

– PROGRAMMAZIONE ANNUALE –
Anno Scolastico 2019-2020

Sez. D 4 anni – Scuola dell'INFANZIA Plesso S. ROSA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		Comunicazione nella madrelingua	
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.	A) 1. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità, comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti 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.	A) 1.1 Usare un linguaggio semplice per interagire con i compagni. 1.2 Esprimere verbalmente i propri bisogni. 2.1 Comprendere narrazioni, informazioni e descrizioni. 3.1 Comprendere semplici consegne. 3.2 Capire il messaggio delle parole usate. 4.1 Strutturare semplici frasi di senso compiuto. 4.2 Comprendere storie cogliendone l'argomento generale dietro domanda stimolo dell'insegnante. 5.1 Collegare figure e immagini uguali. 5.2 Individuare sequenza finale di una storia. 6.1 Descrivere ciò che sta facendo.	Giochi per l'espressione verbale Apprendimento in rime, filastrocche, canti... Attività di espressione del sé. Esercizio dello spirito critico e del pensiero autonomo. Esplorazione dell'oggetto libro. Attività per l'utilizzo specifico dello spazio grafico. Conversazioni spontanee tra coetanei. Conversazione guidata dall'adulto. Racconto di esperienze personali. Conversazioni su fatti e avvenimenti. Comprensione di un testo attraverso domande stimolo. Giochi con regole. Attività psicomotorie con istruzioni: gestuali, verbali.

			Lettura di immagini. Ricerca di parole in rima.
Comprendere testi di vario tipo letti da altri.	B) 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.	B) 1.1 Usare un linguaggio semplice per raccontare. 1.2 Capire il messaggio delle parole usate. 2.1 Esprimere verbalmente pensieri e sentimenti. 2.2 Parlare con i grandi e con i coetanei 3.1 Ascoltare storie. 3.2 Comprendere narrazioni informazioni e descrizioni. 4.1 Descrivere una semplice immagine. 4.2 Usare un linguaggio semplice per raccontare.	

Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	C) 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	C) 1.1 Mostrare curiosità per il segno grafico della scrittura. 1.2 Utilizzare un appropriato linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative, arricchendo il proprio lessico. 2.1 Comprendere ed eseguire consegne articolate relativamente a varie attività. 2.2 Produrre di nuovo quanto viene proposto. 3.1 Acquisire la corretta pronuncia dei fonemi. 3.2 Accostare le scritture. 4.1 Riconoscere e usare termini specialistici in base ai cambi di discorso. 4.2 Interpretare filastrocche e poesie.	
---	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>Competenze di base nella matematica, nelle geo-scienze e nella tecnologia</u>	
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'		ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO (conoscenze, contenuti, particolari attività)
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.	A) 1 Raggruppare secondo criteri (dati o personali). 2 Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. 3 Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.	A) 1.1 Distinguere un raggruppamento. 1.2 Raggruppare per colore, quantità e per dimensione. 2.1 Comprendere ed eseguire la sequenza di azioni relative a un'esperienza. 2.2 Riordinare sequenze temporali. 3.1 Individuare differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e porre domande sulle ragioni. 3.2 Rappresentare graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.	Attività di vita quotidiana per proporre operazioni di quantificazione, ordinamento, comparazione. Giochi di raggruppamento con materiale strutturato e non. Canti e filastrocche. Attività manipolativa. Esperienze di quantificazione, classificazione, numerazione e confronto. Individuazione delle quantità. Associazione numero-quantità.

Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	B) 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). 4. Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura	B) 1.1 Distinguere le relazioni fra gli oggetti. 1.2 Raggruppare per colore, quantità, per dimensioni. 2.1 Posizionare se stesso o un oggetto secondo un riferimento spaziale(sopra-sotto, dentro-fuori,vicino-lontano). 2.2 Orientarsi con sicurezza nello spazio. 3.1 Individuare differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.) 3.2 Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone,negli oggetti e nella natura. 4.1 Coglie la presenza dei numeri nelle proprie esperienze. 4.2 Organizzare le informazioni ricevute seguendo un ordine.	
--	---	--	--

