

SCUOLA DELL'INFANZIA

Finalità e Mappa degli Obiettivi

La Scuola dell'Infanzia, liberamente scelta dalle famiglie, si rivolge a tutti i bambini dai tre ai sei anni di età; è la risposta al loro diritto all'educazione e si pone le seguenti finalità.

- Il consolidamento dell'**IDENTITÀ**
- La conquista dell'**AUTONOMIA**
- Il riconoscimento e lo sviluppo della **COMPETENZA**
- L'acquisizione delle prime forme di **EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA e DIGITALIZZAZIONE**

"Consolidare l'identità significa imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire imparare a conoscersi e sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile, ma vuol dire anche sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio.

La conquista dell'autonomia è l'acquisizione della capacità di: interpretare e governare il proprio corpo; partecipare alle attività di diversi contesti; avere fiducia in se stessi e fidarsi degli altri; realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé e saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana; partecipare alle negoziazioni e alle decisioni motivando le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti; assumere atteggiamenti sempre più responsabili.

Sviluppare la competenza significa tendere verso un crescente livello di padronanza della capacità di trasferire le esperienze e i saperi in campi diversi da quelli appresi e in tutti i contesti della vita quotidiana. Significa cominciare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere, negoziare i significati.

Educare alla cittadinanza significa scoprire gli altri, i loro bisogni e le necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; significa porre le fondamenta di un abito democratico eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto "uomo-mondo-natura".

La competenza digitale presuppone un interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione. La competenza digitale significa utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni con la guida delle insegnanti. Tratto dal testo delle nuove disposizioni ministeriali

COMPETENZE TRASVERSALI E COMPETENZE PER CAMPI D'ESPERIENZA

Dipartimento disciplinare fascia di età 3 anni

Area Macro-competenze trasversali	Competenze di cittadinanza trasversali alle discipline e ai campi d'esperienza	Obiettivi generali per Campi d' Esperienza (al termine della Scuola dell'Infanzia)	Micro-competenze per Campi di Esperienza e fasce d'età
Competenze Metodologico / Operative	Imparare ad imparare (Sigla: A) Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.		
	Risolvere problemi (Sigla: B) Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.	La conoscenza del mondo B5: Risolvere problemi, spiegare processi, formulare ipotesi e individuare i modi per verificare quali risultino più pertinenti.	
	Individuare collegamenti e relazioni (Sigla: C) Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la	La conoscenza del mondo C2: Contare oggetti, immagini, persone; aggiungere, togliere e valutare la quantità, ordinare e raggruppare per colore, forma e dimensione. C3: Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali	La conoscenza del mondo 5. c1)

	natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.	C4: Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali	
	<p>Acquisire ed interpretare l'informazione (Sigla: D)</p> <p>Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.</p>	<p>Il corpo e il movimento</p> <p>D1: Maturare competenze senso-percettive e di motricità fine</p> <p>La conoscenza del mondo</p> <p>D1: Toccare, guardare, ascoltare, fiutare, assaggiare qualcosa e dire che cosa si è toccato, visto, udito, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini</p>	<p>Il corpo e il movimento 1.a1)</p> <p>La conoscenza del mondo 1.a1) 1.b1) 5.b1)</p>
	<p>Progettare (Sigla: E)</p> <p>Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p>	<p>La conoscenza del mondo</p> <p>E3: Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali</p>	
Competenze Relazionali	<p>Collaborare e partecipare (Sigla: F)</p> <p>Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>F3: Lavorare in gruppo discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni</p> <p>F4: Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storia personale, tradizioni) e quella di altri bambini (vicini e lontani)</p> <p>F5: Diventare sensibili alle persone diversamente abili e di altre culture.</p>	<p>Il sé e l'altro 1.a3) 2.a1) 5.a1)</p>

	<p>Agire in modo autonomo e responsabile (Sigla: G)</p> <p>Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.</p>	<p>Il sé e l'altro G1: Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità G2: Rispettare e aiutare gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti; rispettare e valorizzare il mondo animato e inanimato</p> <p>Il corpo e il movimento G2: Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo G3: Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali nella prospettiva della salute</p>	<p>Il sé e l'altro 1.c1) 2.b1) 3.a1)</p> <p>Il corpo e il movimento 3.a2)</p>
<p>Competenze Comunicative</p>	<p>Comunicare (Sigla: H)</p> <p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc..) mediante diversi supporti (cartacei, informativi e multimediali). Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc.. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc..) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informativi e multimediali)</p>	<p>I discorsi e le parole H1: Parlare, descrivere, raccontare, dialogare, con i grandi e con i coetanei, lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione scambiandosi domande, informazioni, giudizi e sentimenti H2: Ascoltare, comprendere e rielaborare narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti</p> <p>Immagini, suoni, colori H1: Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa di strumenti e materiali, "lasciando traccia di sé" H2: Sviluppare la sensibilità musicale, favorire la fruizione e la produzione del messaggio sonoro-musicale-vocale individuale e di insieme</p>	<p>I discorsi e le parole 1.b1) 2.a1)</p> <p>Immagini, suoni, colori 1.a1) 1.b1)</p>

COMPETENZE TRASVERSALI E COMPETENZE PER CAMPI D'ESPERIENZA

Dipartimento disciplinare fascia di età 4 anni

Area Macro-competenze trasversali	Competenze di cittadinanza trasversali alle discipline e ai campi d'esperienza	Obiettivi generali per Campi d'Esperienza (al termine della Scuola dell'Infanzia)	Micro-competenze per Campi di Esperienza e fasce d'età
--	---	--	---

