



CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

a. s. 2013 - 2014

FINALITÀ

CONSOLIDAMENTO DELL' IDENTITÀ

IMPARARE A STARE BENE IN UN
AMBIENTE SOCIALE ALLARGATO

IMPARARE A CONOSCERSI E
SENTIRSI RICONOSCIUTI COME
PERSONA UNICA E IRRIPETIBILE

SPERIMENTARE DIVERSI RUOLI E
DIVERSE FORME D'IDENTITÀ
(FIGLIO, ALUNNO, COMPAGNO,
MASCHIO, FEMMINA, ABITANTE
DI UN TERRITORIO)

CONQUISTA DELL' AUTONOMIA

ACQUISIRE CAPACITÀ DI
INTERPRETARE E GOVERNARE IL
PROPRIO CORPO, PARTECIPARE
ALLE ATTIVITÀ DI DIVERSI CONTESTI

AVERE FIDUCIA IN SÉ, FIDARSI
DEGLI ALTRI, REALIZZARE LE
ATTIVITÀ SENZA SCORAGGIARSI

PROVARE PIACERE NEL FARE DA
SÉ E SAPER CHIEDERE AIUTO

ESPRIMERE CON DIVERSI
LINGUAGGI I SENTIMENTI E LE
EMOZIONI

ESPLORARE LA REALTÀ E
COMPNDERE LE REGOLE DELLA
VITA QUOTIDIANA

PARTECIPARE ALLE NEGOZIAZIONI E
ALLE DECISIONI MOTIVANDO LE
PROPRIE OPINIONI

SVILUPPO DELLE COMPETENZE

CRESCENTE LIVELLO DI PADRONANZA
DELLA CAPACITÀ DI TRASFERIRE LE
ESPERIENZE E I SAPERI IN CAMPI
DIVERSI DA QUELLI APPRESI E IN
TUTTI I CONTESTI DELLA VITA
QUOTIDIANA

COMINCIARE A RIFLETTERE
SULL'ESPERIENZA ATTRAVERSO
L'ESPLORAZIONE, L'OSSERVAZIONE E
L'ESERCIZIO AL CONFRONTO

DESCRIVERE LA PROPRIA ESPERIENZA E
TRADURLA IN TRACCE PERSONALI E
CONDIVISE RIEVOCANDO NARRANDO E
RAPPRESENTANDO FATTI SIGNIFICATIVI

SVILUPPARE L'ATTITUDINE A FARE
DOMANDE, RIFLETTERE, NEGOZIARE
SIGNIFICATIVI

EDUCARE ALLA CITTADINANZA

- scoprire gli altri, i loro bisogni
- comprendere la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise
- definire le regole attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il riconoscimento dei diritti e dei doveri
- porre le fondamenta di un ambito democratico

ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

contesto di relazione di cura e di apprendimento nel quale le sollecitazioni che i bambini sperimentano possono essere discusse e rielaborate attraverso:

una pedagogia attiva e delle relazioni che si manifesta nella capacità di ascolto e di attenzione a ciascun bambino, nella cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate e consapevoli

l'apprendimento avviene attraverso l'esperienza, l'esplorazione, i rapporti tra i bambini, con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, attraverso la rielaborazione individuale e collettiva dell'esperienza e attraverso il gioco

ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

IL TEMPO

I TEMPI PER IL RAGGIUNGIMENTO DELLE COMPETENZE

I TEMPI DEL CURRICULUM IMPLICITO

I TEMPI DELLA ROUTINE

I TEMPI DELL'ORGANIZZAZIONE DELLO SPAZIO

I TEMPI PER LA CURA DI SE'

I TEMPI DI INCONTRO PERSONALIZZATO

LO SPAZIO

UN ELEMENTO DI PROGETTAZIONE E DI VERIFICA DI UN AMBIENTE CHE ACCOGLIE

ORGANIZZAZIONE MODULARE

LA SEZIONE

LA ZONA

L'ANGOLO

IL LABORATORIO

SPAZIO COMUNITARIO

INCONTRO PERSONALIZZATO

LA DOCUMENTAZIONE

OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DEL PROCESSO MESSO IN ATTO:

ASCOLTARE

RACCONTARE

ACCORDARE

CONFRONTARE INFORMAZIONI E COMUNICAZIONI

OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DOCUMENTAZIONE DEI PERCORSI FORMATIVI E DELLE PRATICHE EDUCATIVE

LO STILE EDUCATIVO

L'ACCOGLIENZA

ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

IL TEMPO

**I TEMPI PER IL
RAGGIUNGIMENTO
DELLE COMPETENZE**

Prevedono i percorsi corporei, le esperienze senso-percettive, il tempo del fare del gruppo, della relazione, dell'elaborazione personale

**I TEMPI DEL
CURRICULUM IMPLICITO**

Il bambino, in piena autonomia, sperimenta, interiorizza il suo stare a scuola in quello spazio, in quel contesto di relazioni

I TEMPI DELLA ROUTINE

Scandiscono la ripetitività, la circolarità del tempo, sviluppano la sicurezza di potere e sapere stare nell'ambiente

**I TEMPI
DELL'ORGANIZZAZIONE
DELLO SPAZIO**

Il bambino può vivere in maniera significativa e creativa il suo tempo

**I TEMPI PER LA CURA
DI SE'**

Il bambino sperimenta, percepisce e soddisfa i suoi bisogni per sentirsi bene

**I TEMPI DI INCONTRO
PERSONALIZZATO**

Tra insegnante e bambino come necessario punto di riferimento

ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

LO SPAZIO

UN ELEMENTO DI
PROGETTAZIONE E DI VERIFICA
DI UN AMBIENTE CHE ACCOGLIE

Spazi, ambienti, arredi, materiali rappresentano il luogo di vita in cui le esperienze si svolgono e acquistano significato, sono il luogo di incontro del bambino con persone e oggetti, sono l'ambiente in cui acquista consapevolezza che esiste lo spazio degli altri che va rispettato.

