



***CURRICOLO
DELLA SCUOLA
DELL'INFANZIA***
**SCUOLE RUCELLAI - S.UGUZZONE
I.C.S VIA FRIGIA
MILANO**

LE FINALITA' DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Le nuove indicazioni per il curricolo riconfermano e definiscono le finalità generali della scuola dell'infanzia che mirano a promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

SVILUPPO DELL'IDENTITA' significa imparare a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato.

SVILUPPO DELL'AUTONOMIA significa partecipare alle attività nei diversi contesti, avere fiducia in sé e fidarsi degli altri.

SVILUPPO DELLE COMPETENZE significa imparare a riflettere sulle esperienze attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; ascoltare, comprendere, fare domande e riflettere.

SVILUPPO DEL SENSO DI CITTADINANZA significa scoprire gli altri, gestire i contrasti attraverso regole condivise, imparare a porre l'attenzione al punto di vista dell'altro, ponendo così le fondamenta di un ambito democratico aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo natura.

LINEE GUIDA CONDIVISE

❖ QUALE IDEA DI BAMBINO GUIDA LA NOSTRA PROGETTAZIONE?

Bambino attivo, esploratore, costruttore strategico.

“Si sente sicuro nell'affrontare nuove esperienze, partecipa alle attività, partecipa alla negoziazione di significati, prova piacere nel fare da sé e sa chiedere aiuto” (nuove indicazioni)

❖ QUALE IDEA DI APPRENDIMENTO?

L'apprendimento è un'attività di ordine **cognitivo e affettivo**, che si realizza attraverso l'**interazione** con gli altri e attraverso la condivisione sociale di esperienze e dei significati delle esperienze.

Avviene attraverso l'esperienza, l'esplorazione, i rapporti tra i bambini, con la natura, l'ambiente, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, attraverso la rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze, attraverso il gioco.

❖ QUALE IDEA DI INSEGNANTE?

Attento al “contesto” e non solo al testo.

Organizzatore e lettore di contesti d'apprendimento e relazionali ricchi e motivanti.

Capace di promuovere una relazione positivamente ricca con i bambini.

Regista.

Facilitatore cognitivo e meta cognitivo.

❖ QUALE IDEA DI DIDATTICA?

Il bambino è posto al centro dell'azione educativa in tutte le sue dimensioni: cognitiva, affettiva, relazionale, corporea, estetica, etica.

La progettazione dei percorsi didattici è fondata sulla centralità della persona, della sua articolata identità, dalle sue capacità e fragilità. L'obiettivo è quello di promuovere la costruzione dell'identità personale all'interno di un contesto relazionale ricco e significativo.

Quali pratiche didattiche per raggiungere questa finalità?

- Stimolo all'iniziativa, all'autopromozione
- Sostegno all'immagine di sé
- Clima sociale cooperativo, fiducia nella reciprocità
- Considerare l'ambiente e gli altri come risorse
- Abitudine a ripensare ai percorsi
- Abitudine a riflettere sull'esperienza, attraverso il confronto e la negoziazione di significati
- Attività di discussione e collaborazione
- Immagine dinamica della conoscenza e dell'errore

I CAMPI DI ESPERIENZA

I campi di esperienza offrono un insieme di situazioni, immagini e linguaggi capaci di stimolare e accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.

IL SE' E L'ALTRO

Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.

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 dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.

È consapevole delle differenze e sa averne rispetto.

Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista.

Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.

Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.

IL CORPO IN MOVIMENTO

Identità, autonomia, salute

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri.

Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Gestualità, arte, musica, multimedialità

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte.

Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive.

Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.

Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.

È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.

Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.

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 i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

I DISCORSI E LE PAROLE

Comunicazione, lingua, cultura

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico.

Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività.

Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole.

Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza.

Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico.

È consapevole della propria lingua materna.

Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Ordine, misura, spazio, tempo, natura

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare, compie misurazioni mediante semplici strumenti.

Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Si orienta nel tempo della vita quotidiana.

Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo.

Coglie le trasformazioni naturali.

Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.

Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi.

È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.

Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Il 18 dicembre 2006 la Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea ha pubblicato la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Il documento definisce 8 macro competenze, che in genere vengono chiamate più colloquialmente competenze europee.

Le otto competenze-chiave rappresentano la cornice e lo sfondo per tutti i saperi e le competenze specifiche delle varie discipline; sono chiamate appunto "chiave" perché sono delle "metacompetenze" cioè che vanno oltre le specificità disciplinari per delineare strumenti culturali, metodologici, relazionali che permettono alle persone di partecipare e incidere sulla realtà.

Il 22 maggio 2018 il Consiglio dell'Unione europea ha adottato, su proposta della Commissione europea avanzata il 27 gennaio 2018, una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente che sostituisce quella del 2006.