<p>Competenze</p> <p>Metodologico / Operative</p>	<p>Imparare ad imparare (Sigla: A)</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>		<p>I discorsi e le parole 2.c1) 2.d1)</p>
	<p>Risolvere problemi (Sigla: B)</p> <p>Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>	<p>La conoscenza del mondo B5: Risolvere problemi, spiegare processi, formulare ipotesi e individuare i modi per verificare quali risultino più pertinenti.</p>	<p>La conoscenza del mondo 5.b1)</p>
	<p>Individuare collegamenti e relazioni (Sigla: C)</p> <p>Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.</p>	<p>La conoscenza del mondo C2: Contare oggetti, immagini, persone; aggiungere, togliere e valutare la quantità, ordinare e raggruppare per colore, forma e dimensione. C3: Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali C4: Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali</p>	<p>La conoscenza del mondo 2.a1) 3.b1) 3.c1) 5.c1) 5.d1)</p>

	<p>Acquisire ed interpretare l'informazione (Sigla: D)</p> <p>Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.</p>	<p>Il corpo e il movimento D1: Maturare competenze senso-percettive e di motricità fine</p> <p>La conoscenza del mondo D1: Toccare, guardare, ascoltare, fiutare, assaggiare qualcosa e dire che cosa si è toccato, visto, udito, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini</p>	<p>Il corpo e il movimento 1.b1)</p> <p>La conoscenza del mondo 1.a1)</p>
	<p>Progettare (Sigla: E)</p> <p>Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p>	<p>La conoscenza del mondo E3: Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali</p>	
Competenze Relazionali	<p>Collaborare e partecipare (Sigla: F)</p> <p>Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p>	<p>Il sé e l'altro F3: Lavorare in gruppo discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni F4: Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storia personale, tradizioni) e quella di altri bambini (vicini e lontani) F5: Diventare sensibili alle persone diversamente abili</p>	<p>Il sé e l'altro 1.a1) 1.b1) 2.c1) 3.a1) 3.a2) 4.b1)</p>
	<p>Agire in modo autonomo e responsabile (Sigla: G)</p> <p>Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.</p>	<p>Il sé e l'altro G1: Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità G2: Rispettare e aiutare gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti; rispettare e valorizzare il mondo animato e inanimato</p> <p>Il corpo e il movimento G2: Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo G3: Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali nella prospettiva della salute</p>	<p>Il sé e l'altro 1.c1) 1.c2) 2.a1)</p> <p>Il corpo e il movimento 2.a1)</p>

Competenze Comunicative	<p>Comunicare (Sigla: H)</p> <p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc..) mediante diversi supporti (cartacei, informativi e multimediali).</p> <p>Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc.. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc..) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)</p>	<p>I discorsi e le parole</p> <p>H1: Parlare, descrivere, raccontare, dialogare, con i grandi e con i coetanei, lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione scambiandosi domande, informazioni, giudizi e sentimenti</p> <p>H2: Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti</p>	<p>I discorsi e le parole</p> <p>1.a1) 1.b1) 1.c1) 2.a1) 2.a2)</p>
	<p>Immagini, suoni, colori</p> <p>H1: Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa di strumenti e materiali, "lasciando traccia di sé"</p> <p>H2: Sviluppare la sensibilità musicale, favorire la fruizione e la produzione del messaggio sonoro-musicale-vocale individuale e di insieme</p>	<p>Immagini, suoni, colori</p> <p>1.b1) 1.c1)</p>	

COMPETENZE TRASVERSALI E COMPETENZE PER CAMPI D'ESPERIENZA

Dipartimento disciplinare fascia di età 5 anni

Area Macro-competenze trasversali	Competenze di cittadinanza trasversali alle discipline e ai campi d'esperienza	Obiettivi generali per Campi d'Esperienza (al termine della Scuola dell'Infanzia)	Micro-competenze per Campi di Esperienza e fasce d'età
<p>Competenze Metodologico / Operative</p>	<p>Imparare ad imparare (Sigla: A)</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>	<p>Trasversale ai campi di esperienza</p> <p>A1: Mostrare curiosità e voglia di sperimentare</p>	

	<p>Risolvere problemi (Sigla: B)</p> <p>Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</p>	<p>La conoscenza del mondo B5: Risolvere problemi, spiegare processi, formulare ipotesi e individuare i modi per verificare quali risultino più pertinenti.</p>	<p>La conoscenza del mondo 5.a1) 5.c1) 5.e2)</p>
	<p>Individuare collegamenti e relazioni (Sigla: C)</p> <p>Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.</p>	<p>La conoscenza del mondo C2: Contare oggetti, immagini, persone; aggiungere, togliere e valutare la quantità, ordinare e raggruppare per colore, forma e dimensione. C3: Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali C4: Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali</p>	<p>La conoscenza del mondo 1.a1) 1.a2) 2.a1) 2.a2) 2.a4) 2.a5) 5.c1) 5.f1) 5.f2)</p>
	<p>Acquisire ed interpretare l'informazione (Sigla: D)</p> <p>Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.</p>	<p>Il corpo e il movimento D1: Maturare competenze senso-percettive e di motricità fine</p> <p>La conoscenza del mondo D1: Toccare, guardare, ascoltare, fiutare, assaggiare qualcosa e dire che cosa si è toccato, visto, udito, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini</p>	<p>Il corpo e il movimento 1.a1) 2.a2)</p>
	<p>Progettare (Sigla: E)</p> <p>Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.</p>	<p>La conoscenza del mondo E3: Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali</p>	<p>La conoscenza del mondo 3.a1) 3.a5)</p>

