Progettazione annuale scuola dell'infanzia

(revisionato ai sensi della legge 20 agosto 2019 n.92)

e

Livelli di padronanza

Campo di esperienza: **Il sé e l'altro**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

- ➢ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti bambini.
- ➢ 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 e le mette a confronto con altre.
- ➢ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e 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 voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- ➢ Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia
COLLABORAZIONE E COOPERAZIONE	Assume compiti e ruoli a scuola mettendosi al servizio degli altri	Collaborare in semplici attività di gioco	Partecipare alle varie attività e ai giochi	Collaborare attivamente con il gruppo argomentando il proprio punto di vista	**Identità personale :** • Bisogni • Emozioni • Sentimenti	**Gioco:** (libero – strutturato - di ruolo – simbolico)
	Riconosce pensieri ed emozioni propri e altrui, è in grado di esprimerli e di rispettarli	Esprimere bisogni e sentimenti	Riconoscere stati emotivi propri e altrui	Comunicare in modo adeguato bisogni, desideri, paure		**Esplorazione e ricerca**
CONOSCENZADI SÉ	È capace di cogliere segni e aspetti della propria cultura e del proprio territorio	Conoscere i principali aspetti della storia personale	Conoscere le tradizioni della famiglia e delle principali festività	Conoscere le tradizioni della famiglia e della comunità	**Autonomia operativa e della cura del sé** **Usi e costumi del territorio**	**Prompting**

DIRITTI E DOVERI	Discute e si confronta con gli adulti e i coetanei, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista	Ascoltare adulti e compagni inattività di conversazione	Intervenire in modo pertinente in una conversazione	Esprimere il proprio punto di vista durante una conversazione	**Le relazioni interpersonali**	**Fading** **Collaborative Learning**
	Pone domande su ciò che è bene o male, sul concetto di giustizia, dimostrando di avere interiorizzato le norme di convivenza	Riconoscere i compagni e relazionarsi con un piccolo gruppo	Condividere con i compagni scelte inerenti alle regole di giochi e attività	Confrontarsi in ambito scolastico responsabilmente sulla scelta di regole condivise	**Le regole**	**Circle time** **Tutoring**
	Si muove con sicurezza con gli altri neglispazi conosciuti rispettando le regole di convivenza civile	Orientarsi negli spazi scolastici con persone conosciute	Condividere momenti significativi con i coetanei all'interno degli spazi scolastici	Condividere serenamente momenti significativi in attività e spazi extrascolastici		**Didattica laboratoriale**
	Riconosce che contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti	Riconoscere i docenti come figura di riferimento	Riconoscere il proprio ruolo e quello dei compagni all'interno del contesto sezione	Riconoscere i ruoli di tuttigli operatori scolastici		

Campo di esperienza: **Il sé e l'altro** Relativamente all'I.R.C.:

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

➢ Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Indicatori	**Competenze**	**Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni**	**Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni**	**Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni**	**Contenuti**	**Metodologia**

TI CHIAMOPER NOME **IO E GLI ALTRI** **UNA MAMMA**	Matura un senso positivo di sé Sperimenta relazioni serene con gli altri Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente circostante Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconosce gli effetti del degrado e dell'incuria Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona	Scoprire l'importanza di avere un nome Apprezzare le speranze che ci fanno stare bene insieme agli altri Favorire atteggiamento di cura e rispetto nei confronti della "casa comune" Scoprire e conoscere l'ambiente circostante, nella natura. Riconoscere e apprezzare i piccoli grandi gesti dell'amore materno	Associare il proprio nome ad un gesto d'amore Scoprire che Gesù adulto aveva tanti amici Favorire atteggiamento di cura e rispetto nei confronti della "casa comune" Scoprire e conoscere l'ambiente circostante, nella natura Scoprire l'obbedienza come manifestazione dell'affetto filiale	Intuire che ciascuno di noi è pensato e amato da Dio Padre Cogliere il legame speciale che univa vicendevolmente Gesù e gli Apostoli Favorire atteggiamento di cura e rispetto nei confronti della "casa comune" Scoprire e conoscere l'ambiente circostante, nella conoscenza e nel rispetto del creato Riconoscere il ruolo di Maria nella "missione di Gesù"	**La vita come dono di Dio: Adamo ed Eva** **Amici e amicizia: Gesù e gli Apostoli** **L'amore materno: Maria, la mamma di Gesù**	**Gioco:** (libero – strutturato - di ruolo – simbolico) **Esplorazione e ricerca** **Problem solving** **Prompting** **Fading** **Collaborative Learning** **Circle time** **Peer tutoring** **Didattica laboratoriale**