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.	C) 1.Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. 2. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. 3. Costruire modelli e plastici. 4. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni	C) 1.1 Orientarsi con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. 1.2 Collocare gli oggetti negli spazi corretti. 2.1 Eseguire semplici percorsi. 2.2 Elaborare mappe e costruire percorsi. 3.1 Realizzare plastici i con le costruzioni, la plastilina, utilizzare giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento. 3.2 Costruire torri e utilizzare correttamente le costruzioni. 4.1 Saper usare l'immaginazione per creare nuove storie. 4.2 Immaginare storie e situazioni.	
---	---	--	--

Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura	D) 1. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. 2. Porre domande sulle cose e la natura. 3. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.	D) 1.1 Fare conoscenza attraverso i sensi. 1.2 Esplorare con i sensi. 2.1 Percepisce i cambiamenti che avvengono in natura. 2.2 Individuare differenze tra persone, animali e oggetti. 3.1 Riconoscere un problema. 3.2 Rispondere con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata per risolvere un problema	
--	---	--	--

Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.	E) 1.Descrivere e confrontare fatti ed eventi 2.Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine	E) 1.1 Saper raccontare esperienze vissute. 1.2 Rappresentare fenomeni naturale. 2.1 Scoprire le varie tecniche espressive (disegno pittura e manipolazione). 2.2 Utilizzare materiali e strumenti diversi.	
---	---	--	--

Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.	F) 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.	F) 1.1 Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone. 1.2 Orientarsi nel tempo della vita quotidiana, riconoscendo la scansione temporale. 2.1 Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. 2.2 Fornire spiegazioni e ipotesi.	
--	---	---	--

Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.	G) 1. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.	G) 1.1 Rappresentare graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. 1.2 Mostrare interesse a macchine e strumenti tecnologici e utilizzarli in modo appropriato.	
---	---	--	--

Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	H) 1. Costruire modelli di rappresentazione della realtà	H) 1.1 Realizzare modelli idonei a rappresentare la realtà. 1.2 Riferire e rappresentare graficamente con varie tecniche.	
---	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		Consapevolezza ed espressione culturale	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL 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.	B) 1. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. 2. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. 3. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.	A) 1.1 Osservare in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. 1.2 Esprimere le proprie preferenze alimentari e accettare di provare alimenti non noti. 2.1 Vestirsi e svestirsi da solo con indumenti privi di asole, bottoni. 2.2 Riconoscere e denominare le parti del corpo su se stesso, sull'altro e su un'immagine. 3.1 Comprendere le regole fondamentali di igiene e salute.	Giochi di movimento libero negli spazi interni ed esterni alla scuola. Giochi di imitazione. Girotondi. Esercizi psicomotori per il controllo degli schemi posturali di base (camminare, correre, saltare e stare in equilibrio, ecc). Esercizi psicomotori per il controllo degli schemi motori dinamici generali (corsa, lancio, ecc). Utilizzo di piccoli attrezzi e oggetti semplici. Giochi con la palla. Giochi allo specchio.

			Giochi di movimento negli spazi interni della scuola secondo le indicazioni date. Attività di musica e di movimento. Esecuzione di semplici coreografie. Esercizi quotidiani per l'assunzione corrette abitudini igieniche ed alimentari. Manipolazione e utilizzo di materiali vari. Esercizi quotidiani per il riordino del materiale scolastico. Rappresentazione grafica dello schema corporeo statico e dinamico.
--	--	--	---

Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.	B) 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.	B) 1.1 Mangiare correttamente e compostamente. 1.2 Distinguere gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accettare di mangiarli. 2.1 Assumere posizioni e movimenti del corpo. 2.2 Eseguire sequenze di movimenti e percorsi su imitazione. Eseguire saltelli.	
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.	D) 1. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. 2. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.	C) 1.1 Mantenere una posizione nell'uso degli attrezzi. 1.2 Controllare la forza del corpo. 2.1 Individuare potenziali rischi. 2.2 Rispettare la propria posizione e quella degli altri.	
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	E) 1. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi Rispettare le regole nei giochi. 2. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	D) 1.1 Controllare e padroneggiare gli schemi motori di base. 1.2 Accettare i ruoli e le regole. 2.1 sperimentare e apprendere i diversi codici comunicativi attraverso i sensi.	