Competenze relazionali	<p>Collaborare e partecipare (Sigla: F)</p> <p>Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>F3: Lavorare in gruppo discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni</p> <p>F4: Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storia personale, tradizioni) e quella di altri bambini (vicini e lontani)</p> <p>F5: Diventare sensibili alle persone diversamente abili</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>2.a1) 2.a2) 2.e1) 3.a1) 3.a2) 3.b1) 5.a1)</p>
	<p>Agire in modo autonomo e responsabile (Sigla: G)</p> <p>Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>G1: Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità</p> <p>G2: Rispettare e aiutare gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti; rispettare e valorizzare il mondo animato e inanimato</p> <p>Il corpo e il movimento</p> <p>G2: Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo</p> <p>G3: Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali nella prospettiva della salute</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>1.d1) 1.e1) 1.e2) 2.f1) 2.f2)</p>
Competenze Comunicative	<p>Comunicare (Sigla: H)</p> <p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc..) mediante diversi supporti (cartacei, informativi e multimediali). Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc.. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc..) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)</p>	<p>I discorsi e le parole</p> <p>H1: Parlare, descrivere, raccontare, dialogare, con i grandi e con i coetanei, lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione scambiandosi domande, informazioni, giudizi e sentimenti</p> <p>H2: Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti</p> <p>Immagini, suoni, colori</p> <p>H1: Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa di strumenti e materiali, "lasciando traccia di sé"</p> <p>H2: Sviluppare la sensibilità musicale, favorire la fruizione e la produzione del messaggio sonoro-musicale-vocale individuale e di insieme</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>1.a1) 1.b1) 1.e1) 2.b1) 2.d1)</p> <p>Immagini, suoni, colori</p> <p>1.b1) 1.c1)</p>

OBIETTIVI E MICRO-COMPETENZE PER CAMPI D'ESPERIENZA

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1) Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità

ANNI 3

O. S. A.

a) Adattarsi gradualmente all'ambiente fisico e sociale.

b) Promuovere gradualmente la consapevolezza delle proprie emozioni.

c) Conquistare un'autonomia progressiva rispetto ai propri bisogni personali, all'ambiente, ai materiali

Micro-competenze

a1) Accetta il distacco dalla famiglia.

a2) E' capace di esplorare e di adattarsi al nuovo ambiente.

a3) E' disponibile alla relazione con i coetanei e con gli adulti.

a4) Accetta volentieri di essere aiutato in situazioni di disagio.

b1) Esprime il proprio disagio attraverso i suoi " linguaggi emotivi"(pianto, aggressività, silenzio, opposizione, rifiuto)

b2) Prende coscienza dei propri stati emotivi.

b3) Costituisce una positiva immagine di sé.

c1) Esprime i propri bisogni.

c2) Utilizza i vari materiali per giocare

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

- 2) Rispettare e aiutare gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti;
Rispettare e valorizzare il mondo animato e inanimato.**

ANNI 3

O. S. A.

a) Stabilire relazioni positive con adulti e compagni.

b) Avviare alla consapevolezza del rispetto del ruolo degli adulti.

c) Scoprire e rispettare l'ambiente circostante.

Micro-competenze

a1) Scopre l'esistenza dell'altro.

b1) Rispetta gli adulti.

c1) Rispetta l'ambiente e il materiale.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Lavorare in gruppo discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni.

ANNI 3

O. S. A.

a) Scoprire e condividere semplici regole di vita comune.

Micro-competenze

a1) Accetta semplici regole di convivenza.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storia personale, tradizioni) e quella di altri bambini (vicini e lontani).

ANNI 3

O. S. A.

a) Conoscere la propria storia personale.

b) Imparare a conoscere persone nuove

Micro-competenze

a1) Scopre la storia (nascita-alimentazione-crescita).

b1) Conosce le tradizioni del proprio territorio.

b2) E' disponibile a conoscere bambini di nazionalità e culture diverse

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

5) Diventare sensibili alle persone diversamente abili.

ANNI 3

O. S. A.

a) Riconoscere e accettare le diversità

Micro-competenze

a1) E' consapevole delle diversità e le rispetta.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1) Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità

ANNI 4

O. S. A.

a) Riconoscere esprimere e prendere coscienza di emozioni, sentimenti e bisogni.

b) Superare gradualmente la dimensione egocentrica.

c) Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali, all'ambiente ai materiali.

Micro-competenze

a1) Riconosce ed esprime emozioni e sentimenti adeguati al contesto.

a2) E' consapevole delle proprie emozioni.

a3) Costruisce una positiva immagine di sé

b1) E' capace di superare gradualmente il proprio punto di vista.

c1) E' capace di provvedere ai propri bisogni personali.

c2) E' in grado di gestire giochi e attività.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Rispettare e aiutare gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti; rispettare e valorizzare il mondo animato e inanimato.

ANNI 4

O. S. A.	Micro-competenze
a) Imparare a condividere norme di comportamento.	a1) Accetta e condivide semplici regole di vita sociale. a2) Rispetta l'ambiente e il materiale.
b) Riconoscere le diversità dei sentimenti.	b1) Distingue i sentimenti positivi e negativi.
c) Imparare a controllare progressivamente l'aggressività nei confronti degli altri.	c1) Controlla e canalizza la propria aggressività.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Lavorare in gruppo discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni sia ad affrontare eventuali defezioni.

ANNI 4

O. S. A.	Micro-competenze
a) Riconoscersi parte di un gruppo.	a1) Riconosce l'appartenenza al gruppo. a2) Condivide e collabora alle proposte didattiche.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storia personale, tradizioni) e quella di altri bambini (vicini e lontani).

ANNI 4

O. S. A.

Micro-competenze

- a) Scoprire e rispettare il proprio ambiente e le proprie tradizioni.
- b) Trarre arricchimento dal rapporto con persone di culture diverse

- a1) Partecipa e rispetta le tradizioni del proprio ambiente culturale.
- b1) Accoglie e rispetta le diverse culture.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

5) Diventare sensibili alle persone diversamente abili.

ANNI 4

O. S. A.

Micro-competenze

- a) Riconoscere e accettare le diversità.

- a1) E' consapevole delle diversità e le rispetta.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1) Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità.

ANNI 5

O. S. A.

a) Percepire e gestire emozioni e sentimenti.

b) Sviluppare reazioni di tolleranza alle frustrazioni.

c) Acquisire fiducia nelle proprie capacità.

d) Sviluppare la capacità di iniziativa personale.

e) Portare a termine una consegna in tempi adeguati.

