



Istituto Comprensivo “Fermi” Matera

Scuole dell’infanzia

Meucci, Via Cosenza, Guerricchio, Via dei Sanniti



Programmazione per competenze Scuola dell’infanzia

A.s. 2025/2028

CURRICOLO

SCUOLA DELL'INFANZIA

**con riferimento alle Competenze chiave europee e
alle Indicazioni Nazionali 2012**

come da aggiornamento del 22/02/2018

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

Le **Indicazioni Nazionali del 26.11.2012**, in applicazione del D.P.R. n.80/2007 e successive revisioni, costituiscono un traguardo importante rispetto ad un'attenta riflessione in materia di curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della scuola primaria, vagliate dalla commissione nazionale incaricata appositamente con l'obiettivo di tradurla nel D.M. 31 luglio 2007.

L'iter di attuazione delle Indicazioni ha seguito un percorso relativamente lungo finalizzato alla messa a punto delle Indicazioni stesse affinché fossero adeguate ad un mondo che cambiava e in linea con il comparto educazione-formazione di un contesto geografico che andasse oltre i confini nazionali ma si integrasse in un sistema più ampio, quello dell'Unione Europea.

Il 26 novembre 2012 il MIUR ufficialmente aveva pubblicato le "Nuove Indicazioni"

unitamente al Regolamento di attuazione delle stesse.

Le indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia forniscono una visione di ampio respiro rispetto alla scuola in uno scenario geografico, sociale, ambientale e culturale in costante cambiamento. Le Indicazioni Nazionali trovano collocazione all'interno della legge n.107/2015.

FINALITÀ

La scuola dell'infanzia è un ambiente educativo fatto di esperienze concrete legate alla realtà che tengono conto del bambino come soggetto attivo in continua interazione tra pari, adulti, ambiente e cultura. In questa cornice la scuola si prefigge come finalità specifiche:

1. **LO SVILUPPO DELL'IDENTITÀ.** Significa imparare a stare bene con sé stessi e con gli altri; sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile; rafforzare la stima di sé; gestire le proprie emozioni.
2. **LA CONQUISTA DELL'AUTONOMIA.** Comporta l'acquisizione della capacità di interpretare e gestire i segnali del proprio corpo, saper adeguatamente partecipare alle attività nei diversi contesti, avere fiducia in sé stessi e negli altri; realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé; saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi le proprie 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 responsabili.
3. **LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE CHIAVE.** Significa aprirsi alla scoperta attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio della critica; ricostruire la realtà per poi poterla esprimere e condividere con gli altri attraverso una molteplicità di strumenti linguistici e rappresentativi; sviluppare l'attitudine a fare domande e a riflettere sull'esperienza.
4. **LO SVILUPPO DEL SENSO DELLA CITTADINANZA.** Significa scoprire gli altri, i loro bisogni, i loro punti di vista; riconoscere i diritti e i doveri di

ciascuno gestendo i contrasti attraverso regole condivise; significa porre le fondamenta di un ambito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo- natura. Significa favorire l'interazione di valori universalmente riconosciuti quali la libertà, il rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, la solidarietà, la giustizia e l'impegno ad agire per il bene comune.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E I CAMPI DI ESPERIENZA

Il curriculum si articola a partire dalle **competenze chiave europee** perché queste rappresentano la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso, attribuendogli senso e significato. Esse sono delle "metacompetenze", poiché, come dice il parlamento Europeo, "le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione". La Raccomandazione della Commissione Europea 2018 individua le **8 competenze chiave** che non sono ordinate gerarchicamente ma sono da considerarsi tutte di pari importanza.

Le competenze chiave europee

1. **LA COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE** (comunicazione nella madre lingua), indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.
2. **LA COMPETENZA MULTILINGUISTICA.** Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese.

- 3. LA COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.** La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico- matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
- 4. LA COMPETENZA DIGITALE** presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
- 5. LA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E LA CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE** consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
- 6. LA COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA** si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
- 7. LA COMPETENZA IMPRENDITORIALE** si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in

modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

- 8. LA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Le competenze europee travalicano le pur blande specificità dei **campi di esperienza**, come è naturale per le competenze. Il curriculum così organizzato è fortemente integrato e valorizza ulteriormente la già forte integrazione presente nella didattica dei campi. La competenza è sapere agito, capacità di mobilitare conoscenze, abilità, capacità personali, sociali e metodologiche per gestire situazioni e risolvere problemi in contesi significativi. Avere come riferimento le competenze chiave necessarie allo sviluppo personale e sociale, alla cittadinanza attiva, all'inclusione sociale, esalta ancora di più la didattica esperienziale tipica della scuola dell'infanzia, centrata sui due grandi mediatori del gioco e della conversazione, ovvero sull'esperienza attiva e ludica, costruita come osservazione, problematizzazione e poi rappresentata a livello simbolico e riflessivo dall'uso della parola nella conversazione e nella discussione, in contesto sociale.