ORGANIZZAZIONE MODULARE

Va attentamente studiata, va scomposta e ricomposta secondo la necessità, di ricercare-sperimentare attraverso il fare con le mani, con il corpo, con i giochi;

LA SEZIONE

Contribuisce alla formazione di un sentimento di appartenenza, di rispetto, di amore per l'ambiente, le cose, gli altri (avere cura degli spazi nei quali si vive ogni giorno)

LA ZONA

Va allestita anche con la partecipazione dei bambini perché consenta ai piccoli di giocare liberamente

L'ANGOLO

Va attrezzato per attività che necessitano di atmosfere e sussidi particolari (es. angolo morbido per la lettura delle favole)

IL LABORATORIO

Ricercare, sperimentare attraverso il fare con mani, con il corpo, con i giochi

LO SPAZIO COMUNITARIO

Favorisce la comunicazione e la relazione interpersonale (grande gruppo, adulto/bambino, bambini/ne, genitori/insegnanti);

I TEMPI DI INCONTRO PERSONALIZZATO

Costituisce un legame tra ambiente interno e ambiente esterno e va vissuto in piena libertà

ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

LA DOCUMENTAZIONE

Documentare è pensare, conoscere è trasmettere agli altri il modo di essere e sentire nel mondo .
Documentare non come mero atto di una registrazione

OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DEL PROCESSO MESSO IN ATTO:

ASCOLTARE

RACCONTARE

ACCORDARE

CONFRONTARE INFORMAZIONI E COMUNICAZIONI

Accordare - sintonizzare - tradurre - regolare la Comunicazione (esplicita e implicita) nel sistema di relazioni a contenuto educativo formativo
(INSEGNANTE/I) - BAMBINO/A/I - GENITORI

Individuazione degli elementi utili per la conoscenza dei ritmi di maturazione raggiunti dagli alunni Intervista al bambino in uscita dalla scuola dell'infanzia (ORIENTAMENTO)

OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DOCUMENTAZIONE DEI PERCORSI FORMATIVI E DELLE PRATICHE EDUCATIVE

(Documentazioni tramite elaborati delle unità di lavoro)

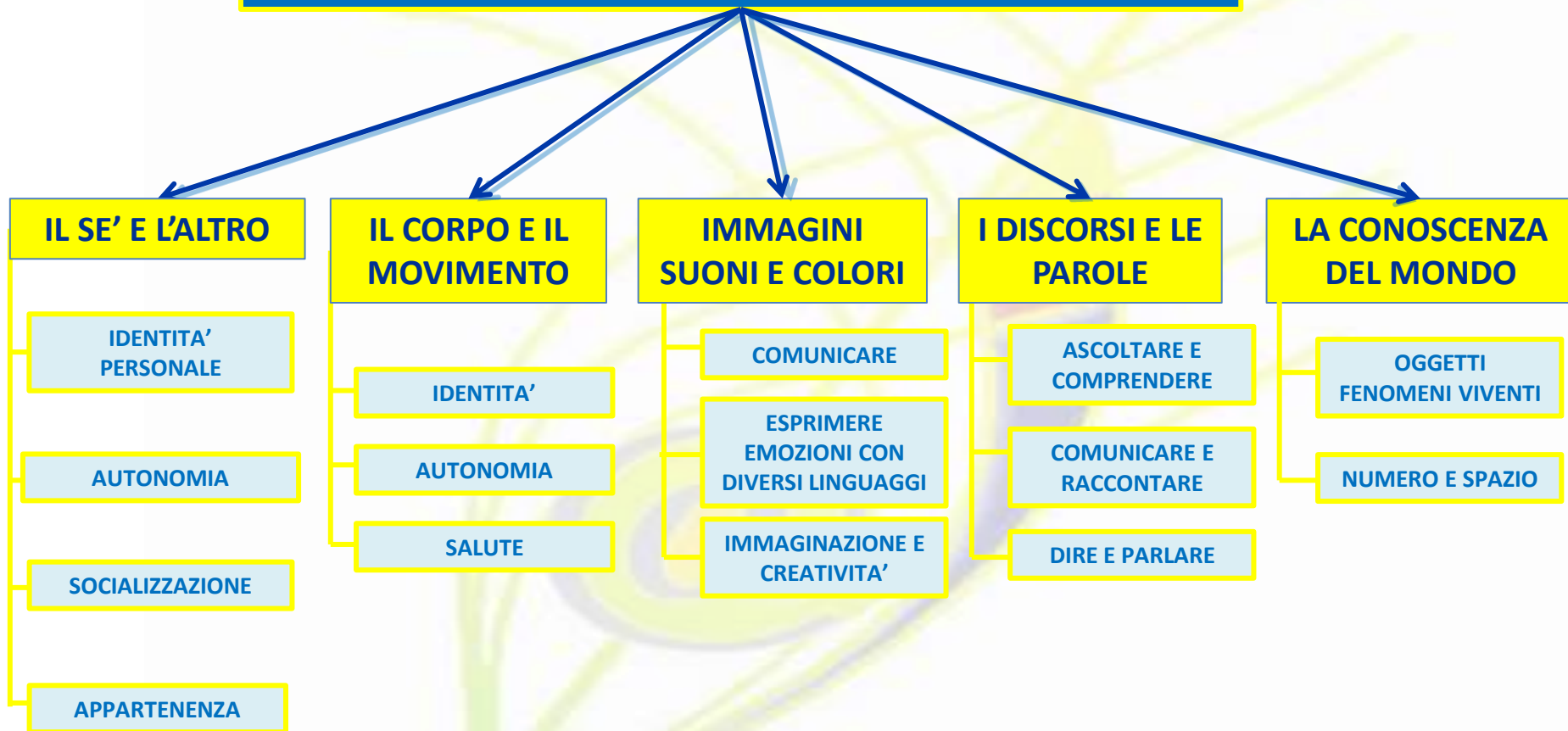
ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

