

- Programmazione Annuale -

Sez.**D** – Scuola **I.C. 70 MARINO SANTA ROSA** Plesso **LOTTO O**
3 ANNI

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.	A) 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	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

	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.	4.1 Acquisire la corretta pronuncia dei principali fonemi. 4.2 Utilizzare un linguaggio articolato. 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 1.2 Comprendere una breve storia 2.1 Comunicare i propri bisogni attraverso il codice verbale 2.2 Esprimere i propri bisogni. 3.1 Comunicare i propri vissuti 3.2 Ascoltare 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	

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

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

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	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	rappresentazioni grafiche Misurazioni attraverso l'uso di vari oggetti 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.	C) 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	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.	D) 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.	F) 1. Descrivere e confrontare fatti ed eventi 2. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine	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.	G) 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	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	H) 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.**D** – 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) 1.1 Tenersi puliti, 1.2 Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé 2.1 Riconoscere e Denominare le principali parti del corpo su se stesso. 2.2 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 prorio corpo Conoscere l'uso delle pricipali 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) 1.1 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 conoscenza degli spazi scolastici .
---	--	--	--

• Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo		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) 1.1 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	
---	--	---	--

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
DISCIPLINA - 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.	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	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

	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 disposizione e utilizzarli in modo personale. 7. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà	4.1 Interagire con i compagni per drammatizzare situazioni 4.2 Si esprime con varie tecniche espressive 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	gli altri Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico Animazioni mimico- gestuali Partecipazione a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Ascolto di brani musicali
--	--	---	--

	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.	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. 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. 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. 15. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di essi	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 15.1 Comprendere immagini televisive 15.2 Sperimentare strumenti diversi per comunicare	

Sez.**D** – 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	
Dal curriculum d'istituto		Dall'analisi della situazione della classe	Dalla progettazione del piano di lavoro
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	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	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

• 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	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 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.	
--	---	---	--

16

17

SezD – Scuola **I.C. 70 MARINO SANTA ROSA** Plesso **LOTTO O**
5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
CAMPI DI ESPERIENZA		IDISCORSI 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.	A) 1.1 Denominare e descrivere oggetti, immagini e azioni. 1.2 Esprimere verbalmente pensieri e sentimenti. 2.1 Ascoltare e comprendere storie cogliendone l'argomento generale 2.2 Usare un linguaggio appropriato per comunicare con i compagni e con gli adulti 3.1 Esprimere verbalmente pensieri e sentimenti	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

	4. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.	3.2 Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente 4.1 Utilizzare un appropriato linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative, arricchendo il proprio lessico 4.2 Utilizzare un linguaggio ben articolato	Ascolto di fiabe e racconti Comprensione di un testo attraverso domande stimolo Giochi di travestimento Giochi con regole Attività psicomotorie con istruzioni: gestuali, verbali, ripetute dal bambino Rielaborazione verbale in successione logica Lettura di immagini Ricerca di parole in rima
Comprendere testi di vario tipo letti da altri	B) 1. Analizzare e commentare figure di decrescente complessità.	B) 1.1 Ascoltare e comprendere narrazioni, informazioni e descrizioni di graduale difficoltà. 1.2 Riferire il contenuto di una storia rispettandone la sequenza logico-temporale	Giochi linguistici per l'acquisizione di vocaboli nuovi Conversazioni spontanee tra coetanei

	2.Formulare frasi di senso compiuto. 3.Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. 4 Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. 5. Inventare storie e racconti. 6.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	2.1 Utilizzare un linguaggio ben articolato. 2.2 Utilizzare termini appropriati per esprimere un evento 3.1 Rielaborare una storia 3.2 Riferire il contenuto di una storia rispettandone la sequenza logico-temporale 4.1 Esprimere verbalmente i propri bisogni 4.2 Manifestare le proprie emozioni 5.1 Riferire il contenuto di una storia rispettandone la sequenza logico-temporale 6.1Mostrare curiosità per il segno grafico della scrittura 6.2Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.	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 Giochi con regole Attività psicomotorie con istruzioni: gestuali, verbali, ripetute dal bambino Rielaborazione verbale in successione logica Lettura di immagini
--	--	---	---

