AUTONOMIA:** Gestire ed essere responsabile delle proprie cose e delle proprie azioni. Utilizzare in modo appropriato e consapevole i materiali a disposizione e partecipare in modo costruttivo alle dinamiche del gruppo. Portare a termine le attività proposte, organizzare il proprio lavoro.
- **COMPETENZA** Prestare attenzione attraverso l'ascolto, riflettere e rielaborare i messaggi ricevuti. Utilizzare il linguaggio in modo appropriato: raccontare fatti, eventi, storie legati sia al proprio vissuto sia a momenti di vita scolastica.
- **IDENTITA'** Riconoscere le proprie emozioni, comunicarle, controllarle sia all'interno del piccolo che del grande gruppo.
- Interagire con coetanei e adulti, interiorizzare le regole della convivenza, mediare e risolvere piccoli conflitti, riconoscersi in situazioni nuove
- **CITTADINANZA** Accettare le diversità, confrontarsi con gli altri, essere disponibile a riconoscere ed accogliere esperienze diverse dalle proprie, anche attraverso l'approccio alla lingua inglese.

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

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

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano le occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo delle competenze suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario." (Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012).

I campi di esperienza sono cinque.

IL SÉ E L'ALTRO: il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, conosce meglio se stesso, gli altri e le tradizioni della comunità in cui vive.

IL CORPO E IL MOVIMENTO: il bambino conosce meglio il proprio corpo, consegue pratiche corrette di cura di sé e di alimentazione.

IMMAGINI, SUONI, COLORI: il bambino comunica, si esprime e apprezza i vari linguaggi: gestuale, iconico, musicale, verbale.

I DISCORSI E LE PAROLE: il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua, arricchisce e precisa il proprio lessico.

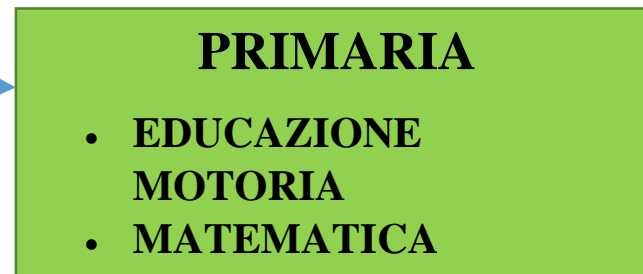
LA CONOSCENZA DEL MONDO: il bambino esplora, raggruppa e ordina secondo criteri diversi, osserva e coglie i fenomeni naturali e tecnologici.

I saperi disciplinari sono linee guida tratte dai vari campi di esperienza e permeano trasversalmente i progetti in una prospettiva di verticalità del curriculum (scuola dell'infanzia/primaria) e orizzontalità delle conoscenze.