LO STILE EDUCATIVO

L'ACCOGLIENZA

- come stile educativo comporta la disponibilità costante alla relazione
- sostegno ai processi di crescita e di sviluppo
- cura e promozione del benessere di ognuno
- costruzione di atteggiamenti di condivisione e fiducia verso i genitori

I CAMPI DI ESPERIENZA



IL SÉ E L'ALTRO

MACROAREE

IDENTITA' PERSONALE

AUTONOMIA

SOCIALIZZAZIONE

APPARTENENZA

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

MACROAREA: IDENTITA' PERSONALE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	ACCOGLIENZA	Capacità di inserirsi in un ambiente Accettare il distacco dalla famiglia	Giochi per la conoscenza (girotondi, trenino) Gioco libero Canzoni	A 3 anni • Accetta il distacco dalla famiglia A 4 anni • Si inserisce con serenità nell'ambiente scolastico A 5 anni • E' inserito con sicurezza nell'ambiente scolastico
2	QUESTA E' LA MIA SCUOLA	Prendersi cura di sé e delle cose personali Utilizzare autonomamente gli spazi	Utilizzo di giochi e materiali Attività di riordino Incarichi	A 3 anni • Riconosce le proprie cose • Divide lo spazio con i compagni A 4 anni • Riconosce oggetti personali e dei compagni • Si muove con sicurezza nello spazio della scuola A 5 anni • Riconosce oggetti personali e li usa con pertinenza • Condivide con i compagni spazi e materiali
3	EMOZIONIAMOCI	Capacità di riconoscere emozioni e sentimenti	Gioco simbolico Interpretazione dei ruoli Storie sulle emozioni e i sentimenti	A 3 anni • Comunica i suoi bisogni A 4 anni • Comunica e comprende bisogni e sentimenti A 5 anni • Comunica serenamente bisogni, stati d'animo, emozioni

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

MACROAREA: AUTONOMIA

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	PULITI E PROFUMATI	Capacità di prendersi cura di sé	Routine In bagno A tavola	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Utilizza i servizi igienici e mangia senza l'aiuto dell'adulto A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Utilizza autonomamente i servizi igienici e mantiene un corretto comportamento a tavola A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Utilizza autonomamente i servizi igienici , mantiene un corretto comportamento a tavola e riordina spontaneamente
2	IO E LA MIA SCUOLA	Capacità di esplorare e conoscere l'ambiente	Attività di routine Affidamento di incarichi	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Sa muoversi nella propria sezione A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Si muove con sicurezza nello spazio scuola A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Si muove autonomamente e con sicurezza negli spazi della scuola

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

MACROAREA: SOCIALIZZAZIONE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	LE REGOLE	Scoprire e condividere le regole della convivenza	Giochi liberi e con regole Uso delle "parole gentili" (grazie, prego, scusa) Circle time Cartelloni/simbolizzazioni	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Scopre piccole regole di vita comunitaria A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Comprende l'importanza delle regole sociali A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Conosce, rispetta e condivide le regole comunitarie• Assume comportamenti adatti al luogo e alle situazioni
2	CONDIVIDERE	Accettare e offrire gesti di aiuto e collaborazione Rispettare e aiutare gli altri	Attività di gruppo Discussioni Pianificazione di esperienze collettive (canti, giochi) Preparazione di doni	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Partecipa alle attività comuni nel piccolo e grande gruppo (momento comunitario) A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Acquisisce corrette abitudini nei momenti di condivisione con l'altro A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Rispetta e condivide spazi e materiali nel gioco di gruppo e nel lavoro cooperativo• Accetta di stare con gli altri senza alcuna esclusione

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

MACROAREA : APPARTENENZA

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	LA MIA FAMIGLIA	Capacità di sentirsi parte di un gruppo familiare Conoscere i ruoli svolti dai componenti della famiglia Conoscere e comprendere le relazioni di parentela	Gioco simbolico (la famiglia) Interviste Filastrocche La mia storia Disegno libero (la mia famiglia) L'albero genealogico	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Riconosce di essere parte di una famiglia A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Conosce ruoli svolti dai componenti della famiglia A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Conosce ruoli svolti dai componenti della famiglia• Comprende le relazioni di parentela.
2	IL MIO PAESE	- Rendersi conto di appartenere ad una collettività più grande - Capacità di orientarsi nel proprio paese - Conoscere le tradizioni del proprio paese	Uscite nel paese Visita alla chiesa , ai giardini, all'ufficio postale Percorso casa/scuola Tradizioni (a Natale, a Pasqua)	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Scopre il suo paese (casa-scuola-parcogiochi-chiesa-negozi)) A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Conosce i luoghi più significativi del suo paese• Riconosce il percorso casa/scuola A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Conosce il proprio paese e si orienta in esso• Conosce le principali tradizioni del suo paese• Conosce alcune tradizioni diverse dalla propria legate alle principali festività

IL CORPO E IL MOVIMENTO

MACROAREE

IL MIO CORPO

IL MIO CORPO SI MUOVE

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

MACROAREA: IL MIO CORPO

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	CONOSCO IL MIO CORPO	<p>Capacità di riconoscere le principali parti del corpo su se stesso</p> <p>Capacità di riconoscere le principali parti del corpo su un compagno</p> <p>Capacità di riconoscere le principali parti del corpo su un'immagine</p>	<p>Esperienze: eccomi qua, il gioco delle coppie, come siamo fatti</p> <p>Esperienze: tu come sei fatto?, come è fatto il manichino?, che cosa manca?</p> <p>Esperienze : leggo il corpo</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce ed indica le principali parti del corpo su se stesso <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce ed indica le principali parti del corpo su se stesso e sull'altro <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce e denomina le principali parti del corpo su se stesso sull'altro e su un'immagine
2	DISEGNO IL MIO CORPO	<p>Capacità di seguire con gli occhi il proprio gesto grafico</p> <p>Capacità di disegnare la figura umana</p> <p>Capacità di disegnare la figura umana completa ed in movimento</p>	<p>Esperienze : scarabocchiando; come un pittore; siamo fatti così.</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • segue con gli occhi il proprio gesto grafico • disegna la figura umana in modo essenziale <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • disegna la figura umana <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • disegna la figura umana in maniera completa ed in movimento

