

Campo di esperienza: **IL SE' E L' ALTRO**

<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEEE</b></p>	<p><b>COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)</b></p>	<p><b>CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA</b></p>	<p><b>ABILITA' (Attività) SA FARE</b> Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età</p>
<p><i>- Competenza in materia di cittadinanza;</i> <i>- Competenza alfabetica funzionale;</i> <i>- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</i> <i>- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</i> <i>- Competenza imprenditoriale;</i></p>	<p>- Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, esprimendoli in modo sempre più adeguato.</p> <p>- Riconoscere la storia personale e familiare, conoscere tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppare un senso di appartenenza.</p> <p>- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia.</p> <p>-Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento.</p> <p>-Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con altri bambini</p> <p>-Riconoscere che esistono punti di vista diversi e tenerne conto.</p> <p>- Riconoscere le differenze e averne rispetto</p> <p>-Ascoltare gli altri e dare spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista</p> <p>-Dialogare, discutere e progettare confrontando ipotesi e procedure. Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini</p> <p>-Comprendere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p>	<p>· Ha il senso dell'identità personale</p> <p>· Sa esprimere e controllare in modo adeguato le proprie esigenze e i propri sentimenti</p> <p>· Si orienta nei tempi e negli spazi della vita scolastica</p> <p>· Dimostra atteggiamenti di rispetto verso gli altri</p> <p>· Si relaziona nel gruppo di appartenenza</p> <p>· Riflette sulle diversità culturali e su ciò che è bene o male</p> <p>· Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini</p> <p>· Riconosce punti di vista diversi dal proprio e sa tenerne conto</p> <p>· Riconosce ed accetta positivamente le diversità e sa averne rispetto</p> <p>· Accetta opinioni diverse dalle proprie</p> <p>Sa rispettare regole di comportamento e assumersi responsabilità</p>	<p>· Sa svolgere giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco</p> <p>· Sa svolgere attività che prevedono la collaborazione tra bambini</p> <p>· Sa organizzare e svolgere attività per dare valore alla collaborazione</p> <p>· Drammatizza storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo</p> <p>· Riesce ad individuare regole necessarie a "star bene" in sezione</p> <p>· Sa individuare e usare strumenti per misurare e incentivare l'adesione alle regole condivisione</p> <p>· Sa realizzazione ed utilizzare simboli per l'espressione e il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni</p>

-Riconoscere le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro.

### Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEEE	COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA	ABILITA' (Attività) SA FARE Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età
<p><i>. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</i></p> <p><i>. Competenza in materia di cittadinanza;</i></p> <p><i>. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Vivere pienamente la propria corporeità</li> <li>-Percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo</li> <li>-Maturare condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</li> <li>-Riconoscere segnali e ritmi del proprio corpo</li> <li>-Riconoscere differenze sessuali e di sviluppo</li> <li>-Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione</li> <li>-Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori, che applica nei giochi individuali e di gruppo</li> <li>-Controllare l'esecuzione del gesto</li> <li>-Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</li> <li>-Riconoscere il proprio corpo in tutte le sue parti</li> <li>-Rappresentare lo schema corporeo fermo e in movimento.</li> <li>-Utilizzare e verbalizzare gli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, stare in equilibrio)</li> <li>-Esprimere le proprie emozioni nei giochi di movimento</li> <li>-Esprimere la propria fantasia e creatività anche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Provvede autonomamente alla cura della propria persona</li> <li>-Classifica i prodotti per l'igiene e la cura di sé</li> <li>-Individua su di sé e sugli altri i principali segmenti corporei</li> <li>-Varia, organizza e controlla gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione</li> <li>-Comunica una situazione e una espressione mediante l'espressività corporea</li> <li>-Riconosce i ritmi fisiologici del proprio corpo.</li> <li>-Sviluppa un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco</li> <li>-Mantiene l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche</li> <li>-Finalizza la simultaneità degli schemi motori al conseguimento di un obiettivo comune.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Avere cura di sé nelle routine scolastiche</li> <li>-Effettuare un percorso circolare finalizzato a esaminare le fasi igieniche giornaliere</li> <li>-Svolgere giochi motori di gruppo per consolidare le conoscenze del proprio corpo</li> <li>-Effettuare giochi per la sperimentazione di chemi motori di base</li> <li>-Esplorazione senso percettiva e riconoscimento delle parti del corpo</li> <li>-Svolgere giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei</li> <li>-Relazionarsi in giochi di conoscenza reciproca supportati da filastrocche</li> <li>-Effettuare giochi motori per consolidare i legami tra pari</li> <li>-Elaborare e svolgere giochi senso percettivi di riconoscimento dei compagni</li> <li>-Sperimentare ludicamente diverse andature</li> <li>-Sperimentare giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali dentro-fuori</li> <li>-Fare esperienze motorie in cui sperimentare diverse funzioni spontaneamente</li> <li>-Inventare gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca</li> <li>-Drammatizzare un racconto</li> <li>-Giocare al mimo per riconoscere attraverso espressioni facciali</li> <li>-Creare ritmi con singole parti del corpo</li> <li>-Eseguire movimenti liberi seguendo il ritmo di musiche diverse</li> <li>-Identificare i ritmi della respirazione e dei battiti cardiaci attraverso esperienze motorie</li> </ul>