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZAIN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE:	**ILSÉ EL'ALTRO** ❖ Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri ❖ Ha consapevolezza delle proprie emozioni e di quelle altrui. ❖ Riflette sul proprio senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità. ❖ Discute e si confronta con gli adulti e i coetanei, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista. ❖ Pone domande su ciò che è bene o male, sul concetto di giustizia, dimostrando di avere interiorizzato le norme di convivenza ❖ Si muove con sicurezza con gli altri negli spazi conosciuti rispettando le regole di convivenza civile. ❖ Distingue i principali ruoli nei diversi contesti, chi è fonte di autorità e responsabilità.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrandodi possedere conoscenze ed abilità fondamentali e di sapere applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di sapere utilizzare le conoscenze ed abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli

Campo di esperienza: **Il corpo e il movimento**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

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

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

➢ 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 musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

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

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia
IDENTITÀ	Rappresenta verbalmente e graficamente lo schema corporeo, ne prende coscienza per muoversi con sicurezza nello spazio conosciuto	Riconoscere le parti del corpo	Rappresentare le principali parti dello schema corporeo	Rappresentare lo schema corporeo in tutte le sue parti	**Il corpo** • i suoi bisogni • l'autonomia • le differenze sessuali • le sue parti	**Gioco:** (libero – strutturato -diruolo – simbolico)
AUTONOMIA	Utilizza le potenzialità sensoriali, ritmicheed espressive del corpo per esprimersi,comunicare e relazionarsi con gli altri	Utilizzare i gesti per comunicare	Utilizzare i gesti comunicativi per relazionarsi con i coetanei	Accompagnare la narrazione di un'esperienza o di un racconto con gesti	**Sensorialità**	**Esplorazioni e ricerca** **Problem solving**
	Applica schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo, accettando la diversità.	Partecipare a giochi individuali e di gruppo	Partecipare a giochi individuali e di gruppo rispettando semplici regole condivise	Rispettare regole e indicazioni di giochi motori più complessi	**Orientamento:** • Lo spazio • Gli oggetti • Gli altri	**Prompting** **Fading**

SALUTE	È consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale e della cura della propria salute Riconosce alcune situazioni di pericolo e mette in atto atteggiamenti perevitare il rischio. Assume comportamenti rispettosi delle regole a scuola e negli ambienti esterni	Conoscere le principali regole di igiene Riconoscere le eventuali situazioni di pericolo Conoscere le principali norme di comportamento dei pedoni	Conoscere fondamentali regole di igiene e salute Controllare movimenti e gesti per evitare situazioni di pericolo Conoscere i principali segnali stradali (segnali di stop, divieto, ecc …)	Rispettare regole di igiene, salute e alimentazione a scuola Intervenire in semplici situazioni di pericolo Conoscere le norme di comportamento stradali	**Motricità** • Equilibrio • Motricità fine e globale • Coordinazi one oculo manuale • Ritmi **Norme di igiene personale** **Educazione stradale**	**Collaborative Learning** **Circle time** **Peer tutoring** **Didattica laboratoriale**

Campo di esperienza: **Il corpo e il movimento** Relativamente all'I.R.C.:

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni) ➢ Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.						
Indicatori	**Competenze**	**Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni**	**Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni**	**Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni**	**Contenuti**	**Metodologia**

LA FAMIGLIA **PERSONE SPECIALI**	Manifesta con i gesti la propria interiorità e le proprie emozioni Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa	Riconoscere la propria famiglia, affetti e relazioni “privilegiate” Cogliere quali scelte rendono speciali le “cose di tutti i giorni”	Conoscere la famiglia di Gesù Riconoscere il messaggio d’amore di Cristo nelle scelte di vita di grandi testimoni	Riconoscere Dio come Padre di tutti gli uomini Riconoscere il messaggio d’amore che Gesù ha lasciato ai suoi amici	**Gli affetti familiari: Gesù e i suoi genitori** **Gli adulti di riferimento nei vari contesti: il sacerdote, il Papa**	**Gioco:** (libero – strutturato -diruolo – simbolico) **Esplorazioni e ricerca** **Problem solving** **Prompting** **Fading** **Collaborative Learning** **Circle time** **Peer tutoring**