Micro-competenze

a1) Percepisce e gestisce emozioni e sentimenti.

b1) E' capace di tollerare le frustrazioni.

c1) Ha fiducia nelle proprie capacità.

d1) Intraprende iniziative personali.

e1) Porta a termine una consegna autonomamente.

e2) Porta a termine una consegna in tempi adeguati.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Rispettare e aiutare gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti; rispettare e valorizzare il mondo animato e inanimato.

ANNI 5

O. S. A.

Micro-competenze

- | | |
|---|--|
| a) Gestire comportamenti aggressivi e superare conflitti. | a1) Controlla l'aggressività.
a2) Supera i conflitti. |
| b) Manifestare sentimenti di amicizia. | b1) Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. |
| c) Percepire il valore del donare e dell'aiutare. | c1) E' capace di donare e aiutare. |
| d) Rispettare l'ambiente circostante. | d1) Rispetta l'ambiente e il materiale.

e1) Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini. |
| e) Scoprire e riconoscere gli adulti come fonte di protezione e contenimento. | f1) Segue regole di comportamento nei diversi contesti. |
| f) Seguire regole di comportamento e assumere responsabilità. | f2) Assume responsabilità nei diversi contesti. |

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Lavorare in gruppo discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni.

ANNI 5

O. S. A.

Micro-competenze

a) Partecipare attivamente ad un progetto comune.

a1) Partecipa attivamente ad un progetto comune.

a2) Supera i conflitti

b) Assumere atteggiamenti di collaborazione per un fine comune.

b1) Collabora per un fine comune.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Conosce la propria realtà territoriale (luoghi, storia personale, tradizioni) e quella di altri bambini (vicini e lontani).

ANNI 5

<p style="text-align: center;">O. S. A.</p> <p>a) Conoscere gli eventi significativi della vita sociale e della comunità in cui vive.</p> <p>b) Diventare sensibile alla multiculturalità</p> <p>c) Acquisire la consapevolezza di essere parte integrante del nuovo contesto educativo che lo accoglie.</p>	<p style="text-align: center;">Micro-competenze</p> <p>a1) Conosce gli eventi della vita sociale e della comunità in cui vive.</p> <p>b1) E' sensibile alla multiculturalità e ne trae arricchimento.</p> <p>c1) E' consapevole di essere parte integrante del nuovo contesto educativo.</p>
<p>OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA</p> <p>5) Diventare sensibili alle persone diversamente abili.</p>	
<p>ANNI 5</p>	
<p style="text-align: center;">O. S. A.</p> <p>a) Riconoscere e accettare le diversità.</p>	<p style="text-align: center;">Micro-competenze</p> <p>a1) E' consapevole delle diversità e le rispetta.</p>

b) Consolidare gli schemi motori di base	b1) Cammina, corre, salta.
--	----------------------------

IL CORPO E IL MOVIMENTO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali nella prospettiva della salute

ANNI 3

O.S.A.	Micro-competenze
a) Assumere positive abitudini igienico-sanitarie.	a1) Ha cura dei propri oggetti e conosce il loro corretto utilizzo. a2) Mostra comportamenti autonomi nelle attività di routine.
b) Riconosce le differenze tra i sessi	b1) Riconosce la propria identità sessuale. b2) Scopre l'altro sesso.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana

ANNI 3

O.S.A.	Micro-competenze
a) Conoscere e denominare alcune parti che compongono il corpo.	a1) Riconosce su se stesso e su immagini le principali parti del corpo

<p>b) Avviare alla rappresentazione delle parti essenziali della figura umana.</p>	<p>b1) Prova a rappresentare la figura umana.</p>
--	---

<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	
<p>OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA</p>	
<p>1) Maturare competenze senso-percettive e di motricità fine</p>	
<p>ANNI 4</p>	
<p style="text-align: center;">O.S.A.</p> <p>a) Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.</p> <p>b) Maturare la propria consapevolezza sensoriale.</p>	<p style="text-align: center;">Micro-competenze</p> <p>a1) Esercita la coordinazione oculo-manuale in giochi di destrezza (ricompone, infila....)</p> <p>b1) Affina la capacità di analisi sensoriale nella descrizione di oggetti.</p>
<p>OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA</p>	
<p>2) Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo</p>	
<p>ANNI 4</p>	
<p style="text-align: center;">O.S.A.</p> <p>a) Sviluppare una motricità globale dinamica e coordinata.</p>	<p style="text-align: center;">Micro-competenze</p> <p>a1) Esercita il controllo del proprio corpo in attività strutturate o collettive.</p> <p>a2) Consolida alcuni schemi motori (correre, saltare, strisciare, rotolare)</p>

--	--

IL CORPO E IL MOVIMENTO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali nella prospettiva della salute

ANNI 4

O.S.A.	Micro-competenze
a) Assumere positive abitudini igienico-sanitarie.	a1) Percepisce l'importanza della nutrizione, del sonno e dell'igiene. a2) Segue le principali norme igieniche.
b) Scoprire le somiglianze e le differenze tra i sessi.	b1) Conosce le differenze tra i sessi.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana

ANNI 4

O.S.A.	Micro-competenze
a) Rappresentare nelle sue parti essenziali la figura umana	a1) Rappresenta le parti essenziali della figura umana.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1) Maturare competenze senso-percettive e di motricità fine

ANNI 5

O.S.A.	Micro-competenze
a) Esercitare la capacità di analisi sensoriale.	a1) Manifesta preferenze relative alle esperienze sensoriali. a2) Esprime idee, vissuti, ricordi, legati all'esperienza sensoriale.
b) Perfezionare la motricità fine.	b1) Ottimizza la coordinazione oculo-manuale esercitando la grafo-motricità.
c) Scoprire ed usare la propria lateralità.	c1) Discrimina, denomina, ed utilizza la propria lateralità.