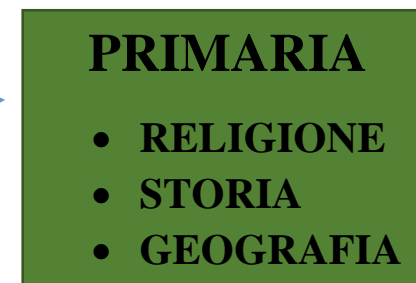
AREA DELLA COMUNICAZIONE



**AREA
COGNITIVO
MOTORIA**



**AREA AFFETTIVO
RELAZIONALE**



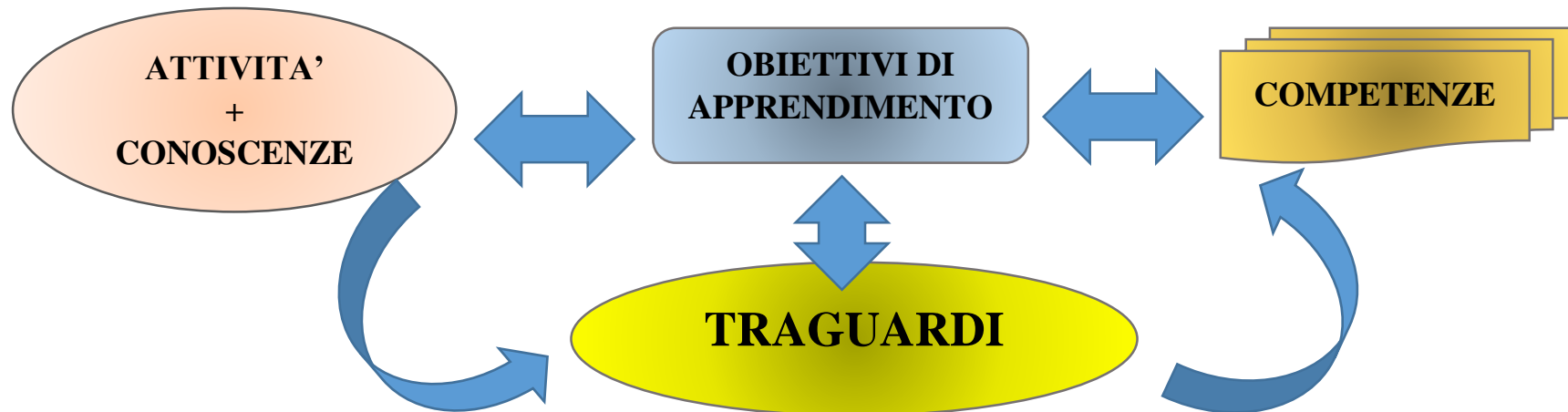
LE COMPETENZE

Le **Competenze** indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di studio o di lavoro e nello sviluppo professionale e/o personale. Le competenze sono descritte in termini di autonomia e responsabilità e sono quindi la combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:

- **la conoscenza** indica il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un settore di studio o di lavoro. Le conoscenze sono teoriche e pratiche.
- **per abilità** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati (se le capacità sottintendono la possibilità di fare qualcosa, le abilità ne indicano l'applicazione a seguito di esercizio);
- **gli atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni (nella scuola occorre coltivare soprattutto atteggiamenti positivi nei confronti dell'imparare, del vivere e del convivere).

Gli «**obiettivi specifici di apprendimento**» (OSA), indicano le **conoscenze** (il sapere) e le **abilità** (il saper fare) che tutte le scuole sono invitate ad organizzare in attività educative e didattiche volte alla promozione delle competenze degli allievi, a partire dalle loro capacità.

I traguardi per lo sviluppo delle competenze, posti al termine dei più significativi snodi del percorso curricolare, rappresentano percorsi, piste culturali e didattiche che consentono di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno.



COMPETENZE	Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO			ATTIVITA' (Abilità) Le attività vengono strutturate relativamente alla fascia d'età
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
	TRAGUARDI PER ETA'			
<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità. 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>Segue le regole di comportamento e si assume le responsabilità. Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici delle piccole comunità e delle città.</p>	<p>Esprime i propri bisogni ed accetta le indicazioni dell'adulto; conosce la propria famiglia, le prime regole di convivenza; gioca in modo creativo e inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti; riconosce la propria storia nella famiglia e nella comunità; fa proprie le semplici regole, riconosce l'autorità dell'adulto nei diversi contesti, gioca in modo costruttivo e creativo; inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>Inizia a controllare le proprie esigenze e i propri sentimenti; sviluppa il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità; riconosce, comprende e rispetta regole di comportamento e l'autorità dell'adulto; riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto; gioca in modo costruttivo e creativo; riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco • Attività che prevedono la collaborazione tra bambini • Attività per dare valore alla collaborazione • Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo • Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione • Predisposizione di strumenti per misurare e incentivare l'adesione alle regole condivise • Realizzazione ed utilizzo di simboli per l'espressione e il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni • Allestimento del mercatino delle buone azioni (ogni bambino dona in beneficenza un proprio gioco)
	OBIETTIVI PER ETA'			
	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare il distacco dalla famiglia adattandosi alla vita scolastica. • Partecipare ad esperienze con il gruppo sezione. • Scambiarsi giochi e materiali. • Esprimere i propri bisogni. • Manifestare le proprie emozioni. • Scoprire quali comportamenti ci fanno "star bene" insieme. • Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo sezione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distaccarsi serenamente dalla famiglia e accettare l'ambiente scolastico. • Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante. • Condividere esperienze con i compagni. • Usare in modo adeguato giochi e materiali. • Comunicare verbalmente i propri bisogni. • Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti. • Saper tollerare piccole frustrazioni. • Imparare a "star bene" con gli altri mettendo in 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere serenamente nell'ambiente scolastico. • Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo. • Usare in modo adeguato e creativo, giochi e materiali, dividerli con i compagni. • Gestire i propri bisogni in relazione ai tempi scolastici. • Comunicare, controllare le proprie emozioni (rabbia, paura, aggressività, ecc.). 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire alcuni simboli del nostro ambiente culturale. • Ascoltare chi parla. • Rispondere a semplici domande. • Riconoscere i compagni. 	<p>atto comportamenti adeguati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione e alla scuola. • Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale. • Prestare attenzione all'interlocutore. • Intervenire nella conversazione portando il proprio punto di vista. • Scoprire la diversità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Provare a risolvere autonomamente conflitti con i coetanei. • Assumere atteggiamenti di amicizia e di solidarietà. • Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità. • Conoscere simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale e confrontare con realtà altre. • Conoscere e rispettare le regole della conversazione. • Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell'altro. • Prendere decisioni insieme e rispettarle. • Conoscere, accettare e rispettare la diversità. 	
--	---	---	---	--

