

– PROGRAMMAZIONE ANNUALE –

Anno Scolastico 2019 - 2020

Sez. **C 3-4 anni** Scuola **I.C. 70 MARINO SANTA ROSA** Plesso **SANTA ROSA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	
CAMPI DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
• Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza	1. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. 2. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. 3. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. 4. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi 5. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. 6. Formulare frasi di senso compiuto.	1.1 Acquisire fiducia nelle proprie capacità di espressione 1.2 Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione 2.1 Capire gli altri 2.2 Farsi capire dagli altri 3.1 Usare un linguaggio semplice per comunicare con i compagni e con gli adulti. 3.2 Usare il linguaggio per stabilire rapporti interpersonali 4.1 Acquisire la corretta pronuncia dei principali fonemi. 4.2 Utilizzare un linguaggio articolato. 5.1 Ascoltare e comprendere una breve storia.	Giochi linguistici per l'acquisizione di vocaboli nuovi Conversazioni spontanee tra coetanei Conversazione guidata dall'adulto Racconto di esperienze personali Descrizione di una situazione Conversazioni su fatti e avvenimenti Condivisione di emozioni e sensazioni Ascolto e memorizzazione di filastrocche e poesie Ascolto di fiabe e racconti Comprensione di un testo attraverso domande stimolo Giochi di travestimento Rielaborazione verbale in successione logica Lettura di immagini

		5.2Ascoltare e comprendere narrazioni, informazioni e descrizioni di graduale difficoltà 6.1Usare un linguaggio semplice per comunicare con i compagni e con gli adulti 6.2Capire e farsi capire dagli altri	
Comprendere testi di vario tipo letti da altri	1. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto 2. Esprimere sentimenti e stati d'animo. 3. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. 4. Inventare storie e racconti	1.1Ascoltare una breve storia 1.2Comprendere una breve storia 2.1Comunicare i propri bisogni attraverso il codice verbale 2.2Esprimere i propri bisogni. 3.1Comunicare i propri vissuti 3.2Ascoltare brevi storie 4.1Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. 4.2 Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione	

Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	1. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti 2. Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie 3. Riprodurre e confrontare scritture 4. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche	1.1Mostrare curiosità per il segno grafico della scrittura. 1.2Conoscere alcuni grafemi 2.1Riconoscere nelle parole alcuni simboli alfabetici 2.2Giocare con le parole 3.1Comprendere simboli della lingua scritta 3.2Utilizzare simboli della lingua scritta 4.1Utilizzare un appropriato linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative, arricchendo il proprio lessico. 4.2Usare creativamente la lingua italiana	
---	---	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE NELLA MATEMATICA, NELLE GEO - SCIENZE E NELLA TECNOLOGIA	
CAMPI DI ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare	- Raggruppare secondo criteri (dati o personali) - Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà - Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni	1.1 Distinguere un raggruppamento per colore 1.2 Distinguere un raggruppamento per forma 2.1 Percepire il regolare succedersi della giornata scolastica 2.2 Riconosce eventi che si ripetono nel tempo 3.1 Individuare, a richiesta, grosse differenze in persone e animali 3.2 Individuare, a richiesta, grosse differenze in oggetti.	Attività di vita quotidiana per proporre operazioni di quantificazione, ordinamento, comparazione. Giochi di raggruppamento con materiale strutturato e non Conte e filastrocche Attività manipolativa Esperienze di quantificazione, classificazione, numerazione e confronto Individuazione delle quantità Associazione numero-quantità Confronti tra quantità Seriazione di oggetti per grandezza e altezza Costruzione di ritmi prima con oggetti e poi con rappresentazioni grafiche Misurazioni attraverso l'uso di vari oggetti Giochi di localizzazione e strutturazione degli spazi,

• Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	1. Individuare la relazione fra gli oggetti 2. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta 3. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)	1.1Descrivere oggetti secondo la loro funzione 1.2Individuare le relazioni esistenti tra gli oggetti 2.1Comprendere concetti topologici e spaziali 2.2 Descrivere concetti topologici e spaziali 3.1 Distinguere un raggruppamento per colore e per forma 3.2 Cogliere le principali relazioni spazio-temporali	percorsi e giochi di gruppo Esperienze durante le quali si evidenzieranno la successione causale e temporale delle fasi Giochi di associazione logica Lettura di immagini
---	--	--	---

• Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.	1. Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali 2. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi 3. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi	1.1Conoscere il nome dei numeri 1.2Contare in situazioni concrete 2.1Costruire strumenti di misurazione condivisi. 2.2 Utilizzare strumenti di misurazione condivisi. 3.1Costruire mappe 3.2 Sperimentare percorsi	
--	--	---	--

• Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.	1. Costruire modelli e plastici 2. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni 3. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi	1.1 Raccogliere materiale riciclabile 1.2 Usare materiale riciclabile per costruire 2.1 Progettare attraverso esperienze concrete 2.2 Costruire attraverso esperienze concrete 3.1 Esercitare l'osservazione dell'ambiente naturale 3.2 Esercitare l'osservazione delle persone e degli oggetti	
--	---	--	--

• Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.	1. Porre domande sulle cose e la natura 2. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli	1.1Individuare differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio 1.2 domande sulle ragioni di tali trasformazioni 2.1Individuare differenze e trasformazioni 2.2Rappresentare differenze e trasformazioni	
--	--	--	--

• Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.	1. Descrivere e confrontare fatti ed eventi 2. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine	1.1 Riferire correttamente eventi del passato recente 1.2 Dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo 2.1 Individuare differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio 2.2 Porre domande sulle ragioni di tali trasformazioni	
---	---	---	--

• Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.	1. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni 2. Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni	1.1 Conoscere i concetti fondamentali della struttura del tempo. 1.2Cogliere dimensioni temporali mattino – giorno – sera 2.1Cogliere l'idea di trasformazione. 2.2 Riconoscere la causa e l'effetto di alcuni fenomeni	
--	---	--	--

• Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze	1. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi 2. Costruire modelli di rappresentazione della realtà	1.1 Verbalizzare una semplice esperienza 1.2 Arricchire il lessico con parole nuove 2.1 Disegnare in modo finalizzato e su consegna verbale. 2.2 Descrivere il contenuto del proprio disegno.	
---	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- ESPRESSIONE CORPOREA</u>	
CAMPI DI ESPERIENZA		CORPO E MOVIMENTO	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	- Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia - Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere - Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.	- Tenersi puliti, - Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé - Riconoscere e Denominare le principali parti del corpo su se stesso. - Conoscere l'uso delle principali parti del corpo. - Conquistare l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana(si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi) - Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno	Percepire la figura umana come intero Percepire,riconoscere,denominare le principali parti del prorio corpo Conoscere l'uso delle principali parti del corpo Collaborare nelle attività igieniche di routine Rielaborare vissuti inerenti momenti di malattia

• Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	1. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute 2. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare	1.1 Conoscere le regole di un gioco. 1.2 Conoscere comportamenti corretti per la salvaguardia della propria salute 2.1 Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante 2.2 Sviluppare la coordinazione	Riprodurre con il corpo ritmi semplici Partecipare a giochi di movimento Attività di routine quotidiana Eseguire semplici coreografie Giochi di contatto Giochi imitativi Giochi di equilibrio Giochi senso-percettivi Giochi di drammatizzazione Giochi liberi e guidati Movimenti ritmati, marcette Manipolazioni di materiali diversi Esplorazione dell'ambiente e
---	--	--	--

• Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	1. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza 2. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.	1.1 Orientarsi nello spazio. 1.2 Partecipare a giochi di movimento. 2.1 Muoversi da solo o guidato dall'insegnante in diverse situazioni di gioco. 2.2 Muoversi in gruppo in diverse occasioni di gioco	conoscenza degli spazi scolastici .
--	--	--	--

• Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	1. Rispettare le regole nei giochi. 2. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	1.1 Conoscere le regole di un gioco 1.2 Rispettare il proprio turno di partecipazione nei giochi di gruppo 2.1 Controllare gli schemi motori di base 2.2 Muoversi con sicurezza	
---	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
CAMPI DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI E COLORI	
<i>Dal curriculum d'istituto</i>		<i>Dall'analisi della situazione della classe</i>	<i>Dalla progettazione del piano di lavoro</i>
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	1. Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...) 2. Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni 3. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 4. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. 5. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico . Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale 6. Esplorare i materiali a	1.1Sviluppa interesse per l'ascolto della musica 1.2Sviluppa interesse per l'arte 2.1Ripetere per imitazione un canto 2.2Interpreta e sperimenta l'arte 3.1Scoprire le potenzialità sonore del proprio corpo 3.2Imitare suoni prodotti con il corpo 4.1Interagire con i compagni per drammatizzare situazioni 4.2Si esprime con varie tecniche espressive 5.1Interessarsi ai giochi simbolici dei propri messaggi 5.2Eseguire giochi simbolici e di ruolo. 6.1 Manipolare e sperimentare diversi materiali 6.2 Usare con creatività materiali	Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute con forme riconoscibili Verbalizzazioni delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Drammatizzazioni, narrazioni, dialoghi Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Attività basate sul gioco, la manipolazione, l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri

	disposizione e utilizzarli in modo personale. 7. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà 8. Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti 9. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. 10. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. 11. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. 12. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri	diversi 7.1Esprimere le proprie esperienze con il disegno 7.2Utilizzare il colore come linguaggio dei propri messaggi 8.1 Usare con creatività varie tecniche grafico-pittoriche. 8.2Descrivere il contenuto del proprio disegno e di quelli altrui 9.1Disegnare in modo finalizzato. 9.2Esprimere le proprie esperienze con il disegno. 10.1Raccontare le proprie produzioni grafiche 10.2Disporre in sequenza il prodotto realizzato 11.1Riprodurre facili ritmi usando il corpo e semplici strumenti. 11.2Riprodurre facili ritmi usando semplici strumenti 12.1 Ascoltare e cantare semplici canzoncine 12.2 Ascoltare e ripetere semplici filastrocche 13.1Riprodurre facili ritmi usando il corpo e semplici	Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico Animazioni mimico- gestuali Partecipazione a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Ascolto di brani musicali
--	---	---	---

	13. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. 14. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 15. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di essi	strumenti. 13.2 Imitare suoni prodotti con il corpo 14.1 Riconoscere suoni e rumori 14.2 Percepire la differenza fra suono e rumore 15.1 Comprendere immagini televisive 15.2 Sperimentare strumenti diversi per comunicare	
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL SE' E L'ALTRO	
Dal curriculum d'istituto		Dall'analisi della situazione della classe	Dalla progettazione del piano di lavoro
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	MICROABILITA' (obiettivi specifici)	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.	- Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. - Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri.	- Superare serenamente il distacco dalla famiglia. - Conquistare l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana (servizi igienici, pranzo, gioco). - Esprimere le proprie necessità. - Collaborare con i compagni per un fine comune.	Esperienze e conversazioni sull'importanza di un comportamento adeguato alle varie situazioni. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. Attività di vita pratica. Esperienze e giochi per il coinvolgimento di tutti i bambini. Giochi con regole. Esplorazioni e visite nell'ambiente circostante.

• Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	1. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili 2. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale	1.1 Scaricare momenti di aggressività in giochi di finzione 1.2 Conoscere e rispettare le principali regole di convivenza. 2.1 Riconoscere la propria identità sessuale 2.2 Sviluppare una positiva immagine di sé	Partecipazioni ad eventi significativi della comunità di appartenenza Esercizi gioco di vita pratica finalizzati all'acquisizione dell'autonomia personale Giochi liberi e strutturati Giochi di gruppo con l'utilizzazione di materiale scolastico e conseguente riordino
--	---	---	--

• Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.	1. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. 2. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro	1.1 Posticipare la soddisfazione di un bisogno 1.2 Riconoscersi parte di un gruppo 2.1 Rispettare il proprio turno nei giochi e nelle attività 2.2 Relazionarsi con adulti e bambini.	
--	--	--	--

• Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. e rispettandoli.	1. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali, ecc...	1.1Condividere momenti di gioco. 1.2 Collaborare con gli altri.	
---	--	--	--

• Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	1. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune	1.1 Collaborare con i compagni per un fine comune 1.2 Rispettare le regole stabilite nel gruppo	
--	--	---	--

• Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.	1. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto	1.1 Collaborare con i compagni comprendendo messaggi legati all'amicizia, all'uguaglianza, alla pace. 1.2 Accettare i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilire relazioni con loro come con gli altri compagni.	
--	--	--	--

• Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	1. Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro	1.1 Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città 1.2 Distinguere le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e impegnarsi ad evitarli.	
--	--	--	--