

- Programmazione Annuale -

Sez. **A 3 anni**

Scuola **I.C. 70 MARINO SANTA ROSA**

Plesso **LOTTO O**

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	A) 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	A) 1.1 Acquisire fiducia nelle proprie capacità di espressione 1.2 Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione 2.1 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.	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.Analizzare e commentare figure di crescente complessità. 6.Formulare frasi di senso compiuto.	5.1 Ascoltare e comprendere una breve storia. 5.2 Ascoltare e comprendere narrazioni, informazioni e descrizioni di graduale difficoltà 6.1 Usare un linguaggio semplice per comunicare con i compagni e con gli adulti 6.2 Capire e farsi capire dagli altri	
• 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.	B) 1.1 Ascoltare una breve storia 1.2Comprendere una breve storia 2.1Comunicare i propri bisogni attraverso il codice verbale 2.2 Esprimere i propri bisogni. 3.1Comunicare i propri vissuti 3.2Ascoltare brevi storie	

	4. Inventare storie e racconti	4.1 Inventare 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		C) 1.1 Mostrare curiosità per il segno grafico della scrittura. 1.2 Conoscere alcuni grafemi 2.1 Riconoscere nelle parole alcuni simboli alfabetici 2.2 Giocare con le parole 3.1 Comprendere simboli della lingua scritta 3.2 Utilizzare simboli della lingua scritta 4.1 Utilizzare un appropriato linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative, arricchendo il proprio lessico. 4.2 Usare 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	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 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

• 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) C)	B) 1.1 Descrivere oggetti secondo la loro funzione 1.2 Individuare le relazioni esistenti tra gli oggetti 2.1 Comprendere 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	Giochi di localizzazione e strutturazione degli spazi, 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

D)

C)
1.1 Conoscere il nome dei numeri
1.2 Contare in situazioni concrete

2.1 Costruire strumenti di misurazione condivisi.
2.2 Utilizzare strumenti di misurazione condivisi.

3.1 Costruire 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	D) 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	
--	--	---	--

• 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 G)	F) 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 H)	G) 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	H) 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.	

Sez. A – Scuola **I.C. 70 MARINO SANTA ROSA** Plesso **LOTTO O**

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	A) 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 Tenersi puliti, 1.2 Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé 1.3 Riconoscere e Denominare le principali parti del corpo su se stesso. 2.1 Conoscere l'uso delle principali parti del corpo. 3.1 Conquistare l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana (si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi) 3.2 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 proprio 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	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 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 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 conoscenza degli spazi scolastici .
---	--	--	--

• Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	c) 1. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza 2. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.	c) 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	
--	---	---	--

• Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	D) 1. Rispettare le regole nei giochi. 2. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	D) 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)	A) 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.	A) 1.1 Sviluppa interesse per l'ascolto della musica 1.2 Sviluppa interesse per l'arte 2.1 Ripetere per imitazione un canto 2.2 Interpreta e sperimenta l'arte 3.1 Scoprire le potenzialità sonore del proprio corpo 3.2 Imitare suoni prodotti con il corpo 4.1 Interagire con i compagni per drammatizzare situazioni 4.2 Si esprime con varie tecniche espressive	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

	5. Partecipare attivamente ad 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. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.	5.1 Interessarsi ai giochi simbolici dei propri messaggi 5.2 Eseguire giochi simbolici e di ruolo. 6.1 Manipolare e sperimentare diversi materiali 6.2 Usare con creatività materiali diversi 7.1 Esprimere le proprie esperienze con il disegno 7.2 Utilizzare il colore come linguaggio dei propri messaggi 8.1 Usare con creatività varie tecniche grafico-pittoriche. 8.2 Descrivere il contenuto del proprio disegno e di quelli altrui 9.1 Disegnare in modo finalizzato. 9.2 Esprimere le proprie esperienze con il disegno.	Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico Animazioni mimico- gestuali Partecipazione a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Ascolto di brani musicali
--	--	--	---

	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 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.	10.1 Raccontare le proprie produzioni grafiche 10.2 Disporre in sequenza il prodotto realizzato 11.1 Riprodurre facili ritmi usando il corpo e semplici strumenti. 11.2 Riprodurre facili ritmi usando semplici strumenti 12.1 Ascoltare e cantare semplici canzoncine 12.2 Ascoltare e ripetere semplici filastrocche 13.1 Riprodurre facili ritmi usando il corpo e semplici 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. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di essi	15.1 Comprendere immagini televisive 15.2 Sperimentare strumenti diversi per comunicare	
--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

CAMPI DI ESPERIENZA

Dal curriculum d'istituto

COMPETENZE SPECIFICHE

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.

ABILITA'

A)

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

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

IL SE' E L'ALTRO

Dall'analisi della situazione della classe

MICROABILITA'

(obiettivi specifici)

A)

1.1 Superare serenamente il distacco dalla famiglia

1.2 Conquistare l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana (servizi igienici, pranzo, gioco).

2.1 Esprimere le proprie necessità

2.2 Collaborare con i compagni per un fine comune

Dalla progettazione del piano di lavoro

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO

(conoscenze, contenuti, particolari attività)

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.	B) 1. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili 2. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale	B) 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.

C)

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

C)

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.	D) 1. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali, ecc...	D) 1.1 Condividere momenti di gioco. 1.2 Collaborare con gli altri.	
---	---	--	--

• Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	E) 1. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune	E) 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.	F) 1. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto	F) 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.	G) 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	G) 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.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Comunicazione nella madrelingua

CAMPI DI ESPERIENZA

I DISCORSI E LE PAROLE

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)

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.

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.

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.

	5. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. 6. Formulare frasi di senso compiuto.	5.1 Collegare figure e immagini uguali. 5.2 Individuare sequenza finale di una storia. 6.1 Descrivere ciò che sta facendo.	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.			

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.	
---	---	--	--

INFANZIA Sez. **A** Alunni 4 anni – Scuola **I.C 70 MARINO SANTA ROSA** Plesso **LOTTO Q**.....

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>Competenze di base nella matematica, nelle geo-scienze e nella tecnologia</u>	
CAMPI DI ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Dal curriculum d'istituto		<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 personali). 2. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.	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.	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.

	3.Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.	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.	
--	--	---	--

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.	B) 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	B) 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	C) 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.	C) 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.	D) 1.Descrivere e confrontare fatti ed eventi 2.Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine	D) 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.	E) 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.	E) 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.	F) 1. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.	F) 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.	G) 1. Costruire modelli di rappresentazione della realtà	G) 1.1 Realizzare modelli idonei a rappresentare la realtà. 1.2 Riferire e rappresentare graficamente con varie tecniche.	
--	---	--	--

2

3

4

5

6

7

8

9

Infanzia.....Sez. **A alunni 4 anni** – Scuola **I.C 70 MARINO SANTA ROSA**..... Plesso ...**LOTTO O**.....

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>Consapevolezza ed espressione culturale</u>	
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.	A) 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.	C) 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.	D) 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.	

INFANZIA Sez. **A alunni 4 anni** – Scuola **I.C 70 MARINO SANTA ROSA**..... Plesso**LOTTO O**.....

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.	A) 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.	A) 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.	B) 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.	C) 1. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.	C) 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.	D) 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.	E) 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.	G) 1.1 Collaborare con gli altri. 1.2 Riconoscersi parte di un gruppo. 2.1 Affrontare con sicurezza nuove esperienze. 2.2 Distinguere le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e impegnarsi ad evitarli.	
---	---	---	--

11

12

13