COMPETENZE	Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO			ABILITA' (Attività) Le attività vengono strutturate relativamente alla fascia d'età
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<p>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.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>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-</p> <p>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>	TRAGUARDI PER ETA'			<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico • Realizzazione di cartelloni per la registrazione dei dati meteo rilevati • Classificazione di materiali analizzati in base alla proprietà individuata • Progettazione e realizzazione di strumenti per contare rappresentazioni grafico-simboliche • Esperienza di semina e di cura di una piccola pianta personale • Preparazione di pietanze culinarie- rielaborazione grafica • Riproduzione con materiali di recupero di habitat conosciuti • Giochi per la sperimentazione delle relazioni dentro/fuori, sopra/sotto
	<p>Raggruppa e ordina secondo un semplice criterio; riconosce le differenze di quantità, risolve situazioni problematiche essenziali e osserva evidenti aspetti e trasformazioni della realtà naturale.</p>	<p>Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; stabilisce relazioni di quantità; affronta e risolve semplici situazioni problematiche; individua ed osserva aspetti e trasformazioni della realtà naturale.</p>	<p>Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; mette in relazione quantità e simbolo convenzionale; riconosce e risolve correttamente situazioni problematiche; osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p>	
	OBIETTIVI PER ETA'			
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli spazi all'interno dell'aula • Simbolizzare il tempo meteorologico • Individuare le caratteristiche percettive di materiali esperiti • Percepire e riconoscere quantità <i>pochi, tanti, uno.</i> • Riconoscere le caratteristiche più importanti degli animali • Descrivere l'ambiente circostante utilizzando i sensi • Curare e rispettare le "cose" della natura • Cogliere le caratteristiche delle stagioni • Distinguere e riconoscere spazi e direzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare posizioni di oggetti e persone nello spazio e rappresentarli • Raggruppare e confrontare secondo criteri dati • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi • Contare con l'uso della mano, abbinando il gesto alla parola • Descrivere le caratteristiche salienti degli animali • Riconoscere le caratteristiche più evidenti delle piante • Formulare previsioni e semplici ipotesi • Confrontare e rappresentare 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati • Registrare e confrontare le quantità • Mettere in relazione, ordinare e fare corrispondenze • Valutare e rappresentare quantità utilizzando semplici simboli e strumenti • Classificare gli animali conosciuti in base a uno o più criteri • Individuare e riconoscere caratteristiche, scoprire somiglianze e differenze 		

		graficamente alcuni percorsi effettuati	<ul style="list-style-type: none">• Collocare situazioni ed eventi nel tempo• Avanzare e verificare ipotesi• Rispettare gli esseri viventi e interessarsi alle loro condizioni di vita	
--	--	---	--	--