<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA</p> <p>2) Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo.</p>
<p>ANNI 5</p>

O.S.A.	Micro-competenze
<p>a) Vivere le esperienze corporee in modo corretto sviluppando un immagine positiva di sé.</p>	<p>a1) Adegua le proprie condotte motorie allo spazio circostante, agli oggetti e alle persone in esso presenti.</p> <p>a2) esegue percorsi obbligati.</p> <p>a3) Assume su consegna determinate posizioni del corpo.</p> <p>a4) Accetta le dinamiche e le regole dei giochi di gruppo.</p>

IL CORPO E IL MOVIMENTO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

**3) Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali
nella prospettiva della salute**

ANNI 5

O.S.A.	Micro-competenze
<p>a) Acquisire le prime conoscenze utili per una corretta gestione del proprio corpo.</p> <p>b)Cogliere la propria identità rispetto al proprio essere bambino-a rispettandone la peculiarità.</p>	<p>a1) Interiorizza semplici informazioni circa le funzioni del proprio corpo.</p> <p>a2) Mostra interesse circa la necessità di una corretta alimentazione.</p> <p>a3) E' consapevole della necessità di applicare le basilari regole d'igiene personale e collettiva.</p> <p>b1) E' cosciente della propria identità sessuale e ne rispetta le peculiarità.</p>

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana

ANNI 5

O.S.A.	Micro-competenze
<p>a) Rappresentare il proprio corpo nello spazio.</p>	<p>a1) Analizza e distingue le varie parti del corpo.</p> <p>a2) Riproduce la figura umana.</p>

IMMAGINI, SUONI, COLORI

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1) Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa di strumenti e materiali, lasciando traccia di sé".

ANNI 3

O.S.A.	Micro-competenze
a) Esplorare, conoscere, sperimentare e giocare con i materiali grafico-pittorico-plastici.	a1) Sperimenta con piacere i materiali grafico-pittorico-plastici.
b) Sviluppare la creatività espressiva.	b1) Si esprime attraverso il gioco e la drammatizzazione.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Sviluppare la sensibilità musicale, favorire la fruizione e la produzione del messaggio sonoro, stimolare l'attività sonoro-musicale-vocale individuale e di insieme.

ANNI 3

O.S.A. e Competenze

- a) Scoprire i suoni prodotti dal proprio corpo.
- b) Esplorare l'ambiente dal punto di vista sonoro.
- c) Giocare con la propria voce.
- d) Cantare per imitazione.

Vista la natura essenzialmente pratica ed esperienziale dell'insegnamento della musica nella Scuola dell'Infanzia, si ritiene opportuno elaborare obiettivi formativi specifici per fasce d'età immediatamente operativi senza osservare la suddivisione e i passaggi fra obiettivi e competenze.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

- 1) Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa di strumenti e materiali, "lasciando traccia di sé".**

ANNI 4

O.S.A.

a) Acquisire progressivamente padronanza nelle attività grafico-pittorico-plastiche.

b) Comunicare esperienze attraverso il disegno.

c) Acquisire padronanza dei vari mezzi e delle varie tecniche.

d) Sviluppare la creatività espressiva.

Micro-competenze

a1) Utilizza vari materiali e tecniche con pertinenza.

b1) Esprime esperienze e vissuti con un uso appropriato del mezzo grafico-pittorico.

c1) Sperimenta l'uso di materiali diversi.

c2) Padroneggia progressivamente la tecnica.

d1) Si esprime attraverso il gioco e la drammatizzazione.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Sviluppare la sensibilità musicale, favorire la fruizione e la produzione del messaggio sonoro, stimolare l'attività sonoro-musicale-vocale individuale e di insieme

ANNI 4

<p>O.S.A. e Competenze</p> <p>a) Esplorare l'ambiente dal punto di vista sonoro.</p> <p>b) Giocare con la propria voce.</p> <p>a) Cantare per imitazione, accompagnandosi anche con le percussioni.</p>	
--	--

Vista la natura essenzialmente pratica ed esperienziale dell'insegnamento della musica nella Scuola dell'Infanzia, si ritiene opportuno elaborare obiettivi formativi specifici per fasce d'età immediatamente operativi senza osservare la suddivisione e i passaggi fra obiettivi e competenze.

<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA</p> <p>1) Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa di strumenti e materiali,"lasciando traccia di sé".</p>
<p>ANNI 5</p>

O.S.A.	Micro-competenze
a) Acquisire padronanza dei vari mezzi e delle varie tecniche.	a1) Padroneggia con scioltezza le varie tecniche. a2) Mostra creatività nell'utilizzo delle varie tecniche.
b) Utilizzare il linguaggio grafico-pittorico per narrare.	b1) Rappresenta con i vari mezzi espressivi fiabe, racconti, situazioni di realtà e fantasia..
c) Sviluppare la creatività espressiva.	c1) Si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Sviluppare la sensibilità musicale, favorire la fruizione e la produzione del messaggio sonoro, stimolare l'attività sonoro-musicale-vocale individuale e di insieme

ANNI 5

<p>O.S.A. e Competenze</p> <p>a) Ascoltare brani tratti dalla letteratura musicale per bambini.</p> <p>b) Muovere il proprio corpo insieme alla musica.</p> <p>c) Accompagnare canti o brani musicali con gli strumenti a percussione.</p> <p>d) Riprodurre un ritmo.</p>	
--	--

Vista la natura essenzialmente pratica ed esperienziale dell'insegnamento della musica nella Scuola dell'Infanzia, si ritiene opportuno elaborare obiettivi formativi specifici per fasce d'età immediatamente operativi senza osservare la suddivisione e i passaggi fra obiettivi e competenze

<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA</p> <p>1) Parlare, descrivere, raccontare, dialogare, con i grandi e con i coetanei, lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione scambiandosi domande, informazioni, giudizi e sentimenti.</p>
<p>ANNI 3</p>

O.S.A.	Micro-competenze
a) Usare il linguaggio per interagire e comunicare.	a1) Si esprime con un linguaggio essenziale per interagire con adulti e compagni.
b) Esprimere bisogni, sentimenti e pensieri.	b1) Comunica verbalmente i propri bisogni essenziali e le proprie emozioni.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti.