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

MACROAREA: IL MIO CORPO SI MUOVE

		OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	IL MIO CORPO FA	Capacità di utilizzare le principali parti del corpo Capacità di assumere e descrivere posizioni del corpo Capacità di assumere e verbalizzare le varie posizioni del corpo	Con il mio corpo posso... Cosa posso fare con il mio corpo? Le posizioni	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Utilizza le principali parti del corpo A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Assume ed esegue movimenti seguendo indicazioni date A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Assume e verbalizza le posizioni del corpo
2	L'EQUILIBRISTA	Capacità di mantenere l'equilibrio	Guarda come sono bravo, L'equilibrista,	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• E' capace di mantenere l'equilibrio statico A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• E' capace di mantenere l'equilibrio statico e in movimento A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• E' capace di mantenere l'equilibrio statico e in movimento con sicurezza• Esegue percorsi motori con uso di attrezzi
3	QUANTE DIREZIONI	Capacità di eseguire semplici sequenze motorie Capacità di eseguire sequenze motorie e semplici precorsi Capacità di eseguire precorsi motori Sviluppare la destrezza laterale destra-sinistra	un movimento dietro l'altro, il trenino dei movimenti, percorsi	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Esegue semplici sequenze motorie A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Esegue sequenze motorie e semplici precorsi A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Esegue percorsi motori e li rappresenta• Riconosce destra e sinistra

4	LA MIA MANO FA	<p>Affinare il coordinamento oculo-manuale</p> <p>Precisare la motricità fine della mano</p> <p>Dedicarsi alle prime forme di grafismo</p>	<p>Prove strutturate di coordinamento motorio delle mani</p> <p>Prove di riconoscimento delle dita</p> <p>Prove di dissociazione motoria delle dita</p> <p>Prove di coordinamento oculo-manuale</p> <p>Prove di lateralità manuale</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa coordinare i movimenti delle mani <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha sviluppato il coordinamento oculo-manuale <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha sviluppato in modo adeguato la motricità fine della mano
---	----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

IMMAGINI, SUONI E COLORI

MACROAREE

ATTIVITÀ GRAFICHE, PITTORICHE, PLASTICHE

ATTIVITÀ COSTRUTTIVE

ATTIVITÀ DRAMMATICO-TEATRALI

ATTIVITÀ SONORO-MUSICALI

ATTIVITÀ MASS-MEDIALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

MACROAREA: ATTIVITÀ GRAFICHE, PITTORICHE, PLASTICHE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	SCHIZZI, SPRUZZI E PASTICCI (DALLO SCARABOCCHIO AL DISEGNO)	Acquisire la capacità di comunicare contenuti ed esperienze attraverso il disegno	Disegnare , dipingere, modellare dare forma e colore all'esperienza con schizzi, spruzzi, pasticci Attività grafico-pittoriche guidate e libere	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Usa il colore per comunicare semplici contenuti attraverso il disegno A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Attribuisce il colore giusto ad oggetti e rappresenta graficamente se stesso e alcuni elementi della realtà A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Riproduce la realtà circostante e comunica le proprie esperienze attraverso il disegno
2	TANTI COLORI ALTRI COLORI	Capacità di riconoscere, nominare e utilizzare in modo appropriato i colori fondamentali e derivati	Caccia ai colori: osservazione della realtà e scoperta dei colori Uso del colore in modo adeguato e pertinente Mescolo per scoprire Utilizzo di tecniche di colorazione	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Riconosce i colori fondamentali dall'osservazione diretta A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Riconosce ed usa in modo appropriato i colori fondamentali e derivati A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Riconosce i colori e li usa in modo pertinente e creativo
3	COME UNO SCULTORE	Capacità di manipolare materiale amorfo e utilizzarlo progressivamente in modo creativo e personale	Attività di manipolazione libera e creativa su vari tipi di materiali: carta , das, plastilina, pasta di sale, carta pesta, materiale di recupero.	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Manipola materiali diversi progressivamente in modo creativo e personale A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Manipola materiali rappresentando plasticamente semplici elementi della realtà A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività• Utilizza correttamente le tecniche per la realizzazione di oggetti

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

MACROAREA: ATTIVITÀ COSTRUTTIVE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	TAGLIA, RITAGLIA, INCOLLA	Avvio alla capacità del fare autonomo e creativo dei bambini ed esercizio della motricità fine	Esperienze: crea, cerca, taglia, ritaglia, incolla	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Taglia, strappa e incolla A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Taglia, ritaglia e incolla autonomamente A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Taglia, ritaglia e incolla intenzionalmente e su consegna

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

MACROAREA: ATTIVITÀ DRAMMATICO-TEATRALI

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	IO COME UN ATTORE	Acquisire la capacità di interpretare personaggi, ruoli, situazioni	Drammatizzazioni Travestimenti Giochi di mimica Allestimento di semplici spettacoli	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Imita gesti e situazioni A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Interpreta personaggi, ruoli, situazioni A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Interpreta correttamente personaggi, ruoli, situazioni

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

MACROAREA: ATTIVITÀ SONORO-MUSICALI

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	MA CHE MUSICA MAESTRA !	Capacità di memorizzare ed eseguire semplici canzoni Capacità di utilizzare semplici strumenti musicali Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali	Memorizzare semplici filastrocche e canzoni Canti a cappella Canti su base musicale Rumori e ritmi con il corpo Giochi con strumenti a percussione Costruzione di semplici strumenti (maracas, tamburi, sonagli, ecc.)	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Ripete brevi filastrocche e semplici canti• Produce rumori A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Memorizza ed esegue filastrocche e semplici canzoni A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Produce suoni su consegne• Canta in coro modulando adeguatamente l'emissione vocale