La versione del 2018 vuole migliorare lo sviluppo delle competenze chiave delle persone di tutte le età durante tutto il corso della loro vita, fornendo una guida agli Stati membri su come raggiungere questo obiettivo.

Raccomandazione del 18 dicembre 2006	Raccomandazione del 22 maggio 2018
<p>Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave:</p> <ol style="list-style-type: none">1. comunicazione nella madrelingua;2. comunicazione nelle lingue straniere;3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;4. competenza digitale;5. imparare a imparare;6. competenze sociali e civiche;7. spirito di iniziativa e imprenditorialità;8. consapevolezza ed espressione culturale.	<p>Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:</p> <ol style="list-style-type: none">1. competenza alfabetica funzionale;2. competenza multilinguistica;3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;4. competenza digitale;5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;6. competenza in materia di cittadinanza;7. competenza imprenditoriale;8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Nella scuola dell'Infanzia le **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE** si sviluppano nei **CAMPI D'ESPERIENZA**

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE – TUTTI Comunicazione lingua e cultura
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO Ordine, misura, spazio, tempo, natura
4. COMPETENZA DIGITALE	TUTTI
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' D'IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZA IN MANATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO – TUTTI Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	ILCORPO E IL MOVIMENTO Identità, autonomia, salute IMMAGINI, SUONI, COLORI Gestualità, arte, musica, multimedialità

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA NEL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE – Comunicazione, Lingua, Cultura
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Esprime sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Ascolta e comprende i discorsi altrui.</p> <p>Interviene autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usa un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>Formula brevi frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassume con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto</p> <p>Memorizza e ripete semplici canzoni, poesie, filastrocche</p> <p>Descrive e racconta eventi personali, storie e situazioni.</p> <p>Inventa storie e racconti.</p> <p>Familiarizza con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p> <p>Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riproduce e confronta scritture.</p>	<p>Principali strutture della lingua Italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>

Compiti significativi

Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.

A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo

Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es.semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.

Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.

A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.

A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.

A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno e dell'altro con semplici argomentazioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI
COMPETENZE SPECIFICHE	Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni: trasferire in altri contesti
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Risponde a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizza semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individua le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruisce brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformula un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compila semplici tabelle</p> <p>Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>

Compiti significativi

Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana)

Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.

Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.

A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.

A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – Ordine, misura, spazio, tempo, natura
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità: utilizzare semplici simboli per registrare: compiere misurazioni mediante semplici strumenti</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone: orientarsi nel tempo della vita quotidiana: collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura</p> <p>Osservare i fenomeni naturali e gli organismi</p>
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</p> <p>Individua la relazione fra gli oggetti: pochi, tanti, di più di meno,</p> <p>Progetta e inventa con forme e oggetti</p> <p>Individua i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppa e fa seriazioni secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilisce la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Conta oggetti, immagini, persone</p> <p>Esplora e rappresenta lo spazio utilizzando codici diversi</p> <p>Comprende e rielabora mappe e percorsi e simboli</p> <p>Progetta e inventa forme, oggetti, storie e situazioni</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo: periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme geometriche</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>

Descrive e confronta fatti ed eventi

Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni

Elabora previsioni ed ipotesi

Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni e utilizza un linguaggio appropriato

Utilizza la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine

Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi

Assume atteggiamenti di curiosità e di attenzione verso il mondo circostante

Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni

Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze

Compiti significativi

Mettere sulla linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata

Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc

Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)

Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane

Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra"

Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc.

Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)

Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle

Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)

Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, relazioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI
COMPETENZE SPECIFICHE	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Muove correttamente il mouse e i suoi tasti</p> <p>Utilizza i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Realizza elaborazioni grafiche</p> <p>Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</p> <p>Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</p> <p>Riconosce le differenze di azioni tra un robot ed un umano</p> <p>Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il coding</p> <p>Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il coding</p> <p>Progetta, costruisce fa muovere e memorizza percorsi concordati stabiliti o tracciati</p> <p>Orienta la bee bot in uno spazio piano secondo i concetti avanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra</p>	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Icone principali di Windows e di Word</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili)</p> <p>Bee Bot</p>

Compiti significativi

VEDI ABILITA'

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.</p>
ABILITA'	CONOSCENZA
<p>Supera la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passa gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconosce ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Rispetta i tempi degli altri</p> <p>Collabora con gli altri</p> <p>Canalizza progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifesta il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti</p> <p>Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipa attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni)</p> <p>Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>

Riconosce nei compagni tempi e modalità diverse

Riconosce la propria e l'altrui identità

Scambia giochi, materiali, ecc...

Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune

Aiuta i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto

Ha cura e rispetto dell'ambiente in cui vive

Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni

Compiti significativi

A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.

Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche;

Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni

Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni

Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare

Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.

Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza

Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti

Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.