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I campi di esperienza

- 1. IL SÉ E L'ALTRO.** Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

2. **IL CORPO E IL MOVIMENTO.** Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
3. **IMMAGINI, SUONI E COLORI.** Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
4. **I DISCORSI E LE PAROLE.** Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
5. **LA CONOSCENZA DEL MONDO.** Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi

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

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

I CAMPI DI ESPERIENZA PER L'IRC (INDICAZIONI NAZIONALI)

Le attività, in ordine all'**insegnamento della religione cattolica**, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità del bambino, aprendo alla dimensione religiosa e valorizzandola, promuovendo la riflessione sul loro patrimonio di esperienze e contribuendo a rispondere al bisogno di significato di cui essi sono portatori. Per favorire la loro maturazione personale, nella globalità, i traguardi relativi all'IRC sono distribuiti nei vari campi di esperienza così come delineato nel D.P.R. dell'11/02/2010.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA (Prevalenti e concorrenti)
LA COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
LA COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
LA COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
LA COMPETENZA DIGITALE	TUTTI
LA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E LA CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
LA COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI
LA COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
LA COMPETENZA IN MATERIA DI C O N S A P E V O L E Z Z A E D ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI E COLORI

TRAGUARDI PER ETÀ
Comunicazione nella madre lingua

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
○ Comprende semplici messaggi e interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi essenziali ○ Dialoga, con adulti e compagni, per esprimere bisogni e raccontare semplici esperienze	○ Comprende semplici messaggi e interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi essenziali ○ Partecipa alle conversazioni, esprime bisogni e racconta esperienze del proprio vissuto	○ Comprende messaggi e storie di complessità crescente; interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi complete e termini appropriati ○ Partecipa in modo attivo alle conversazioni; esprime bisogni, pensieri ed emozioni e racconta esperienze vissute, rispettando i nessi logici
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Pronunciare fonemi e parole note • Strutturare semplici frasi • Apprendere nuovi vocaboli • Comprendere ed eseguire una semplice consegna	• Pronunciare fonemi e parole note • Strutturare frasi minime di senso compiuto • Acquisire nuovi vocaboli e usarli in modo appropriato • Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante	• Pronunciare correttamente fonemi e le parole note • Strutturare frasi sempre più complesse • Arricchire il proprio vocabolario utilizzando nuovi termini appresi in differenti contesti • Ascoltare e comprendere 2/3 consegne in successione

• Interagire con i compagni e l'adulto attraverso parole, brevi frasi, cenni e azioni • Esprimere i propri bisogni • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice • Comprendere le prime regole della conversazione • Partecipare ad una conversazione	• Interagire con i compagni e l'insegnante attraverso parole e brevi frasi • Esprimere i propri bisogni in modo comprensibile • Raccontare i propri vissuti (con domande-stimolo del docente) • Conversare rispettando il proprio turno • Intervenire nelle conversazioni	• Interagire con frasi complete e corrette • Esprimere i propri bisogni in modo comprensibile • Raccontare, con semplici discorsi i propri vissuti • Esprimere in modo comprensibile emozioni e vissuti collegati all'esperienza personale • Dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando i turni e i tempi d'intervento • Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni
• Ascoltare per un breve arco di tempo • Comprendere semplici messaggi • Individuare alcuni elementi di una narrazione con l'aiuto dell'insegnante • Rispondere a domande stimolo relative ai testi narrati • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice • Descrivere una storia articolata in due sequenze: prima–dopo • Accostarsi alla lettura di immagini • Presentare i propri disegni	• Ascoltare conservazioni, racconti, storie • Comprendere il significato globale di una narrazione • Verbalizzare testi ascoltati con l'aiuto di domande e/o immagini • Ripetere una semplice storia • Usare il linguaggio in situazioni di gioco • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone e oggetti • Spiegare i propri disegni	• Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge, per tempi sempre più lunghi • Comprendere le sequenze narrative di un testo • Esporre l'episodio ascoltato e/o visto rispettando la successione logico-temporale degli eventi • Descrivere una semplice storia rappresentata in più sequenze • Inventare una breve storia partendo da uno stimolo (immagine, oggetto ...) • Porre domande per ottenere informazioni e/o spiegazioni • Fare ipotesi, ricercare spiegazioni, e conversare con coetanei e adulti • Utilizzare il linguaggio per organizzare semplici attività/ giochi con i compagni • Leggere immagini descrivendo persone e oggetti • Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato

• Ripetere filastrocche e canzoncine semplici • Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando filastrocche e canzoncine con l'aiuto dell'insegnante • Giocare con suoni onomatopeici	• Memorizzare e ripetere conte e filastrocche • Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando canzoncine, filastrocche e fiabe note • Giocare con le parole: assonanze e rime • Usare: maschile/femminile, singolare/plurale	• Memorizzare, riconoscere e ripetere, conte, filastrocche e scioglilingua • Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando canzoncine, filastrocche, brevi storie, fiabe note • Discriminare differenze e somiglianze fonetiche in parole, conte, filastrocche • Distinguere le parole dalle non parole • Confrontare le parole per valutarne la lunghezza • Segmentare le parole in sillabe - analisi sillabica (es.: battuta di mani, salti nei cerchi ...) • Riconoscere il suono posto all'inizio della parola: sillaba/fonema • Giocare con i suoni posti alla fine delle parole creando rime • Distinguere e usare: maschile/femminile, singolare/plurale
• Avvicinarsi al libro alle sue caratteristiche e scoprire il piacere della lettura • Incominciare a differenziare l'immagine dal testo	• Avvicinarsi al libro e incuriosirsi per il codice scritto • Distinguere i segni della parola, dell'immagine, del numero	• Mostrare interesse per diversi tipi di libri e programmi multimediali • Mostrare curiosità nei confronti della lingua scritta • Distinguere il codice linguistico da quello iconografico e numerico • Compiere tentativi e significato delle scritture e dei simboli (figure, scritte, etichette, targhe, segnali, cifre ...) • Scoprire che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta • Imitare la scrittura producendo una varietà di forme e segni con intento comunicativo • Orientarsi sul foglio dall'alto al basso e da sinistra verso destra

TRAGUARDI PER ETÀ
Comunicazione nella seconda lingua

3 ANNI

4 ANNI

5 ANNI

- Sviluppa curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse
- Ragiona sulla lingua attraverso la scoperta di lingue diverse
- Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI

4 ANNI

5 ANNI

- Ascoltare e sperimentare la pluralità linguistica

- Ascoltare e ripetere filastrocche e canzoni

- Ascoltare, comprendere e ripetere vocaboli, canzoni e filastrocche con pronuncia e intonazione corretta
- Comprendere semplici istruzioni verbali

- Utilizzare parole e frasi standard
- Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine

- Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni
- Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine, accompagnandole con una gestualità coerente

- Saper salutare
- Identificare e nominare i colori fondamentali
- Abbinare il lessico alle immagini
- Rispondere e chiedere, eseguire e dare semplici comandi
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana

TRAGUARDI PER ETÀ

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
○ Raggruppa e ordina secondo un semplice criterio ○ Riconosce le differenze di quantità ○ Risolve situazioni problematiche essenziali ○ Osserva evidenti aspetti e trasformazioni della realtà naturale	○ Raggruppa e ordina secondo criteri diversi ○ Stabilisce relazioni di quantità ○ Affronta e risolve semplici situazioni problematiche ○ Individua ed osserva aspetti e trasformazioni della realtà naturale	○ Raggruppa e ordina secondo criteri diversi ○ Mette in relazione quantità e simbolo convenzionale ○ Riconosce e risolve correttamente situazioni problematiche ○ Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Raggruppare in base ad un criterio dato • Riconoscere le dimensioni: grande/piccolo, alto/basso • Ordinare grandezze fino a due elementi	• Raggruppare oggetti secondo due criteri dati • Ordinare grandezze fino a tre elementi: grande - medio - piccolo • Confrontare grandezze: grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto	• Raggruppare oggetti in base a due o tre criteri dati • Ordinare elementi in base a criteri stabiliti: grandezza, altezza, lunghezza, forma, funzioni • Confrontare quantità eseguendo operazioni sul piano concreto • Registrare dati usando schemi, istogrammi o tabelle • Usare semplici strumenti per misurare
• Riconoscere quantità • Confrontare quantità: pochi/tanti	• Riconoscere e individuare quantità • Confrontare quantità • Stabilire relazioni di quantità (di più/ di meno)	• Contare • Rappresentare quantità • Riconoscere simboli numerici • Operare confronti e associazioni di quantità • Stabilire relazioni di quantità: maggiore, minore, uguale
• Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra - sotto, dentro -fuori, in alto - in basso) • Eseguire semplici percorsi • Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato	• Riconoscere gli indicatori spaziali (sopra, sotto, dentro, fuori, vicino, lontano, davanti, dietro) • Riconoscere la propria posizione nello spazio • Eseguire percorsi rispettando le indicazioni date • Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo	• Interiorizzare e rappresentare relazioni spaziali • Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali • Scoprire la simmetria • Conoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo

• Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra - sotto, dentro -fuori, in alto - in basso) • Eseguire semplici percorsi • Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato	• Riconoscere gli indicatori spaziali (sopra, sotto, dentro, fuori, vicino, lontano, davanti, dietro) • Riconoscere la propria posizione nello spazio • Eseguire percorsi rispettando le indicazioni date • Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo	• Interiorizzare e rappresentare relazioni spaziali • Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali • Scoprire la simmetria • Conoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo
• Risolvere situazioni problematiche essenziali	• Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche	• Riconosce e risolvere correttamente situazioni problematiche del vissuto quotidiano • Formulare soluzioni a piccoli problemi
• Percepire le dimensioni temporali: prima/dopo • Percepire la ciclicità temporale: giorno/notte	• Conoscere la scansione temporale prima/dopo • Collocare le azioni quotidiane nei diversi momenti della giornata: mattino – pomeriggio– sera - notte • Intuire la ciclicità del tempo: la giornata scolastica • Ordinare in successione logico-temporale eventi legati all'esperienza con il supporto di immagini	• Conoscere la scansione temporale prima-adesso – dopo • Riconoscere, verbalizzare e ordinare le azioni della routine • Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana • Riferire esperienze personali collocandole nel tempo • Formulare ipotesi relative ad eventi di un futuro immediato e prossimo
• Usare i sensi per esplorare l'ambiente • Osservare elementi della realtà naturale • Osservare fenomeni atmosferici • Osservare i cambiamenti della natura nelle diverse stagioni • Essere curioso e fare domande • Imparare a conoscere, amare e rispettare l'ambiente in cui viviamo	• Conoscere l'ambiente utilizzando i sensi • Osservare e descrivere elementi della realtà naturale • Osservare e riconoscere fenomeni • Riconoscere e denominare aspetti stagionali •Cogliere le trasformazioni • Compiere semplici collegamenti tra fatti e fenomeni • Memorizzare ed interiorizzare comportamenti e regole della convivenza civile ed ecologica	• Distinguere le varie tipologie di organismi viventi: persone, animali e piante • Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale • Conoscere ambienti ed habitat naturali • Conoscere e descrivere le caratteristiche delle stagioni • Osservare, cogliere e descrivere trasformazioni • Osservare e descrivere fenomeni • Formulare ipotesi e previsioni di eventi • Maturare atteggiamenti di rispetto dell'ambiente
• Mostrare curiosità verso i principali sussidi tecnologici	• Conoscere alcuni sussidi tecnologici	• Conoscere sussidi tecnologici e sperimentarne l'uso

TRAGUARDI PER ETÀ

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
○ Sperimenta le capacità espressive del corpo ○ Manipola con curiosità e piacere il colore e i materiali grafico – pittorici	○ Accetta di utilizzare i linguaggi espressivi proposti, preferendone alcuni e usa varie tecniche e materiali per esprimere conoscenze e vissuti	○ Utilizza i vari linguaggi espressivi in maniera creativa e adeguata al contesto ○ Traduce, graficamente, sequenze e contenuti in maniera creativa, efficace e completa