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

MACROAREA: ATTIVITÀ MASS-MEDIALE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	IO E LA TELEVISIONE	Acquisire la capacità di raccontare un programma o un cartone animato	<ul style="list-style-type: none">• Visione di filmati• Lettura di immagini• Attività di drammatizzazione• Attività grafiche-pittoriche• Conversazioni libere e guidate	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Racconta un episodio o un cartone animato A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Riferisce su programmi ,racconta ed imita cartoni animati conosciuti A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Racconta, descrive programmi ed imita cartoni animati conosciuti con semplici messaggi
2	IO E IL MIO COMPUTER	Imparare ad usare la multimedialità mediante giochi ed esperienze con le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none">• Giochi al computer con semplici software e attraverso attività per acquisire la capacità di muovere il mouse.	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Scopre le potenzialità espressive offerte dal computer A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Sperimenta alcune potenzialità espressive e interattive offerte dal computer A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• utilizzare le potenzialità offerte dal computer per esprimere la propria creatività.

I DISCORSI E LE PAROLE

MACROAREE

DIRE E PARLARE

COMUNICARE E RACCONTARE

ASCOLTARE E COMPRENDERE

RIFLETTERE CON LA LINGUA SCRITTA (Bambini di 5 anni)

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

MACROAREA: DIRE E PARLARE MICROAREA

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	LO SCHEMA CORPOREO	Capacità di riconoscere le principali parti del corpo su se stesso, sull'altro e su un'immagine Capacità di individuare le parti mancanti in un'immagine	Esperienze ludiche per: 1. Scoprire e conoscere il corpo in tutte le sue parti 2. Esplorare lo spazio 3. Conoscere la realtà attraverso i cinque sensi .	A 3 anni • Padroneggia schemi ed esperienze motorie nuove A 4 anni • Verbalizza appropriatamente le azioni e i movimenti A 5 anni • Controlla gli schemi dinamici e posturali.
2	IL LINGUAGGIO NON VERBALE	Capacità di esprimersi tramite i gesti Capacità di esprimersi attraverso il disegno	Esperienze ludiche: 1. Simboliche 2. Libere e guidate 3. Drammatiche 4. Grafiche-pittoriche-plastiche	A 3 anni • Esegue e traccia segni A 4 anni • Esegue e traccia segni e vi attribuisce un significato A 5 anni • Interpreta mimicamente e graficamente azioni e situazioni raccontate o cantate e le verbalizza.

MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
3 ESPRIMERSI CON LE PAROLE	<p>Ascoltare e comprendere messaggi</p> <p>Parlare riuscendo a farsi capire</p> <p>Capacità di comprendere ed eseguire una serie di consegne verbali</p>	<p>Esperienze di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conversazioni 2. Ascolto e ripetizione di frasi 3. Consegne verbali 4. Lettura delle immagini 	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende semplici frasi • Esprime i suoi bisogni • Comprende semplici consegne verbali <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende una serie di frasi • Sa comunicare riuscendo a farsi capire • Comprende ed esegue una serie di consegne verbali <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende messaggi vari • Sa comunicare con adulti e compagni • Comprende ed esegue una serie di consegne verbali complesse • Racconta esperienze e vissuti personali
4 IL LINGUAGGIO COME ORGANIZZATO RE DEL PENSIERO	<p>Capacità di sviluppare il pensiero logico</p> <p>Capacità di esprimere idee</p>	<p>Giochi per lo sviluppo della: rappresentazione mentale</p> <ul style="list-style-type: none"> - vero o falso - affermazione/ negazione - oggetti scomparsi - presenza e assenza 	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricorda compagni nascosti <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricorda oggetti nascosti • Compie operazioni manipolative in funzione della negazione (es. "vorrei un blocco piccolo non blu") <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compie operazioni in funzione della negazione o dell'affermazione, del vero o del falso • Qualifica gli oggetti comuni • Utilizza in maniera inabituale e creativa gli oggetti comuni

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

MACROAREA: COMUNICARE E RACCONTARE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITA'	COMPETENZE
1	IL LINGUAGGIO VERBALE	Capacità di denominare oggetti e persone e di definire azioni Capacità di descrivere situazioni concrete e immagini	Esperienze di: 1. Conversazione regolata dall'adulto 2. Discussioni su eventi, esperienze personali... 3. Conversazione fra bambini durante i giochi o altre attività 4. Focalizzazione dell'attenzione 5. Riformulazioni, interventi a specchio	A 3 anni Descrive e nomina oggetti A 4 anni Descrive situazioni reali A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Interagisce verbalmente nel gruppo• Apporta un contributo personale alla conversazione• Osserva e legge immagini• Parla di esperienze personali
2	LE PAROLE PER CONOSCERE LA REALTÀ	Capacità di descrivere situazioni reali Favorire la capacità di narrazione consequenziale	Esperienze di: 1. Descrizione/racconto della propria casa 2. Della strada 3. Dell'ambiente circostante 4. Racconto di storie al registratore 5. Ascolto di storie al registratore. 6. Lettura di immagini relative a: storie, fiabe, testi poetici, cartelloni illustrati, calendari	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Esplora lo spazio circostante osservandolo A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Percorre lo spazio, si orienta in esso e lo descrive A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Descrive situazioni reali• Rappresenta graficamente la realtà• Legge e interpreta immagini e simboli

3	PRODUZIONE DI MESSAGGI VERBALI	Sviluppare la capacità di ascolto Sviluppare la capacità di strutturare correttamente una frase	Attività di conversazione individuale e in piccolo gruppo	A 3 anni • Coglie i passaggi essenziali di una frase A 4 anni • Struttura correttamente semplici frasi A 5 anni • Struttura correttamente una frase individuandone i sintagmi essenziali
---	--------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