ANNI 3

O.S.A.	Micro-competenze
a) Prestare attenzione in situazioni di ascolto.	a1) Ascolta e comprende frasi semplici, brevi storie e racconti.
b) Rispondere in maniera adeguata alle domande stimolo.	b1) Risponde a semplici domande stimolo.
c) Avvicinarsi con curiosità al libro.	c1) E' attratto e familiarizza con libri e materiali affini.
d) Sperimentare rime e filastrocche.	d1) Ascolta e ripete rime e filastrocche.

I DISCORSI E LE PAROLE

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1) Parlare, descrivere, raccontare, dialogare, con i grandi e con i coetanei, lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione scambiandosi domande, informazioni, giudizi e sentimenti.

ANNI 4

O.S.A.	Micro-competenze
a) Usare il linguaggio per interagire e comunicare.	a1) Si esprime con un linguaggio progressivamente più strutturato.
b) Esprimere bisogni, sentimenti e pensieri.	b1) Comunica verbalmente i propri bisogni e le proprie emozioni.
c) Descrivere eventi legati ad esperienze personali.	c1) Racconta il proprio vissuto.

I DISCORSI E LE PAROLE

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti.

ANNI 4

O.S.A.	Micro-competenze
<p>a) Comprendere e riferire semplici storie ascoltate ed esperienze vissute.</p> <p>b) Usare il metalinguaggio attraverso assonanze rime e giochi fonologici.</p> <p>c) Avvicinarsi al libro e alla lettura di immagini.</p> <p>d) Sperimentare rime e filastrocche.</p>	<p>a1) Comprende semplici racconti.</p> <p>a2) Riferisce con un proprio linguaggio.</p> <p>b2) Gioca con parole, rime, assonanze.</p> <p>c1) Usa con interesse il libro in situazioni spontanee e guidate.</p> <p>d1) Memorizza e ripete rime e filastrocche.</p>
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA</p> <p>1) Parlare, descrivere, raccontare, dialogare, con i grandi e con i coetanei, lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione scambiandosi domande, informazioni, giudizi e sentimenti.</p>	
<p>ANNI 5</p>	

O.S.A.	Micro-competenze
<p>a) Utilizzare un linguaggio appropriato al contesto.</p> <p>b) Descrivere oggetti persone, situazioni,emozioni.</p> <p>c) Arricchire il lessico e la struttura delle frasi.</p> <p>d) Dialogare intorno alle proprie ed altrui emozioni.</p> <p>e) riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi.</p>	<p>a1) Padroneggia un linguaggio adeguato ad ogni situazione.</p> <p>b1) Descrive verbalmente le caratteristiche di oggetti e persone e racconta con pertinenza situazioni,emozioni ed esperienze personali</p> <p>c1) Utilizza parole nuove.</p> <p>c2) Produce frasi strutturalmente più articolate.</p> <p>d1) Racconta le proprie emozioni ed ascolta quelle altrui.</p> <p>e1) Scopre la presenza di lingue diverse.</p>

I DISCORSI E LE PAROLE

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti.

ANNI 5

O.S.A.	Micro-competenze
<p>a) Prestare attenzione in</p>	<p>a1) Ascolta le esperienze altrui.</p>

<p>situazioni di ascolto</p>	<p>a2) Ascolta un racconto.</p> <p>a3) Comprende un racconto cogliendone la struttura logica e spazio-temporale.</p> <p>a4) Racconta una storia in successione logica e spazio-temporale.</p>
<p>b) Rielaborare e inventare un testo.</p>	<p>b1) Rielabora in modo personale un testo ascoltato.</p> <p>b2) Inventa una storia.</p>
<p>c) Giocare con parole, rime, assonanze.</p>	<p>c1) Memorizza e inventa rime, filastrocche.</p>
<p>d) Mostrare interesse per il codice scritto.</p>	<p>d1) Si cimenta nelle prime forme di scrittura spontanea differenziandola dal disegno.</p>

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

- 1) **Toccare , guardare, ascoltare, fiutare, assaggiare qualcosa e dire che cosa si è toccato, visto, udito, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini**

ANNI 3

O.S.A.

a) Esplorare la realtà fisica e manipolativa.

b) Osservare con l'impiego di tutti i sensi.

c) Conoscere e denominare le forme geometriche (cerchio, quadrato).

d) Conoscere e denominare alcuni colori.

e) Manipolare oggetti e materiali senza forma.

Micro-competenze

a1) Esplora e osserva oggetti e ambienti circostanti.

b1) Usa i cinque sensi per ricavare informazioni dall'ambiente.

c1) Conosce e denomina le forme.

d1) Conosce e denomina i colori.

e1) Usa e manipola con curiosità e piacere materiali diversi.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Contare oggetti, immagini, persone; aggiungere, togliere e valutare la quantità, ordinare e raggruppare per colore, forma, dimensione

ANNI 3

O.S.A.

a) Operare con le quantità.

b) Raggruppare.

Micro-competenze

a1) Valuta quantità di oggetti (tanti-pochi).

b1) Raggruppa oggetti per colore, forma e dimensione.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali

ANNI 3

O.S.A.

a) Scoprire le dimensioni temporali.

Micro-competenze

a1) Riconosce la successione temporale prima-dopo.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali

ANNI 3

O.S.A.

a) Sviluppare la capacità di utilizzare lo spazio fisico e grafico.