COMPETENZE	Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE			ATTIVITA' (Abilità) Le attività vengono strutturate relativamente alla fascia d'età
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	TRAGUARDI PER ETÀ'			<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di un personaggio fantastico per supportare la comunicazione orale • Completamento di una filastrocca in rima • Mediazione simbolica per stabilire quali sono l'inizio e la fine di un racconto • Analisi e rielaborazione di fiabe ascoltate in base agli indicatori temporali prima/dopo/all fine • Riordino e verbalizzazione delle sequenze illustrate di una fiaba ascoltata • Giochi linguistici per la "fabbrica" delle rime • Creazione di un testo augurale in rima • Realizzazione di una recita con messaggi grafici augurali • Ascolto di racconti legati alla festività. • Realizzazione di un cartoncino augurale • Ascolto di brevi letture e realizzazione di fant-illustrazioni • Rielaborazione di un testo poetico con gesti e mimica a supporto di parole/espressioni • Giochi linguistico-motori e sonori per la
	<p>Comunicazione nella madre lingua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende semplici messaggi e interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi essenziali. • Dialoga, con adulti e compagni, per esprimere bisogni e raccontare una propria esperienza. 	<p>Comunicazione nella madre lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi racconti e interagisce verbalmente con gli altri, utilizzando un lessico adeguato. • Partecipa alle conversazioni, esprime bisogni e racconta esperienze del proprio vissuto in modo chiaro e completo. 	<p>Comunicazione nella madre lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende messaggi e storie di complessità crescente; interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi complete e termini appropriati; partecipa in modo attivo alle conversazioni; esprime bisogni, pensieri ed emozioni e racconta esperienze vissute, rispettando i nessi logici. <p>Comunicazione in una seconda lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse. 	
	OBIETTIVI PER ETÀ'			
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentarsi e raccontarsi ai compagni • Raccontare una storia attraverso le immagini • Distinguere il codice orale da quello scritto • Familiarizzare con parole augurali e comprenderne il significato • Cogliere le caratteristiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare nuove forme di saluto • Stabilire la successione temporale delle sequenze di una narrazione ascoltata Completare parole facendo la rima • Ideare e produrre oralmente frasi in rima • Descrivere le caratteristiche dei 	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere il racconto di esperienze • Raccontare una storia ascoltata seguendone la successione temporale • Trovare parole con significato opposto • Sperimentare le prime forme di comunicazione scritta • Discriminare i personaggi delle storie 	

	<p>fondamentali dei personaggi di un racconto ascoltato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare gestualmente brevi poesie in rima • Raccontare le emozioni suscitate dai personaggi delle storie • Condividere oralmente emozioni vissute 	<p>personaggi di un testo ascoltato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre il ritmo di una poesia in rima • Mettere in relazione immagini e parole • Comunicare graficamente un evento 	<p>sulla base del criterio: buoni o cattivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare la struttura ritmica delle parole • Attribuire significati alle trasformazioni di parole • Sperimentare una varietà di situazioni comunicative anche attraverso il codice scritto 	<p>simbolizzazione della composizione sillabica delle parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi linguistici sulla trasformazione delle parole in base al genere, al numero, all'alterazione
--	--	--	---	---