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Sperimentare le capacità espressive del corpo (suoni, gesti, espressioni) • Rappresentare attraverso il gioco simbolico azioni di vita quotidiana	• Conoscere le capacità espressive del corpo (drammatizzazione, mimica, gestualità, movimento) • Inventare storie, disegnarle e drammatizzarle	• Esprimere pensieri ed emozioni utilizzando il linguaggio del corpo (gestualità, mimica facciale, drammatizzazioni e danze) • Assumere posture indicate con finalità espressive • Drammatizzare brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale
• Sperimentare il segno grafico- pittorico (scarabocchio) • Dare significato alla propria produzione grafica • Sperimentare ed utilizzare varie tecniche grafico - pittoriche e manipolative • Conoscere i colori fondamentali	• Rappresentare graficamente un vissuto o un racconto • Spiegare i propri elaborati grafici attribuendo loro un significato • Conoscere e giocare con i materiali grafico- pittorici e manipolativi • Sperimentare la formazione dei colori secondari • Associare i colori agli elementi della realtà	• Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative per esprimersi e comunicare • “Leggere” immagini o opere d’arte, attribuendo loro un significato • Utilizzare in modo autonomo e creativo diversi materiali • Sperimentare la formazione di sfumature

• Mostrare interesse a rappresentazioni proposte • Ascoltare e sviluppare interesse per musiche di vario genere • Incontrare diverse espressioni dell'arte visiva e plastica	• Seguire e comprendere rappresentazioni teatrali, filmati e documentari • Ascoltare e riprodurre suoni e musiche di vario genere • Manifestare apprezzamento per le opere d'arte ed esprimere semplici giudizi estetici	• Prestare attenzione rispettando i tempi delle rappresentazioni proposte (teatrale, musicale, lettura animata...) • Ascoltare le proposte musicali di vario genere anche con scelte personali • Osservare un'opera d'arte e cogliere gli elementi che la caratterizzano (forme, colori, personaggi, tecniche ...)
• Usare il corpo e la voce per imitare e riprodurre suoni • Scoprire i suoni del proprio corpo • Scoprire i suoni della realtà circostante	• Usare il corpo e la voce per riprodurre e inventare suoni e rumori • Scoprire ed utilizzare i suoni del proprio corpo • Ascoltare e riconoscere i suoni e i rumori della realtà circostante • Sperimentare gli oggetti come fonte sonora	• Utilizzare la voce per riprodurre suoni e semplici canzoncine in gruppo • Utilizzare consapevolmente i suoni del proprio corpo per produrre semplici sequenze ritmiche • Discriminare i suoni e rumori della realtà circostante • Riconoscere gli oggetti come fonte sonora e utilizzarli per produrre una semplice sequenza ritmica
• Scoprire le caratteristiche di un suono (forte - piano, veloce - lento) • Conoscere semplici strumenti musicali	• Sperimentare le caratteristiche di un suono (forte - piano, lungo - corto, veloce - lento) • Sperimentare semplici strumenti musicali	• Discriminare le caratteristiche di un suono • Sperimentare semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero e riprodurre brevi sequenze

TRAGUARDI PER ETÀ

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
○ Riconosce e denomina le parti del corpo ○ Imita gesti e movimenti ○ Partecipa al gioco libero e guidato	○ Conosce e denomina le parti del corpo e gli schemi dinamici e posturali di base ○ Partecipa a giochi organizzati rispettando le regole	○ Conosce il corpo nella sua globalità ○ Denomina e riconosce parti e segmenti corporei ○ Partecipa ai giochi proposti rispettando le regole

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Conoscere e nominare le principali parti del corpo • Rappresentare graficamente l'omino (faccia, gambe e braccia)	• Conoscere e nominare le parti del corpo • Rappresentare graficamente lo schema corporeo	• Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine • Rappresentare graficamente il proprio corpo fermo e in movimento
• Scoprire il corpo e la realtà circostante attraverso i sensi • Scoprire ed accettare le regole della routine • Assumere semplici incarichi	• Usare i sensi per conoscere il proprio corpo e la realtà circostante • Adottare un comportamento adeguato nel rispetto delle routine e delle regole • Assumere e gestire semplici incarichi	• Consolidare la capacità di discriminazione sensoriale e percettiva • Interiorizzare un comportamento adeguato e autonomo nel rispetto delle routine e delle regole • Assumere e gestire autonomamente le consegne dell'insegnante

• Esprimersi attraverso il gioco ed il movimento • Scoprire le prime regole del gioco di gruppo • Sviluppare gli schemi dinamici di base • Discriminare i principali rapporti topologici • Usare alcuni attrezzi e materiali • Muoversi e orientarsi nello spazio • Partecipare a semplici giochi di movimento	• Sperimentare le potenzialità del corpo in movimento • Rispettare le regole nei giochi organizzati • Controllare gli schemi dinamici e posturali • Acquisire i rapporti topologici • Conoscere ed usare alcuni attrezzi e materiali • Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola • Partecipare a giochi di movimento ed espressivi • Attuare comportamenti di condivisione e collaborazione • Muoversi secondo una semplice coreografia • Sviluppare la motricità fine	• Giocare individualmente e in gruppo, in modo libero o guidato • Rispettare le regole nei giochi organizzati e liberi • Consolidare gli schemi dinamici e posturali • Interiorizzare i rapporti topologici • Utilizzare attrezzi e materiali nella loro funzione corretta • Utilizzare correttamente gli spazi della scuola • Rispettare i propri spazi e quelli degli altri nei giochi di movimento • Confrontarsi ed interagire positivamente con l'adulto e i compagni • Muoversi coordinando i movimenti a quelli del gruppo • Sviluppare la motricità fine: prensione, pressione, precisione, coordinazione oculo - manuale
--	---	--