	7. Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura,anche utilizzando le tecnologie.	7.1 Utilizzare in modo appropriato la tavoletta grafica 7.2 Utilizzare il disegno come forma comunicativa	Ricerca di parole in rima
Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	C) 1. Riprodurre e confrontare scritture. 2. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche	C) 1.1 Riconoscere il codice scritto come linguaggio universale 1.2 Usare segni per comunicare 2.1 Memorizzare e interpretare filastrocche e poesie	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 Giochi con regole Attività psicomotorie con istruzioni: gestuali, verbali, ripetute dal bambino Rielaborazione verbale in successione logica Lettura di immagini Ricerca di parole in rima
--	--	--	--

--

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

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 .	A) 1.1 Collocare correttamente le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana 2.1 Ordinare e verbalizzare in successione temporale eventi e azioni 2.2 Eseguire in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente	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 Confronti tra quantità
Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	B) 1. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni 2. Individuare la relazione fra gli oggetti	B) 1.1 Individuare differenze e trasformazioni,mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti 2.1 Collocare gli oggetti negli spazi corretti 2.2Identificare alcune proprietà di oggetti	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, percorsi e giochi di gruppo Esercizi di pregrafismo Riproduzioni grafiche di oggetti rispettando relazioni spaziali Esperienze durante le quali si evidenzieranno la successione causale e temporale delle fasi Giochi di associazione logica Lettura di immagini

Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura	D) 1. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi 2. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi	D) 1.1 Individuare e rappresentare graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali 2.1 Orientarsi nello spazio aula e nella scuola	
Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.	E) 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	E) 1.1 Realizzare semplici oggetti con diversi materiali 2.1 Rappresentare la natura evidenziando le parti caratterizzanti 3.1 Interiorizzare le caratteristiche delle stagioni 3.2 Mostrare interesse a macchine e strumenti tecnologici, scoprirne le funzioni e i possibili usi	

Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.	F) 1. Porre domande sulle cose e la natura 2. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli 3. Descrivere e confrontare fatti ed eventi	F) 1.1 Riferire le caratteristiche della natura che cambia 2.1 Conoscere cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo 3.1 Individuare differenze e trasformazioni nelle persone, nel paesaggio e porre domande	
Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.	G) 1. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine 2. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni 3. Elaborare previsioni ed ipotesi	G) 1.1 Collocare correttamente oggetti negli spazi pertinenti 2.1 Realizzare elementi che caratterizzano la natura utilizzando plastilina 2.2 Ordinare in successione temporale eventi e azioni 3.1 Riferire differenze atmosferiche servendosi di simboli convenzionali	

	4. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni	4.1 Descrivere correttamente un evento presente e dire cosa potrebbe succedere in un futuro immediato	
Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze	H) 1. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi 2. Costruire modelli e rappresentazione della realtà	H) 1.1 Osservare gli organismi viventi , i loro ambienti,i fenomeni naturali ei loro cambiamenti 2.1 Rappresentare con materiali semplici modellini della natura	

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

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	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.	A) 1.1 Conoscere e denominare le parti del corpo principali e secondarie su se stesso 1.2 Svolgere autonomamente le corrette abitudini igieniche e le azioni diroutine. 2.1 Riconoscere sugli altri le parti del corpo e comprendere le diversità	Giochi di movimento libero negli spazi interni ed esterni della scuola. Giochi di imitazione. Girotondi Esercizi psicomotori per il controllo degli schemi posturali di base (camminare, correre, saltare, stare in equilibrio, ecc.) Esercizi psicomotori per il controllo degli schemi motori dinamici generali (corsa, lancio,ecc.) Utilizzo di piccoli attrezzi e oggetti semplici