Micro-competenze

a1) Localizza se stesso nello spazio.

a2) Utilizza lo spazio fisico.

a3) Utilizza lo spazio grafico.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

5) Risolvere problemi, spiegare processi, formulare ipotesi e individuare i modi per verificare quale risultino più pertinenti

ANNI 3

O.S.A.

a) Stimolare curiosità nei confronti dell'ambiente.

b) Riconoscere le caratteristiche di ciò che osserva.

c) Operare con i connettivi logici in esperienze concrete.

Micro-competenze

a1) Mostra interesse verso l'ambiente circostante.

b1) Distingue le caratteristiche di ciò che osserva.

c1) sperimenta e si avvicina all'uso dei connettivi logici

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1Toccare , guardare, ascoltare, fiutare, assaggiare qualcosa e dire che cosa si è toccato, visto, udito, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini

ANNI 4

O.S.A.

a) Esplorare l'ambiente utilizzando diversi canali sensoriali.

b) Conoscere e denominare alcune forme geometriche.

c) Conoscere e denominare i colori primari e derivati.

Micro-competenze

a1) Usa i cinque sensi per ricavare informazioni dall'ambiente.

b1) Conosce e denomina alcune forme geometriche.

c1) Conosce e denomina i colori primari e derivati.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Contare oggetti, immagini, persone; aggiungere, togliere e valutare la quantità, ordinare e raggruppare per colore, forma, dimensione

ANNI 4

O.S.A.

a) Ordinare, confrontare, misurare.

Micro-competenze

a1) Dispone oggetti in serie ordinate.

a2) Riconosce i concetti “ più alto di...” “basso come...”

a1) Ordina in successione logica le immagini di un racconto (3-4 sequenze).

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali

ANNI 4

O.S.A.

b) Scoprire le dimensioni temporali.

c) Collocare le azioni quotidiane della giornata.

d) Riferire eventi del passato recente.

Micro-competenze

c1) Colloca le azioni quotidiane della giornata.

d1) Riferisce eventi del passato recente.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali

ANNI 4

O.S.A.

a) Utilizzare lo spazio fisico e grafico.

Micro-competenze

a1) Localizza se stesso nello spazio fisico.

a2) Utilizza in modo adeguato lo spazio grafico.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

5) Risolvere problemi, spiegare processi, formulare ipotesi e individuare i modi per verificare quale risultino più pertinenti

ANNI 4

O.S.A.

a) Raccogliere informazioni riguardanti il fenomeno o l'ambiente che si vuole osservare.

b) Abituarsi a domandare.

c) Operare con i connettivi logici in esperienze concrete.

d) Usare simboli ed elementari strumenti di registrazione.

Micro-competenze

a1) Racconta l'esperienza vissuta o i fenomeni osservati.

b1) Chiede il perché di ciò che osserva.

c1) usa i connettivi logici.

d1) Usa semplici simboli e strumenti di registrazione.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

1) Toccare, guardare, ascoltare, assaggiare qualcosa e dire che cosa si è toccato, visto, udito, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini

ANNI 5

O.S.A.

a) Riconoscere le caratteristiche delle cose osservate.

Micro-competenze

a1) Riordina in base a caratteristiche date.

a2) Rielabora i dati raccolti usando grafici e tabelle.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

2) Contare oggetti, immagini, persone; aggiungere, togliere e valutare la quantità, ordinare e raggruppare per colore, forma, dimensione.

ANNI 5

O.S.A.

a) Mettere in relazione, ordinare, raggruppare, contare, fare corrispondenze, effettuare prime misurazioni.

Micro-competenze

a1) Individua legami logici.

a2) Dispone oggetti in serie ordinate.

a3) Conta e rappresenta quantità.

a4) Effettua corrispondenze.

a5) Effettua le prime misurazioni.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

3) Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali.

ANNI 5

O.S.A.

a) Maturare la capacità di percepire e collegare gli eventi nel tempo.

Micro-competenze

- a1) Riconosce e mette in sequenza le fasi di una esperienza.
- a2) Ordina in successione logica le immagini di un racconto.
- a3) Riconosce i mutamenti stagionali.
- a4) Conosce i giorni della settimana.
- a5) Riferisce eventi del passato recente e cosa può succedere in un futuro immediato.

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

4) Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali.

ANNI 5

O.S.A.

a) Sviluppare la capacità di orientamento spaziale utilizzando connettivi topologici.

Micro-competenze

- a1) Localizza persone e oggetti.
- a2) Si orienta in un percorso assegnato.
- a3) Riconosce gli indicatori spaziali (sopra- sotto, dentro-fuori, davanti-dietro, vicino-lontano).

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI PER CAMPI D' ESPERIENZA

5) Risolvere problemi, spiegare processi, formulare ipotesi e individuare i modi per verificare quale risultino più pertinenti

ANNI 5

O.S.A.

a) Riconoscere l'esistenza di problemi e la possibilità di risolverli.

b) Mettere ordine nelle procedure.

c) Operare con i connettivi logici in esperienze concrete.

d) Costruire ed usare simboli ed elementari strumenti di registrazione.

Micro-competenze

a1) Si pone domande e sperimenta tentativi di soluzione.

b1) Comprende e descrive i passaggi fondamentali del processo di trasformazione di un materiale.

c1) Usa i connettivi logici.

d1) Costruisce e legge tabelle.

d2) Usa correttamente i simboli.