COMPETENZE	Campo di esperienza: IL CORPO IN MOVIMENTO			ATTIVITA' (Abilità) Le attività vengono strutturate relativamente alla fascia d'età
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia. 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. Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento. 	TRAGUARDI PER ETÀ'			<ul style="list-style-type: none"> Esperienze pratiche relative alla cura di sé nelle routine scolastiche. Percorso motorio circolare finalizzato a esaminare le fasi igieniche giornaliere. Giochi motori di gruppo per consolidare le conoscenze igieniche. Giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base Giochi di esplorazione senso-percettiva e riconoscimento di parti del corpo Giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei Giochi per la conoscenza reciproca supportati da filastrocche Giochi motori per consolidare i legami tra i bambini Giochi senso-percettivi di riconoscimento dei compagni Sperimentazione ludica di diverse andature Giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali dentro-fuori
	Riconosce e denomina le parti del corpo, imita gesti, movimenti e partecipa al gioco libero e guidato.	Conosce e denomina le parti del corpo, segue schemi dinamici e posturali di base, partecipa a giochi organizzati rispettando le regole.	Conosce il corpo nella sua globalità, denomina e riconosce parti e segmenti corporei	
	OBIETTIVI PER ETÀ'			
	<ul style="list-style-type: none"> Provvedere alla cura della propria persona con l'aiuto dell'adulto Conoscere le corrette abitudini igieniche Percepire globalmente il proprio corpo Acquisire fiducia nelle proprie capacità motorie di base Sperimentare e utilizzare alcuni gesti comunicativi Percepire e produrre ritmi con il proprio corpo Coordinare i movimenti in relazione allo spazio Sviluppare la coordinazione oculo-manuale Assumere diverse posizioni del corpo nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> Provvedere alla cura della propria persona eventualmente chiedendo aiuto Rispettare le regole di igiene Percepire, riconoscere e denominare le parti del corpo Controllare le proprie emozioni a livello corporeo Variare il movimento in relazione ai limiti spaziali Raccontare una storia solo attraverso il linguaggio corporeo Muoversi a ritmo di musica Collaborare nei giochi di squadra. 	<ul style="list-style-type: none"> Provvedere autonomamente alla cura della propria persona Classificare i prodotti e gli oggetti per l'igiene e la cura di sé Individuare su di sé e sugli altri i principali segmenti corporei Variare, organizzare e controllare gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione Comunicare una situazione e un'espressione mediante l'espressività corporea Riconoscere i ritmi fisiologici del proprio corpo Sviluppare un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco 	

				<ul style="list-style-type: none">• Esperienze motorie in cui sperimentare diverse funzioni• Invenzione di gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca• Drammatizzazione di un racconto• Gioco del mimo• Creazione di ritmi con singole parti del corpo (mani, piedi, bocca, ecc.)• Esecuzione di movimenti liberi seguendo il ritmo di musiche diverse• Esperienze motorie per identificare i ritmi della respirazione e dei battiti cardiaci• Giochi individuali di coordinazione (percorsi)• Giochi a squadre• Gare di squadra su velocità e destrezza
--	--	--	--	---

COMPETENZE	Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI			ATTIVITA' (Abilità) Le attività vengono strutturate relativamente alla fascia d'età
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo gli consente. • Si esprime attraverso il disegno la pittura e le attività manipolative. • Utilizza tecniche espressive e creative. • 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. 	TRAGUARDI PER ETA'			<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di un pannello identificativo di sé e della sezione. • Produzione di simboli forma/colore con materiali diversi per rappresentarsi e giocare. • Costruzione iconica di un cartellone condiviso sulla ricorsività del tempo • Costruzione di oggetti sonori per rappresentare i suoni stagionali • Scelta e riproduzione di immagini per rappresentare il suono, rumore, silenzio • Creazione di libri da sfogliare e da ascoltare • Creazione di oggetti-dono e decorazioni • Costruzione creativa di giocattoli con materiali di recupero e di scarto • Realizzazione di biglietti augurali policromatici con tecniche diverse • Sperimentazioni tecniche di coloritura per realizzare soggetti legati alle festività • Creazione di pannelli personali con le impronte di oggetti vari da colorare con i colori evocativi dei sentimenti
	OBIETTIVI PER ETA'			
	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta le capacità espressive del corpo e manipola con curiosità e piacere il colore e i materiali grafico – pittorici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accetta di utilizzare i linguaggi espressivi proposti, preferendone alcuni e usa varie tecniche e materiali per esprimere conoscenze e vissuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i vari linguaggi espressivi in maniera creativa e adeguata al contesto. Traduce, graficamente, sequenze e contenuti in maniera creativa, efficace e completa. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Associare il proprio nome ad un simbolo cromatico. • Rappresentare con immagini la ricorsività delle routine. • Rilevare gli aspetti sonori prodotti da materiali di vario tipo. • Realizzare simboli tattili. • Sperimentare il piacere di costruire oggetti. • Utilizzare creativamente materiali riciclati • Sperimentare mescolanze di colore. • Creare intenzionalmente tinte e nuance di colore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente i propri vissuti. • Riconoscere e associare suoni ad ambienti. • Rappresentare oggetti ed eventi. monocromatici. • Mettere in relazione i materiali riutilizzabili con le loro possibili trasformazioni ludiche. • Rappresentare la realtà stagionale cogliendo le relazioni di combinazione tra colori. • Rappresentare i fenomeni naturali con il linguaggio cromatico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare attraverso una forma e un colore. • Misurare durate temporali attraverso la sonorità. • Rappresentare eventi sonori. • Realizzare oggetti decorativi. • Selezionare materiali da utilizzare a scopo creativo. • Interpretare storie con tecniche teatrali. 	