	con l'utilizzo di diversi linguaggi espressivi.		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Costruire ed effettuare percorsi di coordinazione motoria</li> <li>-Giocare a squadre</li> <li>-Eseguire giochi di velocità e destrezza.</li> </ul>
--	---	--	---

### Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA	ABILITA' (Attività) SA FARE Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età
<p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</b></p> <p><b>Competenza digitale</b></p> <p><b>Competenza imprenditoriale;</b></p> <p><b>Competenza in materia di cittadinanza;</b></p> <p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</li> <li>-Inventare storie ed esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative</li> <li>-Utilizzare materiali e strumenti per scoprire e sperimentare tecniche espressive e creative</li> <li>-Discriminare un suono da un rumore in base alla fonte sonora di provenienza</li> <li>-Distinguere il silenzio dal rumore</li> <li>-Utilizzare correttamente la voce, il corpo e gli oggetti nella percezione e produzione musicale</li> <li>-Sperimentare la propria voce con il canto</li> <li>-Accostarsi con interesse e curiosità a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione)</li> <li>-Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte</li> <li>-Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale</li> <li>-Sperimentare e combinare elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali</li> <li>-Esplorare i primi alfabeti musicali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sa rappresentare graficamente i propri vissuti</li> <li>-Sa riconoscere ed associare suoni ad ambienti</li> <li>Sa rappresentare oggetti ed eventi mono e policromatici</li> <li>-Sa mettere in relazione i materiali riutilizzabili con le loro possibili trasformazioni ludiche</li> <li>-Sa rappresentare la realtà stagionale cogliendo le relazioni di combinazione tra colori</li> <li>-Sa rappresentare attraverso una forma o un colore</li> <li>-Sa rappresentare eventi sonori</li> <li>-Sa realizzare oggetti decorativi</li> <li>-Sa selezionare materiali da utilizzare a scopo creativo</li> <li>-Sa interpretare storie con tecniche teatrali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Costruire un pannello identificativo di sé e della sezione</li> <li>-Produrre simboli forma/colore con materiali diversi per rappresentarsi e giocare</li> <li>-Costruzione iconica di un cartellone</li> <li>-Costruzione di oggetti sonori</li> <li>-Sceglie e riproduce immagini per rappresentare il suono, il rumore ed il silenzio</li> <li>-Creare libri da sfogliare e da ascoltare</li> <li>-Creare oggetti-dono e decorazioni</li> <li>-Costruire creativamente giocattoli con materiali di recupero e di scarto</li> <li>-Realizzare biglietti augurali policromatici con tecniche diverse</li> <li>-Sperimentare tecniche di coloritura per realizzare soggetti legati alle festività</li> <li>-Creare pannelli personali con le impronte di oggetti vari da colorare con i colori evocativi dei sentimenti</li> </ul>

### Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<b>COMPETENZE (Obiettivi di apprendimento)</b>	<b>CONOSCENZE (Obiettivi generali) SA</b>	<b>ABILITA' (Attività) SA FARE</b> Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età
<p><i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</i></p> <p><i>Competenza alfabetica funzionale</i></p> <p><i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p> <p><i>Competenza imprenditoriale</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pronunciare correttamente le parole</li> <li>-Utilizzare frasi complesse (singolare/plurale, concordanza di articoli, coniugazione verbi)</li> <li>-Comprendere messaggi verbali: conversazioni, istruzioni, narrazioni ed argomentazioni</li> <li>-Ampliare e utilizzare termini nuovi</li> <li>-Comprendere parole e discorsi</li> <li>-Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in diverse situazioni comunicative.</li> <li>-Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni</li> <li>-Inventare nuove parole, cercare somiglianze e analogie tra i suoni ed i significati</li> <li>-Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare e inventare storie</li> <li>-Chiedere ed offrire spiegazioni</li> <li>-Progettare attività e definirne le regole</li> <li>-Ragionare sulla lingua, scoprire la presenza di lingue diverse.</li> <li>-Riconoscere e sperimentare la pluralità di linguaggi misurandosi con la creatività e la fantasia</li> <li>-Esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</li> <li>-Discriminare ed isolare il primo e l'ultimo suono delle parole</li> <li>-Classificare le parole in base alla lunghezza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sa condividere il racconto di esperienze</li> <li>-Sa raccontare una storia ascoltata seguendone la successione temporale</li> <li>-Sa trovare parole con significato opposto</li> <li>-Sa sperimentare le prime forme di scrittura scritta</li> <li>-Sa discriminare i personaggi delle storie sulla base del criterio buoni o cattivi</li> <li>-Sa rappresentare la struttura ritmica delle parole</li> <li>-Sa attribuire significati alle trasformazioni di parole</li> <li>-Sa seguire la narrazione di un testo ed è in grado di comprenderne il significato in modo globale</li> <li>-Sa individuare le sequenze principali di una narrazione: inizio, svolgimento, fine</li> <li>-E in grado di individuare in una narrazione i personaggi e l'ambiente</li> <li>-Sa raccontare esperienze personali e non utilizzando i connettivi causali e temporali in modo adeguato</li> <li>-Sa analizzare il linguaggio secondo le sue componenti sonore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare un personaggio fantastico per supportare la comunicazione orale</li> <li>-Completare una filastrocca in rima</li> <li>-Media simbolicamente per stabilire inizio e fine di un racconto</li> <li>-Analizzare e rielaborare fiabe ascoltate in base agli indicatori temporali prima/dopo/all fine</li> <li>-Riordinare e verbalizzare sequenze illustrate di una fiaba</li> <li>-Giochi linguistici</li> <li>-Creare un testo augurale in rima</li> <li>-Realizzare una recita con messaggi grafici augurali</li> <li>-Ascolta racconti legati alle festività</li> <li>-Realizzare un cartoncino augurale</li> <li>-Ascoltare brevi letture e realizza fanta-illustrazioni</li> <li>-Rielaborare un testo poetico con gesti e mimica a supporto di parole/espressioni</li> <li>-Giochi linguistico motori e sonori per la simbolizzazione della composizione sillabica delle parole</li> <li>-Giochi linguistici sulla trasformazione delle parole in base al genere, al numero, all'alterazione</li> </ul>

**Campo d'esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<b>COMPETENZE (Obiettivi di</b>	<b>CONOSCENZE (Obiettivi generali)</b>	<b>ABILITA' (Attività)</b>
----------------------------------	---------------------------------	--	----------------------------

	<b>apprendimento)</b>	<b>SA</b>	<b>SA FARE</b> <b>Le attività vengono</b> <b>strutturate sulla base</b> <b>delle competenze relative</b> <b>ad ogni fascia d'età</b>
<p><b>10</b>     <i>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</i></p> <p><b>10</b>     <i>Competenza digitale</i></p> <p><b>10</b>     <i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p>	<p>-Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli registrarle</p> <p>-Eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata</p> <p>-Riconoscere le differenze in oggetti simili</p> <p>-Conoscere le principali forme geometriche</p> <p>-Collocare oggetti nello spazio</p> <p>-Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana</p> <p>-Riferire correttamente eventi del passato recente</p> <p>-Fare previsioni</p> <p>-Osservare con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti</p> <p>-Scoprire macchine e strumenti tecnologici con funzioni e possibili usi.</p> <p>-Operare con gli oggetti: identificare, ordinare e raggruppare spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti motivandone la scelta</p> <p>-Classificare e seriare oggetti</p> <p>-Operare corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche</p> <p>-Utilizzare correttamente i quantificatori( uno, molti, pochi, nessuno)</p> <p>-Numerare le cifre e riconoscere i simboli</p>	<p>-Sa organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati</p> <p>-Sa registrare e confrontare le quantità</p> <p>-Sa mettere in relazione, ordinare e fare corrispondenze</p> <p>-Sa valutare, rappresentare quantità utilizzando semplici simboli e strumenti</p> <p>-Sa classificare gli animali conosciuti in base ad uno o più criteri</p> <p>-Sa individuare e riconoscere caratteristiche, scoprire somiglianze e differenze</p> <p>-Sa collocare situazioni ed eventi nel tempo</p> <p>-Sa avanzare e verificare ipotesi</p> <p>-Sa rispettare gli esseri viventi e interessarsi alle loro condizioni di vita</p> <p>-Sa osservare l'ambiente naturale riconoscendone attributi e caratteristiche</p> <p>-Sa esplorare l'ambiente utilizzando diversi canali sensoriali.</p> <p>-Sa orientarsi nello spazio in autonomia</p> <p>-Sa usare adeguatamente lo spazio grafico</p>	<p>-Svolgere giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'ambiente scolastico</p> <p>-Rappresentare in forma di mappa brevi percorsi del territorio</p> <p>-Realizzare cartelloni per registrare i dati meteo rilevati</p> <p>-Realizzare e mantenere costantemente le routine sulla scansione temporale e sulla successione</p> <p>-Classificare materiali analizzati in base alla proprietà individuata</p> <p>-Progettare e realizzare strumenti per contare</p> <p>-Rappresentazioni grafico-simboliche</p> <p>-Curare elementi naturali</p> <p>-Coltivare e registrare i processi di crescita delle piante</p> <p>-Manipolare cibi e materie prime, con successiva rielaborazione grafica</p> <p>-Riprodurre il proprio territorio riconoscendo i luoghi</p> <p>-Sperimentare relazioni dentro/fuori, sopra/sotto</p>

## AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - RELIGIONE CATTOLICA

### Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</b></p> <p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b></p> <p><b>Competenza imprenditoriale</b></p> <p><b>Competenza in materia di cittadinanza</b></p>	<p>Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, attraverso il linguaggio verbale. Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici, narrandone i contenuti e riutilizzando i linguaggi appresi per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p>	<p>Riconoscere ed apprezzare la pluralità linguistica.</p> <p>Utilizzare il linguaggio in maniera creativa</p>	<p>Filastrocche, poesie, canzoni, giochi mimati e da tavolo, storie, racconti, riproduzioni grafico-pittoriche.</p>	<p>Ascoltare e conoscere alcuni avvenimenti principali che hanno caratterizzato la vita di Gesù: Natale e Pasqua.</p> <p>-Scoprire gli insegnamenti di Gesù attraverso le parabole.</p> <p>-Raccontare brani relativi alla vita di Gesù.</p>

### Campo di esperienza: IL SE' E L' ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p><b>Competenza in materia di cittadinanza</b></p> <p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</b></p> <p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b></p>	<p>Svolgere giochi finalizzati alla conoscenza ed al rispetto reciproco.</p> <p>Svolgere attività che prevedono la collaborazione tra bambini.</p> <p>Utilizzare simboli per esprimere le emozioni proprie e degli altri.</p>	<p>Scoprire nel Vangelo la persona di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre.</p> <p>-Iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare tradizioni culturali e religiose, serene con gli altri, anche differenti dalle proprie.</p>	<p>Giochi di socializzazione in gruppo.</p> <p>Rappresentazioni grafico-pittoriche.</p> <p>Drammatizzazioni</p> <p>Osservazione di opere artistiche.</p>	<p>Comprendere ed imparare ad accettare le regole del vivere insieme.</p> <p>-Riconoscere il valore dello stare con gli altri e della loro diversità.</p> <p>-Conoscere l'insegnamento di Gesù sull'amore verso il prossimo.</p>

<i>Competenza imprenditoriale</i>				
-----------------------------------	--	--	--	--

### Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p><i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p> <p><i>Competenza in materia di cittadinanza</i></p> <p><i>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</i></p>	<p>Sapersi confrontare in modo adeguato con adulti e bambini.</p> <p>Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, iniziando a controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>Raggiungere una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.</p>	<p>Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.</p>	<p>Giochi di imitazione, di squadra e a coppie.</p> <p>Esperienze e giochi sensomotori</p> <p>Canti e balli</p> <p>Esperienze e racconti</p>	<p>Usare il corpo per esprimere le emozioni interiori e religiose: gioia, gratitudine, stupore, amore, compassione.</p>

### Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	NUCLEI FONDANTI
<p><i>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</i></p> <p><i>Competenza in materia di cittadinanza</i></p>	<p>Percepire che il mondo è un dono di Dio all'uomo</p>	<p>Cogliere la bellezza del mondo</p> <p>Scoprire che il mondo è stato creato da Dio e donato agli uomini</p> <p>Comprendere e manifestare la bellezza del creato</p>	<p>Giochi di socializzazione</p> <p>-Ascolto di racconti biblici ed evangelici</p> <p>-Attività grafico-pittoriche e manipolative</p> <p>-Conversazioni guidate attraverso domande stimolo</p> <p>-Attività musicali: canti, poesie e filastrocche inerenti alla conversazione</p>	<p>Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e</p>

			speranza.
--	--	--	-----------