**Insegnamento
della
Religione cattolica**

<p align="center">NUCLEO TEMATICO Il mondo del bambino, la vita e il suo mistero</p>		
<p align="center">Obiettivi formativi generali</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 3-4 anni</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 5 anni</p>
<p>a) Prendere in considerazione la propria vita e la storia personale per porsi interrogativi.</p> <p>b) Intuire i significati della vita per i credenti e sentirne il senso del mistero.</p> <p>c) Cogliere nella realtà la presenza di Dio Padre</p>	<p>a1) Scoprire alcuni aspetti essenziali della propria vita e della propria storia personale.</p> <p>b1) Porsi domande e cercare domande sulla vita</p> <p>c1) Scoprire che le relazioni fra le creature sono espressione dell'amore di Dio Padre</p>	<p>a2) Sistematizzare le conoscenze sulla propria storia e sulla propria vita.</p> <p>b2) Riflettere sui significati della vita e dei suoi aspetti.</p> <p>c2) Fare riferimento a Dio come Creatore della vita e come Padre di tutti gli esseri viventi.</p>
<p align="center">NUCLEO TEMATICO Il Natale di Gesù nei segni-simboli culturali e nei loro significati.</p>		
<p align="center">Obiettivi formativi generali</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 3-4 anni</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 5 anni</p>
<p>a) Conoscere la storia di Gesù attraverso i vangeli.</p> <p>b) Cogliere i significati del Natale come festa di amore e di fratellanza.</p> <p>c) Riflettere sul valore della nascita.</p> <p>d) Riconoscere Gesù come figlio di Dio</p>	<p>a1) Riflettere sul testo dei Vangeli che ci narra la nascita di Gesù.</p> <p>b1) Cogliere nel Natale gli elementi che indicano Gesù come figlio di Dio</p> <p>c1) Percepire e comprendere i simboli del Natale.</p> <p>d1) Comprendere il messaggio di amore della nascita di Gesù</p>	<p>a2) Comprendere il testo del Vangelo della nascita di Gesù.</p> <p>b2) Intuire nella nascita di Gesù il messaggio cristiano di salvezza e di pace.</p> <p>c2) Cogliere nei simboli del Natale il messaggio di amore.</p> <p>d2) Comprendere il messaggio di amore della nascita di Gesù.</p>

<p align="center">NUCLEO TEMATICO La vita e il messaggio di Gesù nei Vangeli</p>		
<p align="center">Obiettivi formativi generali</p> <p>a) Conoscere episodi della vita di Gesù per cogliere gli insegnamenti e i fondamenti del comportamento cristiano.</p> <p>b) Cogliere nei miracoli di Gesù la sua generosità verso gli uomini.</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 3-4 anni</p> <p>a1) Riconoscere nelle azioni e nelle parole di Gesù i messaggi di amore, bontà, fratellanza, solidarietà, generosità.</p> <p>b1) Scoprire nei miracoli di Gesù i messaggi di amore per gli uomini.</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 5 anni</p> <p>a2) Cogliere negli insegnamenti di Gesù l'infinita bontà e la misericordia di Dio.</p> <p>b2) Comprendere che attraverso i miracoli Gesù dimostra l'amore per gli uomini.</p>
<p align="center">NUCLEO TEMATICO La Pasqua di Gesù nei segni-simboli culturali e nei loro significati.</p>		
<p align="center">Obiettivi formativi generali</p> <p>a) Cogliere i significati del sacrificio e della resurrezione di Gesù come atti di amore tipici del cristiano.</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 3-4 anni</p> <p>a1) Rilevare che i simboli della Pasqua rappresentano i sentimenti dei credenti verso Dio e gli altri</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 5 anni</p> <p>a2) Intuire che la Pasqua rappresenta la rinascita e la salvezza per tutti gli uomini.</p>
<p align="center">NUCLEO TEMATICO La vita della comunità cristiana</p>		
<p align="center">Obiettivi formativi generali</p> <p>a) Prendere coscienza della Chiesa come comunità cristiana basata sull'amore.</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 3-4 anni</p> <p>a1) Scoprire il significato della domenica come festa della Comunità cristiana.</p>	<p align="center">Obiettivi formativi 5 anni</p> <p>a2) Costatare che la Chiesa accompagna la vita dei credenti e rinnova i messaggi di Gesù.</p>

CURRICOLO DIGITALE

Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

- 1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZA
<p>1. Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)</p>	<p style="text-align: center;"><u>3 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e sperimentare l'uso degli strumenti tecnologici. <p style="text-align: center;"><u>4 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e sperimentare l'uso degli strumenti tecnologici. <p style="text-align: center;"><u>5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le parti principali del computer; - Giocare con il mouse; - Usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per utilizzare i giochi proposti; - Utilizzare la tastiera alfanumerica per prime forme di scrittura; - Individuare e aprire icone relative a giochi e programmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tablet - Touch board - Tavoli multimediali - Computer e i suoi usi - Mouse - Tastiera - Icone principali
<p>2. Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, svolgere compiti ricercare, creare, con la guida dell'insegnante.</p>	<p style="text-align: center;"><u>3 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire forme di interazione e cooperazione educativa; - Favorire i processi cognitivi di tipo associativo; - Incoraggiare l'uso di un linguaggio specifico; - Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi topologici, linguistici, logici e matematici;

	<p style="text-align: center;"><u>4 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire forme di interazione e cooperazione educativa; - Favorire i processi cognitivi di tipo associativo; - Incoraggiare l'uso di un linguaggio specifico; - Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico e topologico. <p style="text-align: center;"><u>5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire forme di interazione e cooperazione educativa; - Favorire i processi cognitivi di tipo associativo; - Incoraggiare l'uso di un linguaggio specifico; - Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico. - Interpretare le simbologie per cogliere le informazioni direzionali e muoversi nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Immagini documentari e testi multimediali; - Percorsi scacchiere e schede con il corpo, al computer e su schede; - Coding.
<p>3. Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza, mentre gioca Impara a condividere. Racconta ciò che vede sugli schermi. Rispetta il proprio turno Dà il proprio contributo. (Solo 5 anni).</p>	<p style="text-align: center;"><u>5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico; - Raccontare ciò che vede sugli schermi; - Avviarsi alla consapevolezza dei potenziali limiti e rischi della tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole della comunicazione e della condivisione; - Rischi della rete e della tecnologia.