TRAGUARDI PER ETÀ

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Esprime i propri bisogni ed accetta le indicazioni dell'adulto - Conosce la propria famiglia, le prime regole di convivenza - Gioca in modo creativo e inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta	- Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti - Riconosce la propria storia nella famiglia e nella comunità; fa proprie le semplici regole - Riconosce l'autorità dell'adulto nei diversi contesti - Gioca in modo costruttivo e creativo - Inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta	- Inizia a controllare le proprie esigenze e i propri sentimenti - Sviluppa il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità - Riconosce, comprende e rispetta regole di comportamento e l'autorità dell'adulto - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto - Gioca in modo costruttivo e creativo - Riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
- Accettare il distacco dalla famiglia adattandosi alla vita scolastica - Partecipare ad esperienze con il gruppo/sezione - Scambiarsi giochi e materiali	- Distaccarsi serenamente dalla famiglia e accettare l'ambiente scolastico - Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante - Condividere esperienze con i compagni - Usare in modo adeguato giochi e materiali	- Vivere serenamente nell'ambiente scolastico - Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo - Usare in modo adeguato e creativo, giochi e materiali, condividerli con i compagni
- Esprimere i propri bisogni - Manifestare le proprie emozioni - Scoprire quali comportamenti ci fanno "star bene" insieme	- Comunicare verbalmente i propri bisogni - Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti - Saper tollerare piccole frustrazioni - Imparare a "star bene" con gli altri mettendo in atto comportamenti adeguati	- Gestire i propri bisogni in relazione ai tempi scolastici - Comunicare, controllare le proprie emozioni (rabbia, paura, aggressività, ecc.) - Provare a risolvere autonomamente conflitti con i coetanei - Assumere atteggiamenti di amicizia e di solidarietà

• Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo sezione • Scoprire alcuni simboli del nostro ambiente culturale	• Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione e alla scuola • Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale	• Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità • Conoscere simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale e confrontare con realtà altre
• Ascoltare chi parla • Rispondere a semplici domande • Riconoscere i compagni	• Prestare attenzione all'interlocutore • Intervenire nella Conversazione portando il proprio punto di vista • Scoprire la diversità	• Conoscere e rispettare le regole della conversazione • Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell'altro • Prendere decisioni insieme e rispettarle • Conoscere, accettare e rispettare la diversità
• Scoprire semplici regole • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi	• Conoscere e rispettare semplici regole • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi	• Riconoscere atteggiamenti positivi e negativi • Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti • Rispettare le norme del vivere comune • Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che lo circonda
• Rafforzare la stima di sé e l'autonomia	• Rafforzare la stima di sé e l'autonomia • Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità	• Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti • Rafforzare atteggiamenti di sicurezza e fiducia nelle proprie capacità
• Instaurare rapporti di fiducia con le insegnanti • Scoprire semplici regole di sicurezza • Scoprire le regole per rispettare l'ambiente	• Individuare negli adulti presenti nella scuola figure autorevoli di riferimento • Curare e rispettare l'ambiente • Conoscere e rispettare semplici regole di sicurezza	• Riconoscere nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento • Mettere in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente • Conoscere e rispettare le regole della sicurezza

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza digitale

TRAGUARDI PER ETÀ

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Esplora le nuove tecnologie e apprende informazioni	Esplora le nuove tecnologie e apprende informazioni	Esplora le nuove tecnologie e apprende informazioni

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Assistere a rappresentazioni multimediali	- Eseguire, sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico (introduzione al coding con attività unplugged) - Visionare immagini e rappresentazioni multimediali presentate dall'insegnante	- Introduzione al Coding e pensiero computazionale: -conoscere e usare simboli -capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente - Visionare immagini, opere artistiche, documentari.

TRAGUARDI PER ETÀ

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
○ Apprende nuove informazioni e mette in relazione oggetti di uso comune o semplici immagini	○ Apprende, interpreta nuove informazioni e mette in relazione oggetti, immagini e avvenimenti appartenenti a contesti diversi	○ Apprende, interpreta nuove informazioni e individua collegamenti e relazioni con le esperienze vissute e con conoscenze già possedute, trasferendoli e utilizzandoli in altri contesti

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Ascoltare. • Apprendere informazioni • Ricostruire esperienze utilizzando punti di riferimento quali prima e dopo	• Ascoltare con attenzione • Apprendere nuove informazioni • Verbalizzare le proprie azioni ed esperienze con termini sempre più appropriati • Rappresentare in modo grafico le proprie azioni ed esperienze o una rappresentazione su un argomento dato	• Mantenere l'attenzione per il tempo richiesto • Apprendere nuove informazioni • Rielaborare vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, giochi simbolici • Scomporre e ricomporre i dati di un fenomeno, delle sequenze di un'esperienza, di una storia

• Mettere in relazione oggetti e immagini su richiesta	• Mettere in relazione oggetti avvenimenti vissuti (relazioni casuali, funzionali, topologiche, ecc.) e dare semplici spiegazioni	• Individuare spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti, persone e dare semplici spiegazioni • Elaborare ipotesi
• Chiedere aiuto • Accettare l'aiuto • Porre domande su operazioni o problemi da risolvere e applicare la risposta suggerita • Risolvere semplici situazioni problematiche legate al proprio vissuto	• Chiedere spiegazioni • Accettare aiuto • Applicare la risposta suggerita dall'adulto e generalizzare l'azione a procedure analoghe • Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche di vita quotidiana	• Porre domande su procedure da seguire • Accettare aiuto e osservazioni • Risolvere situazioni problematiche nuove provando le soluzioni note • Riconoscere e cercare di risolvere correttamente situazioni problematiche di vita quotidiana