	3. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé	3.1 Comprendere le fondamentali regole di igiene e salute 3.2 Riconoscere e saper esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata	Giochi con la palla Esercizi di denominazione delle parti del corpo Giochi con i puzzle Giochi allo specchio Giochi di movimento negli spazi interni ed esterni della scuola secondo indicazioni date. Attività di musica e movimento. Esecuzione di semplici coreografie. Esercizi quotidiani per l'acquisizione di 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 Eseguire giochi motori che implicano un semplice ordine 2.2 Assumere posizioni ed eseguire sequenze di movimenti	Giochi di movimento libero negli spazi interni ed esterni della scuola. Giochi di imitazione. Girotondi Esercizi psicomotori per il controllo degli schemi posturali di base (camminare, correre, saltare, 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 Esercizi di denominazione delle parti del corpo Giochi con i puzzle Giochi allo specchio Giochi di movimento negli spazi interni ed esterni della scuola
--	--	--	---

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 Controllare il proprio corpo in presenza di attrezzi 1.2 Cogliere la lateralità e intuire destra e sinistra 2.1 Rispettare le regole nei giochi liberi e guidati 2.2 Eseguire movimenti e percorsi su imitazione	secondo indicazioni date. Attività di musica e movimento. Esecuzione di semplici coreografie. Esercizi quotidiani per l'acquisizione di 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
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 Saper coordinare i movimenti del corpo e la forza impressa 1.2 Rispettare la propria ed altrui sicurezza 2.1 Inventare una semplice coreografia seguendo un ritmo musicale	Giochi di movimento libero negli spazi interni ed esterni della scuola. Giochi di imitazione. Girotondi Esercizi psicomotori per il controllo degli schemi posturali di

			base (camminare, correre, saltare, 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 Esercizi di denominazione delle parti del corpo Giochi con i puzzle Giochi allo specchio Giochi di movimento negli spazi interni ed interni della scuola secondo indicazioni date. Attività di musica e movimento. Esecuzione di semplici coreografie. Esercizi quotidiani per l'acquisizione di 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
--	--	--	---

			Giochi di movimento libero negli spazi interni ed interni della scuola. Giochi di imitazione. Girotondi Esercizi psicomotori per il controllo degli schemi posturali di base (camminare, correre, saltare, 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 Esercizi di denominazione delle parti del corpo Giochi con i puzzle Giochi allo specchio Giochi di movimento negli spazi interni ed interni della scuola secondo indicazioni date.
--	--	--	---

			Attività di musica e movimento. Esecuzione di semplici coreografie. Esercizi quotidiani per l'acquisizione di 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
--	--	--	---

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

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...);	A) 1.1 Saper raccontare quello che si è visto 1.2 Recitare una breve parte 1.3 Usare il linguaggio sonoro-musicale in relazione ad un codice gestuale	Drammatizzazioni,narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri

			Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
--	--	--	--

	2. Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni	2.1 Descrivere i momenti salienti del brano ascoltato 2.2 Improvvisare situazioni e semplici giochi	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali

			Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	3. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	3.1 Recitare un ruolo in un gioco o una recita 3.2 Mimare semplicistorie, filastrocche, poesie	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico

	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.	4.1 Usare con creatività varie tecniche grafiche-pittoriche 4.2 Disegnare utilizzando materiali diversi	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	5. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico . Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale	5.1 Eseguire giochi simbolici e di ruolo 5.2 Recitare semplici poesie, storie	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche

			Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	6. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.	6.1 Combinare creativamente forme e colori 6.2 Produrre elaborati grafici	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche

			Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	7. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà	7.2 Esprimere le proprie esperienze con il disegno 7.2 Combinare varie tecniche grafico-pittoriche	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico

	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	8.1 Commentare i propri disegni con coetanei e adulti 8.2 Confrontare gli elaborati e descrivere le tecniche usate	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
--	---	---	---

	9. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.	9.1 Selezionare accuratamente i materiali e strumenti per l'attività 9.2 Sperimentare diversi materiali	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	10. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.	10.1 Far comprendere il proprio elaborato 10.2 Esprimere e comunicare con il linguaggio grafico	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche

			Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	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	11.1 Partecipare attivamente all'ascolto 11.2 Memorizzare ed eseguire canti e filastrocche 12.1 Usare il linguaggio sonoro-musicale 12.2 Ricordare semplici sequenze ritmiche	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche

			Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	13. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.	13.1 Utilizzare semplici strumenti per riprodurre suoni e ritmi 13.2 Eseguire brevi coreografie	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico

	14. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	14.1 Riconoscere le caratteristiche dei suoni 14.2 Creare sequenze musicali	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolico
	15. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di essi	15.1 Utilizzare e inventare simboli per creare brevi sequenze musicali 15.2 Provare interesse e curiosità verso strumenti innovativi	Drammatizzazioni, narrazioni dialoghi Riproduzioni grafiche delle esperienze vissute Ascolto di brani musicali Verbalizzazione delle riproduzioni grafiche

			Esperienze di manipolazione con materiale amorfo Esplorazione dei diversi mezzi espressivi e sperimentazione di più tecniche Partecipare a semplici spettacoli teatrali o proiezioni cinematografiche Attività basate sul gioco, la manipolazione l'esplorazione, l'osservazione diretta, la collaborazione, il confronto con gli altri Animazioni mimico-gestuali Assunzione di ruoli diversi nel gioco simbolici

Sez.**D** – 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 2. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato	A) 1.1 Rispettare le regole di vita quotidiana e reagire in modo adeguato ai richiami e alle frustrazioni 1.2 Inserirsi positivamente nel gruppo 2.1 Relazionarsi e confrontarsi con adulti e bambini 2.2 Giocare in maniera costruttiva con gli altri.	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 Esperienze e giochi per il coinvolgimento di tutti i bambini Giochi con regole

Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	B) 1.Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni 2.Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri	B) 1.1Maturare atteggiamenti di fiducia in sé stesso e nelle proprie capacità. 2.1Riconoscersi parte di un gruppo 2.2Giocare con gli altri in maniera costruttiva, essere propositivo	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 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. Canallizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili	C) 1.1Collaborare con i compagni comprendendo messaggi legati all'amicizia,all'uguaglianza, alla pace. 1.2Accettare i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilire relazioni con loro come con gli altri compagni.	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 Esperienze e giochi per il

Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. e rispettandoli	D) 1. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale 2.Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno 3.Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.	D) 1.1 Riconoscere la propria identità personale e quella del gruppo 2.1 Dimostrare autonomia nelle situazioni di vita quotidiana(servizi igienici, pranzo, gioco) 3.1 Conoscere e rispettare le principali regole di convivenza	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 Giochi di gruppo con l’utilizzazione di materiale scolastico e conseguente riordino
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	E) 1.1Relazionarsi , confrontarsi e discutere con gli altri rispettando il turno di conversazione. 1.2Giocare con gli altri in maniera costruttiva, essere propositivo	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

	2.Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni 3.Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro 4.Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse 5.Scambiare giochi, materiali, ecc...	2.1 Collaborare con i compagni comprendendo messaggi legati all'amicizia 2.2 Giocare in modo costruttivo in situazioni nuove 3.1 Discutere con i compagni per la risoluzione dei problemi. 3.2 Partecipare attivamente all'interno di un gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune 4.1 Saper riconoscere le difficoltà altrui e accettarle 4.2 Discutere con i compagni per la risoluzione dei problemi 5.1 Condividere giochi e altri materiali con il gruppo 5.2 Relazionarsi con gli altri in nuove situazioni	dell'inosservanza delle regole sulla convivenza 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 Giochi di gruppo con l'utilizzazione di materiale scolastico e conseguente riordino

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. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune 2. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto	F) 1.1 Partecipare attivamente all'interno di un gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune. 1.2 Partecipare attivamente e creativamente ad esperienze comuni con il gruppo, rispettando il punto di vista altrui 2.1 Affrontare con sicurezza nuove esperienze 2.2 Lavorare con serenità con compagni portatori di differenze culturali e personali	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 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 Giochi di gruppo con
---	--	---	---

			l'utilizzazione di materiale scolastico e conseguente riordino
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 2. 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, 1.2 Conoscere il funzionamento delle piccole comunità e de proprio comune 2.1 Assumere comportamenti corretti per la sicurezza propria e altrui 2.2 Seguire le regole di comportamento	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 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 Giochi di gruppo con l'utilizzazione di materiale scolastico e conseguente riordino
			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 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 Giochi di gruppo con l'utilizzazione di materiale scolastico e conseguente riordino
			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 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 Giochi di gruppo con l'utilizzazione di materiale scolastico e conseguente riordino
--	--	--	---

21

22