Allestire attività manipolative e motorie (cucina ,costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI - Gestualità, arte, musica, multimedialità
COMPETENZE SPECIFICHE	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
ABILITA'	CONOSCENZA
<p>Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <p>Ascolta brani musicali.</p> <p>Osserva opere d'arte e beni culturali ed esprime proprie valutazioni</p> <p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizza diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipa attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>Si esprime e comunica con il linguaggio mimico-gestuale</p> <p>Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale.</p> <p>Percepisce le differenze qualitative dei vari materiali messi a disposizione</p> <p>Usa modi diversi per stendere il colore</p> <p>Utilizza i diversi materiali per rappresentare</p> <p>Utilizza differenti strumenti e materiali per ritagliare</p> <p>Legge e interpreta le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</p> <p>.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p> <p>Colori primari e secondari</p>

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discrimina rumori, suoni dell'ambiente e del corpo

Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.

Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse

Compiti significativi

VEDI ABILITA'

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPI D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO- Identità, autonomia, salute
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Padroneggiare abilità motorie di base</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole: assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>
ABILITA'	CONOSCENZA
<p>E' autonomo nelle pratiche di igiene e di cura di sé</p> <p>Si alimenta e si veste da solo</p> <p>Riconosce i segnali del corpo</p> <p>Riconosce i vari alimenti</p> <p>Nomina, indica, rappresenta le parti del corpo e individua le diversità di genere.</p> <p>Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> <p>Rappresenta graficamente il corpo in movimento e in maniera statica</p> <p>Coordina i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Si coordina con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</p> <p>Controlla la forza del corpo, individua potenziali rischi</p> <p>Rispetta le regole nei giochi</p> <p>Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo</p> <p>Imita le varie posizioni del corpo</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p>

Compiti significativi

Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.

Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc.

Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi

Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date

In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto

In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo.

Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
COMPETENZE SPECIFICHE	Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana
ABILITA'	CONOSCENZE
<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprende parole, brevissime, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Produzione orale</i> Riproduce filastrocche e semplici canzoncine Interagisce con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.</p>

Compiti significativi

Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.
Presentarsi
Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI
COMPETENZE SPECIFICHE	<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostiene la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</p> <p>Giustifica le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Formula proposte di lavoro, di gioco</p> <p>Confronta la propria idea con quella altrui</p> <p>Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Formula ipotesi di soluzione</p> <p>Organizza dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Coopera con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro o di un gioco</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione</p>

Compiti significativi

Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni

Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare

Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione
Presa

“Progettare” un’attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione

Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura

Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio

VALUTAZIONE

La nostra proposta educativa trova ispirazione nella pedagogia socio costruttivista e nella pedagogia delle relazioni.

L'apprendere ad apprendere, come capacità di imparare dall'esperienza, richiede tempo, anzi molti tempi: i tempi dell'esperienza, poi i tempi per la rievocazione, per la riflessione, per il confronto, per la rappresentazione, per la comunicazione. E' solo all'interno del tempo che dedichiamo alle esperienze che esse si rendono disponibili, diventando fonte di conoscenza.

Apprendere ad apprendere è anche apprendere dagli "errori": LA NOSTRA CONOSCENZA SI ACCRESCE NELLA MISURA IN CUI IMPARIAMO DAI NOSTRI ERRORI. Per apprendere dagli errori occorre prestare attenzione al viaggio oltre che alla meta, curiosità per il vagabondare della mente dei bambini, degli affetti, dell'immaginazione. Come viene ricordato nel documento delle nuove indicazioni, la scuola è un ambiente particolare di apprendimento, che, molto più di altri ambienti, offre non solo occasioni per imparare, ma anche di sbagliare, analizzare i propri errori, emendarli e continuare a imparare.

Secondo tale prospettiva, la valutazione dell'insegnante è attenta a rilevare il "processo educativo" più che a controllare i livelli di apprendimento, attenta a conoscere e a descrivere più che a catalogare. Ciò rappresenta una specificità propria della scuola dell'infanzia, che costituisce perciò un luogo salvo, al riparo dai ritmi, dalle urgenze e dalle pressioni esterne e in cui tutto questo può avvenire con il monitoraggio e l'accompagnamento di un adulto competente.

Particolare cura verrà prestata alla compilazione di una griglia che tenga conto del percorso triennale di crescita di ogni bambino/a e rifletta lo sviluppo apprendimento di ciascun alunno in uscita verso la scuola primaria

Questo strumento sarà la presentazione alla scuola successiva, da cui partire per continuare e sviluppare il percorso scolastico.

Curricolo rivisto e aggiornato in data settembre 2018

Documentazione consultata e di riferimento:

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 22/02/2018
Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio
18/12/2006 - 22/05/2018

“La didattica per competenze” di Franca Da Re Ed. Pearson
Curricolo Scuola dell’infanzia - Franca Da Re