COMPETENZE	RELIGIONE			ATTIVITA' (Abilità) Le attività vengono strutturate relativamente alla fascia d'età
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<p>Il bambino costruisce un'idea positiva di sé come persona e come creatura di Dio.</p> <p>Il bambino sa organizzare l'esplorazione dell'ambiente naturale.</p> <p>Il bambino intuisce il mondo come donato da Dio e perciò da amare e custodire.</p> <p>Il bambino acquisisce la consapevolezza che le bellezze del mondo appartengono a tutti gli uomini e vanno usate bene, condivise, difese.</p> <p>Il bambino scopre che tante persone vivono momenti di festa diversi legati alla propria religione.</p> <p>Il bambino coglie nei segni della festa i momenti di amicizia, d'incontro, di condivisione.</p> <p>Il bambino distingue i segni cristiani del Natale e della Pasqua.</p> <p>Il bambino comprende che Gesù è nato come ogni bambino ed ha avuto una famiglia e degli amici.</p> <p>Il bambino percepisce nell'insegnamento evangelico l'importanza degli altri.</p>	TRAGUARDI PER ETA'			<ul style="list-style-type: none"> • Io e gli altri. • Gesù il vero amico. • Dio Padre Buono. • La Chiesa come luogo di incontro e comunità dei cristiani. • L'identità, l'amicizia, la condivisione, l'accoglienza, la diversità e il dialogo come valori umani universali. • Alcuni racconti della Bibbia. • Le regole dei giochi. • La padronanza dei movimenti del proprio corpo. • I simboli del Natale e della Pasqua. • Il racconto del Natale e della Pasqua. • Alcune parabole e miracoli. • Alcuni brani dell'Antico Testamento. • La famiglia, la scuola, il mondo insieme agli altri.
	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù. • Riconosce alcuni linguaggi simbolici della vita cristiana (feste, preghiere, canti). • Impara alcuni termini del linguaggio cristiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù per sviluppare un positivo senso di sé. • Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurati tipici della vita dei cristiani. • Impara alcuni termini del linguaggio cristiano e ascolta semplici racconti biblici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù e sperimenta relazioni serene con gli altri. • Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurati tipici della vita cristiana e sa confrontarli con il proprio vissuto religioso. • Sa ascoltare semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti. 	
	OBIETTIVI PER ETA'			
	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura. • Ascoltare vari momenti significativi della vita di Gesù. • Comprendere che Gesù parla di amicizia e di pace. • Scoprire che a Natale si fa festa perché nasce Gesù. • Scoprire che la Pasqua è festa di vita e di pace. • Comprendere che Gesù parla di amicizia e di pace. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gesti di pace e di aiuto. • Intuire che la nascita di Gesù è stata il dono più grande di Dio. • Scoprire alcuni segni simbolici della Pasqua. • Scoprire che il mondo è dono dell'amore di Dio. • Cogliere in natura i segnali che annunciano la vita. • Ascoltare e comprendere semplici racconti evangelici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere gesti di accoglienza, rispetto e pace verso il mondo e gli altri. • Conoscere la comunità cristiana. • Collegare i segni e i simboli del Natale e della Pasqua al significato cristiano. • Conoscere Gesù, le sue scelte di vita e il suo messaggio di amore raccontato nel Vangelo. • Cogliere in natura i segnali che annunciano la vita. 	