MACROAREA: ASCOLTARE E COMPRENDERE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	<p>ABILITÀ COMUNICATIVE</p> <p>1. ASCOLTO</p> <p>2. COMPrensIONE</p> <p>3. ATTIVITÀ OLTRE IL TESTO</p>	<p>Capacità di comprendere un testo narrativo</p> <p>Capacità di comunicare le proprie esperienze attraverso il disegno</p> <p>Avvio alla capacità di memorizzare filastrocche e canzoni.</p>	<p>1. <i>Narrazione di storie</i> Lettura di brevi fiabe o racconti</p> <p>2. <i>Attività di esplorazione 'dopo-lettura'</i> Conversazioni collettive</p> <p>3. <i>Interpretazione:</i> drammatica e mimico/gestuale, grafico-pittorica- plastica</p> <p>Attività di metalinguaggio</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende un semplice testo narrativo <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie la successione degli eventi • Rappresenta graficamente una storia <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integra il codice linguistico con altri codici • Drammatizza un racconto • Scandisce le sequenze di un racconto • Ricerca il significato di parole sconosciute • Arricchisce il repertorio linguistico
2	<p>ANALISI DEGLI ELEMENTI STRUTTURALI DI BASE DI UNA FIABA</p>	<p>Capacità di individuare i personaggi di un racconto, Capacità di individuare i luoghi di un testo, Capacità di individuare le situazioni di un testo. Capacità di scandire le sequenze di un racconto, Capacità di rappresentare le fasi di un racconto con il disegno.</p>	<p>Sequenzialità temporale:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Esercizi di verbalizzazione 2. Esercizi- gioco per individuare : <i>il finale</i> 3. Completare, raccontando da soli, una fiaba 4. Inventare un finale diverso per una storia. 5. Rappresentare con il disegno una storia 6. Interpretare la fiaba a livello motorio e mimico-gestuale 	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta con interesse una storia • Arricchisce il lessico con parole nuove <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completa una fiaba interrotta <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scandisce le sequenze logico-temporali di un racconto • Rappresenta graficamente le sequenze logico temporali di un racconto • Inventava un finale diverso

<p>3</p>	<p>ATTIVITÀ PROPEDEUTICHE AL METALINGUAGGIO</p>	<p>Avviare alla capacità di cogliere assonanze fonologiche</p> <p>Riconoscere fonemi</p>	<p>Attività di: imparare con le filastrocche rimate, i canti e gli indovinelli;</p> <p>Giochi verbali: - un treno carico di... - dal maschile al femminile - sinonimi e contrari</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta filastrocche • Ripete filastrocche <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie il ritmo delle parole • Apprezza i testi linguistici <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende assonanze e compone rime • Discrimina e compone rime
-----------------	-------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

MACROAREA: RIFLETTERE CON LA LINGUA SCRITTA (Bambini di 5 anni)

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA
1	FAR EMERGERE L'INTERESSE PER LA SCRITTURA, PARTENDO DALLE CONOSCENZE E DALLE ATTIVITÀ ROUTINARIE	<p>Capacità di compilare calendari e tabelle</p> <p>Distinguere il disegno dalla scrittura</p>	<p>Esperienze di riflessione su:</p> <p>calendari delle presenze giornaliere e mensili;</p> <p>tabelle del menù giornaliero/settimanale; cartelloni con disegni <i>e scritte a stampatello</i>;</p> <p>cartelli indicatori nell'ambiente scolastico ed extrascolastico;</p> <p>turni per la fruizione degli spazi, turni delle attività, ecc.;</p> <p>manipolazione ed osservazione di libri e giornali.</p> <p>Costruzione di semplici "libri" personali con simboli e scritte</p>	<p>A 5 anni</p> <p>Scrive il proprio nome in maniera convenzionale,</p> <p>Distingue il proprio nome in un elenco di parole,</p> <p>Discrimina il disegno dalla scrittura sia sul proprio elaborato che su un testo stampato,</p> <p>Riconosce lettere uguali</p> <p>Riconosce parole uguali</p> <p>Produce <i>scritture spontanee</i> di tipo preconvenzionale</p>

<p>2</p>	<p>ELABORARE TEORIE LINGUISTICHE DIVERSE.</p>	<p>Capacità di formulare ipotesi sulla lingua scritta</p> <p>Capacità di produrre e confrontare scritture spontanee.</p> <p>Discriminare suoni individuando i fonemi iniziali</p> <p>Capacità di riconoscere rime e assonanze.</p>	<p>Attività di :</p> <p>osservazione e riflessione sul materiale (libri, giornali, lettere, stampini, etichette, ecc.). Formulare ipotesi personali sulla lingua scritta.</p> <p>Confrontare la propria scrittura spontanea con quella del gruppo dei compagni. Analizzare le parole scritte sui prodotti alimentari, sui giocattoli, ecc..</p> <p>Giocare con i nomi dei bambini, valutandone la "lunghezza", cioè la quantità di lettere presenti. Scoprire suoni simili (competenza fonologica).</p> <p>Giocare con le rime sui nomi e sugli oggetti. Individuare e riprodurre alcuni suoni (esempio: Ma come Mare, Mamma, Maestra, ecc.).</p>	<p>A 5 anni</p> <p>Riconosce la corrispondenza <i>fonema grafema</i></p> <p>Discrimina fonemi iniziali</p> <p>Riconosce semplici rime</p>
-----------------	-----------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3

IMPARARE SEMPLICI
REGOLE DI
FUNZIONAMENTO
DELLA LINGUA
SCRITTA

Capacità di cogliere
somiglianze
semantiche e
fonologiche fra le
parole
Avviarsi a superare la
fase pre-sillabica
relativa alla
concettualizzazione
della lingua scritta.

Attività di:
ritaglio delle parole;
trasformazione dei nomi dei compagni,
dal maschile al femminile e viceversa;
trasformazione delle parole dal
singolare al plurale.
Giochi per lo smontaggio e
rimontaggio di semplici frasi.
Costruzione di libri collettivi, "di
classe", con scritte dei bambini
(fumetti) e commenti scritti
dall'insegnante, da "leggere" e
consultare a piacere.