						Didattica laboratoriale

LIVELLI DI PADRONANZA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE:	**IL CORPO E IL MOVIMENTO** ❖ Ha consapevolezza di sé e degli altri attraverso la percezione del proprio corpo. ❖ Interpreta, comunica e si mette in relazione attraverso l'espressività corporea. ❖ Padroneggia gli schemi posturali e motori con consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti in situazioni diverse. ❖ Partecipa alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole. ❖ Adotta pratiche adeguate di cura di sé, di igiene, di sana alimentazione e di sicurezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrandodi possedere conoscenze ed abilità fondamentali e di sapere applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di sapere utilizzare le conoscenze ed abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

Campo di esperienza: **Immagini, suoni, colori**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

- ➢ 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.

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia

ARTE **GESTUALITÀ** **MUSICA E MULTIMEDIALITÀ**	Utilizza in maniera creativa materiali differenti nell'ambito di attività pittoriche, manipolative e plastiche, per descrivere la realtà raccontare esperienze Racconta storie ed esprime emozioni attraverso la lettura di immagini rispettando la sequenza temporale Utilizza i primi alfabeti musicali attraverso la voce, il corpo e semplici strumenti per produrre suoni e ritmi.	Manipolare materiali e strumenti Osservare illustrazioni e immagini divario genere Ascoltare brevi storie illustrate e non Discriminare suoni e rumori Seguire brevi spettacoli	Riprodurre immagini e opere d'arte conosciute con diversi materiali Riconoscere alcune qualità estetiche di un'illustrazione o di un'immagine Inventare semplici storie Identificare suoni e rumori della natura o all'interno di una traccia sonora Seguire spettacoli di vario tipo con curiosità	Realizzare opere d'arte con diversi materiali per raccontare esperienze vissute Condividere con i coetanei il proprio punto di vista su illustrazioni, immagini e opere d'arte (apprezzamenti, ecc …) Drammatizzare brevi racconti con una semplice sequenza temporale Riprodurre suoni e rumori utilizzando voce, corpo, oggetti Esprimere pareri su spettacoli di vario tipo	**Manipolazione** **Colori e materiali** **Rappresentazione grafica** **Linguaggi non verbali espressivi comunicativi:** • musica • teatro • cinema • arte	**Gioco:** (libero – strutturato - diruolo – simbolico) **Esplorazione e ricerca** **Problem solving** **Prompting** **Fading** **Collaborative Learning** **Circle time**

Campo di esperienza: **Immagini, suoni, colori** Relativamente all'I.R.C.:

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

➢ Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia
È NATO **UNA SETTIMANA IMPORTANTE**	Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù	Cogliere l'atmosfera di gioia e di festa propria del Natale Intuire che la Pasqua è la festa della vita	Riconoscere segni e simboli che annunciano il Natale Conoscere il racconto della Pasqua	Conoscere gli eventi più significativi della nascita di Gesù Scoprire negli eventi della Pasqua il fondamento della fede cristiana	**Il Natale: i simboli, i gesti, le parole e le tradizioni per celebrare la nascita di Gesù** **Simboli e gesti della Pasqua: la Passione, la Morte, la Resurrezione e di Gesù**	**Gioco:** (libero – strutturato - diruolo – simbolico) **Esplorazione e ricerca** **Problem solving** **Prompting** **Fading** **Collaborative Learning** **Circle time** **Peer tutoring** **Didattica**

						laboratoriale

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**		
CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE:	**IMMAGINI, SUONI, COLORI** ❖ Utilizza in maniera creativa materiali differenti nell'ambito di attività pittoriche, manipolative e plastiche, per descrivere la realtà e raccontare esperienze. ❖ Racconta storie ed esprime emozioni attraverso la lettura di immagini rispettando la sequenza temporale. ❖ Utilizza i primi alfabeti musicali attraverso la voce, il corpo e semplici strumenti per produrre suoni e ritmi. ❖ Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.		
LIVELLI DI PADRONANZA			
INIZIALE	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrandodi possedere conoscenze ed abilità fondamentali e di sapere applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di sapere utilizzare le conoscenze ed abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

Campo di esperienza: **I discorsi e le parole**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

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.