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: competenza imprenditoriale

TRAGUARDI PER ETÀ

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
○ Sperimenta e manipola con curiosità e piacere il colore e i materiali grafico pittorici ed esegue compiti	○ Esplora e utilizza i materiali per esprimere conoscenze e vissuti e per realizzare prodotti vari ○ Esegue consegne e porta a termine gli impegni presi	○ Esplora e utilizza materiali e strumenti per realizzare in modo personale e creativo ○ elaborati grafico pittorici e prodotti vari ○ Esegue consegne e porta a termine in autonomia compiti affidatigli

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
• Manipolare e sperimentare materiali diversi • Utilizzare strumenti predisposti dal docente	• Manipolare e sperimentare i materiali a disposizione in modo autonomo • Utilizzare adeguatamente tecniche e strumenti diversi	• Utilizzare i materiali a disposizione in modo personale e creativo • Utilizzare gli strumenti occorrenti per eseguire un dato lavoro in modo autonomo
• Osservare elementi della realtà e coglierne le caratteristiche evidenti	• Osservare fenomeni, trasformazioni ed elementi della realtà • Compiere semplici confronti • Riprodurre graficamente e in maniera globale aspetti della realtà e saperli descrivere su richiesta	• Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale, fenomeni • Compiere confronti • Riprodurre la realtà utilizzando simboli • Organizzare dati su schemi e tabelle
• Ascoltare e comprendere le consegne • Eseguire un compito secondo le indicazioni date	• Seguire le istruzioni date • Portare a termine un semplice lavoro	• Ascoltare e seguire le istruzioni date • Portare a termine un lavoro in maniera sempre più autonoma

• Esprimere semplici giudizi rispetto a un vissuto personale • Compiere scelte	• Esprime giudizi rispetto ad un vissuto • Confrontare gli elaborati con quelli dei propri compagni • Effettuare scelte tra alternative • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni	• Esprime giudizi su un messaggio, un avvenimento, un racconto o il proprio lavoro • Confrontare i prodotti proprie Quelli degli altri • Operare scelte tra due diverse alternative motivandole • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche i punti di vista degli altri
• Partecipare alle attività collettive mostrando interesse • Assumere iniziative in situazioni ludiche	• Portare a termine compiti con cura • Collaborare nelle attività di gruppo con interesse e se richiesto, prestare aiuto • Assumere spontaneamente iniziative nel gioco	• Portare a termine compiti con cura e precisione • Collaborare proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà • Assumersi spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco
• Imitare le attività o il gioco dei compagni • Formulare proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato • Utilizzare strumenti in modo adeguato	• Formulare proposte di lavoro, di gioco • Spiegare con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo a una procedura, un lavoro, un compito a cui si accinge • Realizzare semplici produzioni, individuali o di gruppo, nei vari campi d'esperienza • Organizzare gli strumenti e il materiale	• Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni • Realizzare produzioni, individuali e di gruppo, nei vari campi d'esperienza • Organizzare autonomamente gli strumenti e il materiale. • Organizzare lo spazio fisico e grafico
• Riconoscere problemi incontrati in contesti di esperienza	• Riconoscere problemi di esperienza, provare le soluzioni note e tentarne di nuove • Fare domande su come superare i problemi incontrati	• Individuare problemi di esperienza e di fronte a situazioni nuove, ipotizzare soluzioni • Chiedere aiuto e la collaborazione del docente e dei compagni

L'OFFERTA FORMATIVA DELLA SCUOLA

Le attività ed i laboratori che costituiscono il progetto annuale sono volti a creare contesti stimolanti, ricchi di relazioni e di esperienze che sostengono il processo di apprendimento dei bambini. Il contesto rappresenta infatti una parte fondamentale delle proposte formative, spazio di incontro e relazione, luogo di indagine e di scoperta dove il bambino rielabora l'esperienza arricchendola di significati.

L'Offerta Formativa della scuola si sviluppa attraverso laboratori, esperienze curriculari e progetti che arricchiscono la programmazione.

L'Offerta Formativa annuale prevede:

LABORATORI:

- Prerequisiti;
- Arte;
- Outdoor Education;
- Stagioni;
- Lettura Creativa;
- Ed. Civica e Ambientale.

PROGETTI:

- Accoglienza;
- IRC;
- Motricità;
- Continuità primaria;

INIZIATIVE ED EVENTI IN COLLABORAZIONE CON IL TERRITORIO:

- Parrocchia;
- Biblioteca comunale;

PROGRAMMAZIONE TRIENNALE EDUCAZIONE CIVICA A.S.2022/2025

Dall'anno scolastico 2020-2021 l'offerta formativa della scuola dell'infanzia prevede l'insegnamento dell'**Educazione Civica** come indicato nel Decreto Legislativo n.35 del 22.06.20 contenente le "Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica". L'insegnamento, trasversale ai campi di esperienza viene attuato con lo svolgimento di almeno 33 ore annuali. È evidente che l'insegnamento di tale materia nella scuola dell'infanzia ha valore propedeutico ed introduttivo: importante in questa fascia di età è far acquisire gradualmente atteggiamenti e comportamenti più che far acquisire conoscenze. Pertanto, la nostra scuola svilupperà i seguenti ambiti:

Costituzione

- Introdurre il tema dell'ordinamento dello Stato italiano a partire dalla conoscenza del proprio Comune;
- Conoscere-incontrare il Sindaco e i suoi collaboratori (partecipazione a progetti in collaborazione con enti territoriali, visitare il municipio,

invitare a scuola figure rappresentative che raccontino il loro lavoro e funzioni, ...);