A 5 anni

- Scrive *alcune* parole rispettando la convenzionalità del *nostro alfabeto*
- Sviluppa la capacità *di attenzione*
- Arricchisce il *repertorio linguistico*

LA CONOSCENZA DEL MONDO

MACROAREE

DALLO SPAZIO VISSUTO ALLO SPAZIO RAPPRESENTATO

L'ORDINE E LA QUANTIFICAZIONE

ORIENTAMENTO E ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO

TECNOLOGICO/ANALISI DI UN ARTEFATTO

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

MACROAREA: DALLO SPAZIO VISSUTO ALLO SPAZIO RAPPRESENTATO

1	LA POSIZIONE DEL CORPO NELLO SPAZIO	Acquisire la capacità di comprendere le relazioni topologiche rispetto al proprio corpo	Giochi motori: movimenti in orizzontale. Assumere posizioni rispetto a: sopra/sotto,dentro/fuori,avanti/ dietro, vicino/lontano a destra a sinistra,da una parte/dall'altra	A 3 anni • Sa usare le relazioni topologiche sopra/ sotto, dentro/fuori rispetto al proprio corpo A 4 anni • Sa usare avanti/dietro alto/basso, vicino/lontano rispetto al proprio corpo A 5 anni • Sa collocare correttamente nello spazio se stesso • Sa usare a destra/ a sinistra, da una parte/dall'altra rispetto al proprio corpo, di fronte/ di spalle
2	LA POSIZIONE DI OGGETTI NELLO SPAZIO	Acquisire la capacità di comprendere le relazioni topologiche rispetto agli oggetti	Giocare con gli oggetti: qui c'è questo, qui c'è quello; ogni cosa al suo posto. Disegni guidati	A 3 anni • Sa usare sopra/sotto dentro/ fuori rispetto agli oggetti A 4 anni • Sa usare avanti/dietro , alto/basso, vicino/lontano rispetto agli oggetti A 5 anni • Sa collocare correttamente nello spazio oggetti • Sa usare a destra/ a sinistra, da una parte/dall'altra rispetto agli oggetti

3	LOCALIZZAZIONE DI OGGETTI E PERSONE IN UN'IMMAGINE	Acquisire la capacità di localizzare oggetti in un'immagine	Lettura d'immagini: questo è qui, questo è là Disegni guidati Guardo e faccio	A 3 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa descrivere verbalmente la posizione di oggetti in un' immagine. A 4 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa descrivere verbalmente la posizione di oggetti in un'immagine e li rappresenta. A 5 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa rappresentare graficamente le posizioni degli oggetti nello spazio rispettando le proporzioni
4	I PERCORSI	Acquisire la capacità di compiere percorsi motori	Percorsi motori: guarda come sono bravo; un movimento dopo l'altro; il trenino dei movimenti; ora questo, ora quello.	A 3 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa eseguire semplici percorsi rispettando la successione delle indicazioni motorie A 4 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa eseguire percorsi rispettando la successione delle indicazioni verbali A 5 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa eseguire percorsi e li rappresenta graficamente
5	LE FORME	Riconoscere negli oggetti dell'ambiente le più elementari forme geometriche	Il paese di Formalandia Giochi con i blocchi logici	A 3 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa ritrovare negli oggetti della realtà le forme geometriche (cerchio/quadrato) A 4 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere le forme geometriche fondamentali (cerchio – quadrato – triangolo) A 5 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere le principali forme geometriche nella realtà che ci circonda e le rappresenta
6	IL CERCHIO, IL QUADRATO, IL TRIANGOLO, IL RETTANGOLO	Discriminare, conoscere e rappresentare le forme geometriche fondamentali	Osservazione dell'ambiente Conversazioni guidate	A 3 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa ritrovare negli oggetti della realtà le forme geometriche (cerchio/quadrato) A 4 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere le forme geometriche fondamentali (cerchio – quadrato – triangolo) A 5 anni <ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere le principali forme geometriche nella realtà che ci circonda e le rappresenta

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

MACROAREA: L'ORDINE E LA QUANTIFICAZIONE

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	LE DISCRIMINAZIONI	Acquisire la capacità di riconoscere attributi in oggetti o immagini	<p>Giochi con materiale strutturato e non Cos'è/com'è/di che colore è.</p> <p>Attività di classificazione in base ad uno o a più criteri, con utilizzo di materiale strutturato e non.</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none">• riconosce oggetti in base al colore e alla forma <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none">• riconosce oggetti in base al colore, alla forma, alla dimensione <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none">• riconosce oggetti in base al colore, alla forma, alla dimensione, al peso, all'uso.
2	LE UGUAGLIANZE	Confrontare oggetti o immagini individuandone uguaglianze e differenze	<p>Attività di confronto fra due oggetti, due persone, due animali.</p> <p>Presentare immagini in cui emergono le differenze prima, le uguaglianze poi.</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none">• individua una differenza in una coppia di elementi <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none">• confronta oggetti e immagini motivandone uguaglianze e differenze. <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none">• individua somiglianze e differenze in una coppia di elementi

<p>3</p>	<p>LE SERIAZIONI</p>	<p>Disporre in serie ordinata un numero crescente di oggetti per grandezza, altezza e lunghezza</p>	<p>Giochi con gli oggetti</p> <p>Materiale strutturato e non</p> <p>La scaletta</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa disporre in serie due oggetti per grandezza (grande-piccolo) <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa disporre in serie tre oggetti per grandezza e riesce a completare una serie con un elemento mancante <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa disporre in serie più oggetti per grandezza, altezza, lunghezza e li rappresenta graficamente
<p>4</p>	<p>LE CLASSIFICAZIONI</p>	<p>Classificare oggetti o immagini in base ad un criterio dato</p>	<p>Giochi con materiale strutturato e non:</p> <p>metto insieme; metto insieme e poi disegno.</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa sistemare il materiale nei vari contenitori, raggruppa oggetti per colore <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa raggruppare oggetti in base al colore e alla forma <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa raggruppare e ordinare oggetti in base ad almeno tre criteri descrivendone le caratteristiche.