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).	C) 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	A) 1.1 Partecipare a semplici drammatizzazioni. 1.2 Ascolto di brani musicali 2.1 Cantare semplici canzoni. 2.2 Imparare ad ascoltare, leggere, interpretare e commentare opere d'arte. 3.1 Riprodurre facili ritmi usando il corpo. 3.2 Esprimere contenuti e sentimenti attraverso vari canali. 4.1 Inventare semplici storie usando materiale di vario genere. 4.2 Esprimere i sentimenti attraverso vari canali. 5.1 Eseguire giochi simbolici e di ruolo. 5.2 Usare il linguaggio mimico gestuale. 6.1 Sperimentare materiali diversi.	Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute con forme riconoscibili. Verbalizzazioni delle produzioni grafiche. Drammatizzazione, narrazione dialoghi. Esplorazione dei diversi mezzi espressive sperimentazione di più tecniche. Attività basate sul gioco. La manipolazione, l'esplorazione diretta, la collaborazione. Assunzioni di ruoli diversi nel

	attività di gioco simbolico . Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. 6. Esplorare i materiali a 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. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. 10. 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. 11. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. 12. Sperimentare e combinare elementi musicali di base,	6.2 Usare con creatività i materiali. 7.1 Esprimere le proprie esperienze con il disegno. 7.2 Descrivere il contenuto del proprio disegno. 8.1 Sperimentare alcune tecniche grafico pittoriche. 8.2 Commentare e confrontare i disegni propri e altrui. 9.1 Disegnare in modo finalizzato e su consegna verbale. 9.2 scegliere materiale diverso. 10.1 leggere e riprodurre quanto rappresentato. 11.1 Produrre ritmi e percepirne le differenze (lento-veloce). 11.2 Realizzare musiche attraverso vari canali. 12.1 Memorizzare ed eseguire canti. 12.2 Cantare canzoncine e filastrocche in gruppo. 13.1 Riprodurre sequenze sonore-musicale con il canto e utilizzando strumenti poveri. 13.2 Riprodurre facili ritmi usando il corpo. 14.1 Riprodurre i ritmi ascoltati utilizzando vari strumenti. 14.2 conoscere e sperimentare i primi alfabeti musicali. 15.1 Sperimentare le varie tecnologie in modo appropriato. 15.2 Esprimere la creatività attraverso vari strumenti tecnologici.	gioco simbolico. Animazione mimico-gestuali. Partecipazione a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche. Ascolto di brani musicali.
--	--	--	--

	producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. 13. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 14. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di essi		
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		Competenze sociali e civiche	
CAMPI DI ESPERIENZA		IL SE' E L'ALTRO	
<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)
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.	D) 1. 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. 2. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri.	B) 1.1 Conquistare l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana. 1.2 Relazionarsi e confrontarsi con adulti e bambini. 2.1 Relazionarsi con i compagni e collaborare per un fine comune. 2.2 Conoscere e rispettare le principali regole di convivenza.	Esperienze e conversazioni sull'importanza di un comportamento adeguato alle varie situazioni. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionabile regole che aiutano a vivere meglio 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. Partecipazioni ad eventi

			significativi della comunità di appartenenza. Esercizi gioco di vita pratica finalizzati all'acquisizione dell'autonomia personale. Giochi liberi e strutturati.
Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	B) 1. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.	E) 1.1 Accettare le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e impegnarsi a modificarli.	
Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.	F) 1. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.	F) 1.1 Prendere coscienza della propria identità sessuale. 1.2 Rispetto per sé e per gli altri e per le diversità.	
Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. e rispettandoli.	G) 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.	D) 1.1 Conoscere e rispettare le principali regole di convivenza. 1.2 Riconoscersi parte del gruppo.	

Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	H) 1. 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.	E) 1.1 Giocare in maniera costruttiva con gli altri. 1.2 Rispettare gradualmente le regole.	
	F) 1. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali, ecc... 2. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.	F) 1.1 Giocare con gli altri in maniera costruttiva. 1.2 Essere propositivi. 2.1 Collaborare con i compagni per un fine comune comprendendo messaggi legati all'amicizia.	

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.	G) 1. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto . 2. 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.		
---	--	--	--