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia
COMUNICAZIONE **ESPRESSIONE**	Padroneggia gli strumenti espressivie lessicali Indispensabili pergestire l'interazione comunicativa in differenti situazioni Ha acquisito nuovi suoni linguistici attraverso filastrocche, poesie,canzoni e racconti.	Esprimersi attraverso la parola strutturando semplici frasi Partecipare attivamente alle conversazioni con adulti e compagni Memorizzare e ripetere semplici filastrocche , canzoncine e conte	Esprimersi attraverso la parola utilizzando nuovi vocaboli Comunicare verbalmente del piccolo e grande gruppo utilizzando le varie funzioni della lingua Interpretare filastrocche, poesie e canzoncine con espressività e utilizzando linguaggi non verbali	Usare un repertorio appropriato, strutturando la frase in maniera corretta Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacitàcomunicative Individuare somiglianze ed analogie fra i suoni e i significati	**Linguaggio verbale:** • vissuti • esperienze • conte • filastrocche • rime • assonanze fonemiche • storie • racconti	**Gioco:** (libero – strutturato - diruolo – simbolico) **Esplorazione e ricerca** **Problem solving** **Prompting**

						Fading
COMPRENSIONE	Comprende e riferisce il contenuto di narrazioni e storie	Riconoscere i personaggi principali di brevi storie illustrate	Riferire il contenuto di storie illustrate e non	Cogliere gli insegnamenti trasmessi dalle storie e dai racconti	**Linguaggio non verbale** • immagini • simboli • drammatizzazioni	**Collaborative Learning** **Circle time**

SCRITTURA	Scopre, esplora e sperimenta le prime forme di scrittura	Mostrare curiosità nei confronti della lingua scritta	Riconoscere nella esperienza quotidiana la presenza del codice scritto	Formulare ipotesi sulle regole della lingua scritta (significati, lunghezza parole, ecc…)		**Peer tutoring** **Didattica laboratoriale**

Campo di esperienza: **I discorsi e le parole** Relativamente all'I.R.C.:

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia
GESÙ CI INSEGNA	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso	Mostrare interesse per le narrazioni simboliche sugli insegnamenti di Gesù	Cogliere gli insegnamenti di Gesù nel linguaggio simbolico	Riconoscere il significato simbolico del linguaggio delle parabole	**La parola di Gesù: le parabole**	**Gioco:** (libero – strutturato - diruolo – simbolico) **Esplorazione e ricerca** **Problem solving** **Prompting** **Fading** **Collaborative Learning** **Circle time** **Peer tutoring** **Didattica laboratoriale**

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE** **COMPETENZA MULTILINGUISTICA**

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE:	**I DISCORSI E LE PAROLE** ❖ Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale. ❖ Sperimenta forme di comunicazione attraverso vari linguaggi. ❖ Riconosce e sperimenta nuovi suoni linguistici attraverso filastrocche, poesie, canzoni e racconti. ❖ Riferisce il contenuto di un messaggio ascoltato per interagire nella comunicazione. ❖ Ascolta, comprende e riferisce il contenuto di narrazioni e storie. ❖ Scopre, esplora e sperimenta le prime forme di scrittura.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrandodi possedere conoscenze ed abilità fondamentali e di sapere applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di sapere utilizzare le conoscenze ed abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

Campo di esperienza: **La conoscenza del mondo**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

- ➢ 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.
- ➢ 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.
- ➢ 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.

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia

NUMERO E SPAZIO	Compie le prime valutazioni di quantità attraverso il gioco e sperimenta i concetti di scambio e di risparmio	Confrontare, raggrupparee ordinare secondo un criterio	Usare criteri di classificazione e seriazione semplici	Usare criteri di classificazione e seriazione sempre più complessi	**Quantità**	**Gioco:** (libero – strutturato - diruolo – simbolico)
		Cogliere la differenza tra semplici quantità di oggetti	Fare associazioni numero – quantità	Utilizzare simboli per registrare dati	**Forme geometriche**	**Esplorazione e ricerca**
	Compie le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.	Individuare le prime misurazioni (lungo/corto, grande/piccolo, alto/basso)	Realizzare le misurazioni più semplici (grande/piccolo, alto/basso, pesante/leggero)	Realizzare attività di misura (dimensione e pesi)	**Misurazioni**	**Gioco:** (libero – strutturato - diruolo – simbolico)
	Si orienta nel tempo della vita quotidiana.	Percepire i principali momenti della routine scolastica	Conoscere la successione temporale dei vari momenti della giornatascolastica	Riconoscere la simultaneità temporale degli eventi della vita quotidiana	**Concetti temporali**	**Esplorazione e ricerca**

OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI	Colloca nel tempo eventi del passato recente e fa previsioni sul futuro immediato e prossimo	Riferire eventi recenti	Raccontare le esperienze vissute utilizzando i concetti temporali più semplici	Raccontare le esperienze vissute utilizzando i concetti temporali in modo appropriato	**Concetti topologici**	**Proble m solving**
						Prompting
	Usa la percezione spazio- sensoriale e l'osservazione diretta per collocare nello spazio sé stesso, oggetti e persone	Sperimentare i concetti topologici semplici (sopra sotto, dentro-fuori)	Individuare i concetti topologici attraverso l'esperienza diretta	Utilizzare i concetti topologici complessi (destra/sinistra avanti/dietro ecc…)	**Ambiente**	**Fading**
						Collaborativ e Learning
	Assume comportamenti rispettosi verso l'ambiente naturale e non	Osservare con curiosità l'ambiente circostante	Esplorare la natura e le sue trasformazioni cogliendone le differenze	Utilizzare le informazioni e conoscenze per dare spiegazioni sugli eventi naturali e non	**Tecnologia**	**Circle time**
		Sperimenta i primi comportamenti sostenibili	Conoscere i primi comportamenti sostenibili	Adottare i primi comportamenti sostenibili per dell'ambiente		**Peer tutorin g**
NUOVE TECNOLOGIE	Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli	Sperimentare nuovi strumenti tecnologici	Conoscere le principali funzioni degli strumenti tecnologici	Sapere operare con le principali funzioni degli strumenti tecnologici		**Didattica laboratorial e**
		Individuare le icone delle principali applicazioni	Fare una prima analisi delle informazioni ricavate dai principali canali di comunicazione e social media	Trovare informazioni nei principali canali di comunicazione e social media		

		Conoscere il corretto tempo di utilizzo dei devices Sperimentare semplici applicazioni di robotica educativa	Conoscere le basilari norme di tutela della salute durante l'utilizzo di device (tempi di utilizzo, corretta postura, ecc…) Conoscere semplici applicazioni di robotica educativa	Sperimentare le basilari norme di tutela della salute durante l'utilizzo di device (tempi di utilizzo, corretta postura, ecc…) Utilizzare semplici applicazioni di robotica educatica		

Campo di esperienza: **La conoscenza del mondo** Relativamente all'I.R.C.:

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: (dalle indicazioni)

➢ Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

Indicatori	Competenze	Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	Contenuti	Metodologia
I REGALI DELLA NATURA	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile	Scoprire la bellezza del mondo che ci circonda Conosce e apprezza il rispetto delle regole basilari del convivere	Apprezzare i diversi aspetti della natura Conosce e apprezza il rispetto delle regole basilari del convivere	Cogliere che le bellezze della natura sono dono di Dio Conosce a sa rispettare le regole del convivere civile, apprezzando le differenze altrui come fonte di ricchezza	**L'armonia, la bellezza e la perfezione della natura: la Creazione**	**Gioco:** (libero – strutturato - diruolo – simbolico) **Esplorazione e ricerca** **Problem solving** **Prompting** **Fading** **Collaborative Learning** **Circle time** **Peer tutoring** **Didattica**

						laboratoriale

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA** **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA** **COMPETENZA DIGITALE**
CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE:	**LA CONOSCENZA DEL MONDO** ❖ Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; opera con i numeri e simboli; conta. ❖ Compie le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. ❖ Si orienta nel tempo della vita quotidiana. ❖ Colloca nel tempo eventi del passato recente e fa previsioni sul futuro immediato e prossimo. ❖ Usa la percezione spazio- sensoriale e l'osservazione diretta per collocare nello spazio sé stesso, oggetti e persone. ❖ Individua le trasformazioni naturali, analizza gli organismi viventi e il proprio corpo. ❖ Padroneggia le funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	FINALE
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze ed abilità fondamentali e di sapere applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di sapere utilizzare le conoscenze ed abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.