<p>5</p>	<p>L'APPARTENENZA</p>	<p>Comprendere che un insieme è caratterizzato dalla possibilità di decidere se un elemento appartiene o no all'insieme</p>	<p>Ogni cosa al suo posto</p> <p>Gli insiemi</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa individuare l'appartenenza ad un insieme in base al colore <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa individuare l'appartenenza ad un insieme in base al colore e alla forma <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa individuare l'appartenenza e la non appartenenza ad un insieme
<p>6</p>	<p>LA QUANTITÀ</p> <p>I NUMERI</p>	<p>Confrontare gruppi di oggetti per quantità</p> <p>Riconoscere i numeri</p> <p>Far corrispondere al numero la quantità</p>	<p>A ciascuno la sua cosa</p> <p>Confronto fra insiemi</p> <p>La linea dei numeri</p> <p>Giochiamo con i numeri</p>	<p>A 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la quantità (pochi-tanti) <p>A 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la quantità (uno - tanti – pochi – niente) <p>A 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la quantità (uno, pochi, tanti, niente, di più, di meno, tanti/quantità) • Conosce i numeri da 1 a 10 e li ordina in sequenza • Associa correttamente il numero alla quantità

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

MACROAREA: ORIENTAMENTO E ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1	ANALISI DI AZIONI IN SUCCESSIONE: ADESSO, PRIMA, DOPO	Analizzare in successione	Ripetizione di attività di routine in modo costante. Affidamento di incarichi: fai questo e fai quello. Prima, adesso, poi.	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Sa eseguire un'azione rispettando gli indicatori: prima,dopo. A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Sa analizzare un'azione usando gli indicatori: adesso, prima, dopo. A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Si orienta nel tempo della vita quotidiana.• Sa analizzare un'azione usando gli indicatori: adesso,prima dopo e la rappresenta graficamente
2	L'ORDINAMENTO DI EVENTI	Ordinare eventi e fatti personali	Conversazioni guidate Ricordo e racconto	A 3 anni <ul style="list-style-type: none">• Sa raccontare un evento personale A 4 anni <ul style="list-style-type: none">• Sa ordinare un evento personale A 5 anni <ul style="list-style-type: none">• Sa raccontare un evento personale rispettando la successione temporale e lo rappresenta graficamente

<p>3</p>	<p>IL RACCONTO IN SEQUENZA</p>	<p>Mettere in ordine una sequenza</p>	<p>Racconti guidati Domande stimolo Prima, adesso, poi Cerca la storia</p>	<p>A 3 anni • Intuisce il prima e il dopo di una semplice storia A 4 anni • Sa raccontare una storia in sequenza e ne mette in ordine le immagini A 5 anni • Sa raccontare una storia in sequenza rappresentandone graficamente in ordine le varie parti</p>
<p>4</p>	<p>IL TEMPO REVERSIBILE; LA CICLICITÀ</p>	<p>Comprendere l'aspetto ciclico della scansione temporale: giorno/notte; la settimana; la giornata, i mesi .</p>	<p>Filastrocche Calendari Orologio della giornata Orologio dei mesi</p>	<p>A 3 anni • Sa intuire l'aspetto ciclico del tempo nel ripetersi delle attività di routines A 4 anni • Sa intuire l'aspetto ciclico del tempo attraverso l'uso dell'orologio della giornata e della settimana A 5 anni: • Sa intuire l'aspetto ciclico del tempo usando i vari tipi di orologi, compilando i calendari, memorizzando la filastrocca della settimana, dei mesi e delle stagioni</p>

<p>5</p>	<p>LE STAGIONI</p>	<p>Riconoscere e descrivere fenomeni e aspetti delle quattro stagioni</p>	<p>Uscite guidate Osservazioni guidate Esplorazioni Raccogliamo e giochiamo Ecco vien....(le 4 stagioni)</p>	<p>A 3 anni • Riconosce alcuni elementi di una stagione A 4 anni: • Individua e confronta le caratteristiche principali delle varie stagioni A 5 anni • Osserva e comprende le trasformazioni stagionali e alcune conseguenze sul comportamento animale e umano</p>
<p>6</p>	<p>IL TEMPO IRREVERSIBILE</p>	<p>Conquistare attraverso la propria storia personale l'aspetto irreversibile del tempo ed il suo divenire</p>	<p>Conversazioni guidate Lettura d'immagini,foto,filmini Com'ero,come sono,come sarò</p>	<p>A 3 anni • Riferisce semplici episodi della propria storia personale A 4 anni • Sa raccontare la propria storia personale attraverso la raccolta di materiale A 5 anni • Sa raccontare la propria storia personale e si proietta nel futuro</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

MACROAREA: TECNOLOGICO/ANALISI DI UN ARTEFATTO

	MICROAREA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ	COMPETENZE
1.	OSSERVIAMO COM'È FATTO	Essere in grado di osservare un oggetto tecnologico	Osservazione, conversazione guidata e descrizione dell'oggetto	<ul style="list-style-type: none">• Sa osservare un oggetto nelle sue varie parti
2	UTILIZZIAMO	Individuare le funzioni di un oggetto	Uso e funzionamento pratico dell'oggetto	<ul style="list-style-type: none">• Sa porsi domande sul funzionamento di un oggetto
3	LA STORIA DI UN OGGETTO IN UNA DIMENSIONE FANTASTICA	Raccontare storie di un oggetto	<ul style="list-style-type: none">▪ Racconto di storie▪ Rappresentazione grafica▪ Cartelloni	<ul style="list-style-type: none">• Sa raccontare e rappresentare storie di oggetti