- Conoscere lo stato italiano (inno, bandiera, territorio, ...);
- Introdurre alcuni articoli della Costituzione italiana (la Repubblica è fondata sul lavoro, tutela le minoranze linguistiche, tutela il paesaggio e il patrimonio storico-artistico, ripudia la guerra, tutela la salute, riconosce i diritti della famiglia, ...);
- Accrescere il lessico con termini nuovi e specifici (Repubblica, diritti e doveri, ...);
- Condividere quali siano i diritti e doveri di ciascuno negli ambienti di vita quotidiana (scuola, famiglia, parrocchia, centri sportivi, ...);
- Sostenere i valori sociali e morali (il senso di solidarietà, ...);
- Saper esprimere le proprie idee e rispettare quelle degli altri ed esercitare il senso critico;
- Conoscere e riconoscere le regole ed i regolamenti della convivenza (regole a scuola, in famiglia, il codice stradale, regole di gioco, ...);
- Esercitare il voto e rispettare le scelte di maggioranza;
- Sviluppare il senso di solidarietà.

Al fine di sostenere la comprensione e l'approfondimento della tematica, stimolare la discussione e favorire l'interiorizzazione dei concetti chiave, vengono utilizzati diversi strumenti e metodologie quali:

- Drammatizzazioni;
- Visione di video, audio, fotografie, ...;
- Letture di libri per l'infanzia;
- Discussioni guidate;
- Elaborazioni grafiche e creative;
- Filastrocche e canzoni.

Sviluppo sostenibile

Lo sviluppo sostenibile viene introdotto a scuola a partire da alcuni obiettivi di riferimento definiti dall'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. L'Agenda 2030 definita nel 2015 dai Paesi della Terra, riuniti nell'ONU, ha dato il via a un piano per realizzare, nell'arco di 15 anni dei miglioramenti significativi per la vita del Pianeta Terra e di tutti i suoi abitanti.

Infatti, moltissimi bambini non possono andare a scuola, numerose donne subiscono ingiustizie e limitazioni e rispetto alla possibilità di trovare un lavoro conta più il luogo del mondo e la famiglia dove una persona è nata piuttosto che le sue reali capacità. Il pianeta subisce continui attacchi all'ambiente che possono portare a un peggioramento delle condizioni di vita delle prossime generazioni.

I Paesi dell'ONU hanno perciò individuato 17 Obiettivi da raggiungere, chiamati Obiettivi Globali per uno Sviluppo Sostenibile, i quali a partire da alcuni concetti chiave vengono approfonditi a scuola durante attività laboratoriali specifiche, routine e ogni qualvolta vi sia un legame tra il valore da perseguire ed il comportamento/azione adeguata.

A partire dal concetto di uguaglianza, si introducono gli obiettivi riguardanti l'eliminazione della povertà e della fame nel mondo, le cure, il benessere e la scuola per tutti.

Le tematiche verranno approfondite attraverso letture, immagini e discussioni, inoltre i

bambini potranno partecipare a progetti solidali promossi dalla scuola, dalla parrocchia, da associazioni ed enti territoriali. Verrà inoltre sostenuto il senso di solidarietà e collaborazione all'interno della vita scolastica.

La tematica del rispetto dell'ambiente viene introdotta a partire dagli obiettivi quali: fermare il riscaldamento terrestre, proteggere le acque marine e conservare la biodiversità. I bambini vengono invitati a prendere coscienza di come i propri comportamenti possano riflettersi in conseguenze nocive all'ambiente. Su stimolo dell'insegnante vengono condivise dai bambini alcune "regole che fanno bene all'ambiente" che ciascun bambino è invitato a rispettare (es. raccolta differenziata, utilizzo consono dell'acqua dei rubinetti, cura delle piante, ...).

Cittadinanza Digitale

Alla scuola dell'infanzia, per la specifica fascia d'età e fase di sviluppo, si può parlare di **introduzione alla Cittadinanza Digitale**. L'obiettivo di Cittadinanza Digitale Consapevole è quello di **indirizzare i bambini a conoscere e utilizzare le tecnologie digitali in modo consapevole e sicuro**.

I bambini vivono in un mondo in cui vedono quotidianamente gli adulti utilizzare strumenti digitali per svago, utilità e lavoro. Fondamentale è avvicinarli e renderli consapevoli delle opportunità che la tecnologia offre, conoscere le tipologie di dispositivi, scoprirne alcune semplici funzioni e introdurre alcune norme di comportamento, come utilizzare le tecnologie in presenza di adulti, con la loro supervisione e contenuti selezionati.

LA METODOLOGIA DI LAVORO

Un valido intervento educativo presuppone la scelta di una metodologia che tende a sviluppare la capacità di assimilazione di nuove esperienze anche attraverso un'organizzazione didattica. La scelta metodologica si concretizza nella valutazione degli strumenti che il corpo docente ritiene opportuno utilizzare per raggiungere gli obiettivi.

- Le **attività** possono essere proposte, in **piccolo gruppo** o in **grande gruppo**; con attività **guidate** o **libere**; con **l'esplorazione del territorio**; con **laboratori tematici**; con **laboratori tematici con esperti esterni**;
- Ogni momento della **quotidianità** è metodologicamente **strutturato e organizzato**. Gli **ambienti** e i **materiali** a disposizione del bambino sono *organizzati* in funzione degli obiettivi generali e di quelli specifici per le singole attività o laboratori, in base all'età del bambino stesso e delle competenze che le proposte mirano a far raggiungere;
- Si promuove la **vita di relazione** mediante rispetto delle regole che normano la vita di comunità, delle routine e delle attività guidate o libere;
- Il **gioco** rappresenta un'attività imprescindibile, veicolo di apprendimenti importanti. Il bambino è invitato a mettere in campo attenzione, concentrazione, intuizione, abilità, curiosità, creatività mediante proposte ludiche guidate, libere, rappresentative, motorie, logiche, descrittive, linguistico-comunicative, grafico-espressive;
- Viene proposto il **tempo relazionale** e il **circle time** che danno spazio al bisogno del bambino di condividere le proprie emozioni e confrontarsi con gli altri pari con la mediazione dell'insegnante;

- Si utilizza la tecnica della **token economy cooperativa** una tecnica psicologica sviluppata sulla base della psicologia comportamentale che si fonda sul principio del premio e del rinforzo;
- Si utilizza la tecnica del **problem solving** che consiste nella formulazione di un problema, nell'analisi della situazione, nella formulazione di più ipotesi, nella valutazione delle possibili conseguenze, nella scelta della strategia da adottare, nella realizzazione e infine nella verifica/elaborazione di quanto avvenuto. Allenare l'elasticità del pensiero e le capacità di analisi e osservazione favorisce lo sviluppo dell'intelligenza;
- Le **esperienze vengono documentate** mediante la realizzazione di elaborati grafici, cartelloni, registrazioni video, fotografie che aiutino i bambini a fissare i contenuti delle esperienze vissute e descrivano quel momento che diventerà storia per poter comunicare e condividere con altri quanto vissuto e appreso;
- La programmazione annuale è organizzata in **unità didattiche**, una sorta di capitoli che descrivono con puntualità il lavoro che verrà svolto e a quale finalità sarà orientato;
- La **verifica** del lavoro svolto, così come la **valutazione** del livello di sviluppo del bambino, sono parte integrante del lavoro dell'insegnante, chiamata periodicamente a fare il punto della situazione, prima di procedere verso nuovi apprendimenti e più elevati obiettivi e competenze da raggiungere.

LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DIDATTICA E EDUCATIVA

Questo momento è da intendersi come riflessione sull'intervento educativo-didattico. È parte integrante della programmazione sia come controllo degli apprendimenti che come verifica del lavoro didattico. Momento di valutazione dell'evoluzione del bambino in ordine all'identità, all'autonomia, alle competenze e al senso di cittadinanza.

La valutazione dei bambini non è da intendersi come un giudizio della persona, bensì uno strumento che permette di:

- Conoscere il livello di maturazione e di competenza raggiunti, con particolare attenzione ai punti di partenza specifici di ciascun bambino e il percorso educativo svolto;
- Strutturare l'azione educativa in rapporto alle esigenze dell'alunno predisponendo in maniera adeguata eventuali interventi individualizzati;
- Riflettere sulle proposte educative realizzate con i bambini modificandone le modalità, qualora necessario, al fine di perseguire gli obiettivi individuati e sostenere lo sviluppo delle competenze in relazione al bambino e al "gruppo sezione".

La valutazione si svolge inizialmente all'ingresso del bambino nel servizio, durante lo svolgimento dell'anno scolastico e al termine di esso, in particolare:

- All'inizio della frequentazione, l'**osservazione** e la **valutazione** dei bambini permettono di acquisire informazioni rispetto alle loro capacità e interessi. Per una maggior conoscenza del bambino hanno un ruolo importante i **colloqui conoscitivi individuali** con i genitori che porteranno alla compilazione di una scheda personale;

- In itinere, le **riflessioni in equipe**, rappresentano momenti di valutazione del percorso didattico svolto in sezione o nei singoli laboratori, al fine di verificare gli obiettivi raggiunti e la possibilità di rimodulare le attività sulle base dei reali bisogni dei bambini;
- A metà e fine anno scolastico è prevista una **restituzione ai genitori del livello di competenza raggiunto** tramite dei colloqui personalizzati.

LE FORME DI COMUNICAZIONE A DISTANZA

L'esperienza maturata durante il periodo di chiusura prolungato, a seguito del lockdown del 2020 e successivi periodi di chiusura per quarantena, ha permesso all'equipe di ripensare la propria professionalità, le metodologie e gli strumenti al fine del mantenimento dei Legami educativi a distanza (LEAD) e della continuità educativa.

Di conseguenza durante la progettazione annuale sono stati tenuti in considerazione obiettivi, metodi e strumenti finalizzati alla **didattica digitale integrata**, strutturando una programmazione flessibile che ben si possa adattare alle esigenze di una possibile interruzione della didattica in presenza che prevede anche la possibilità, per le insegnanti, di strutturare attività asincrone che permettano ai bambini di mantenere inalterati i legami affettivi, la routine scolastica e le attività didattiche presentate anche qualora fossero impossibilitati a seguirle in tempo reale, sfruttando le principali applicazioni educative presenti in rete (Padlet,...) e/o le piattaforme gratuite dove creare lezioni, attività didattiche, esercizi e giochi online utili anche come esercizi di valutazione delle competenze acquisite (Wordwall,...).

La DID prevede l'attivazione di alcuni canali finalizzati al mantenimento della comunicazione scuola-famiglia e la continuità educativa con l'obiettivo di mantenere, per quanto possibile, il legame affettivo con i bambini.

Inoltre, attraverso la piattaforma digitale "Microsoft Teams" le insegnanti potranno realizzare momenti di saluto e di incontro con bambini e famiglie.

Le insegnanti daranno risposta alle esigenze specifiche attivandosi per garantire la continuità educativa ai bambini con bisogni educativi speciali ed in situazioni di fragilità. Si manterrà il contatto con la famiglia attraverso telefonate e videochiamate, proposte attività, attivando un confronto.

L'equipe educativa ogni settimana, attraverso la piattaforma Teams si è incontrerà per il coordinamento settimanale avente come ordine del giorno: la programmazione delle attività da proporre, confronti su difficoltà emerse e bisogni specifici.