

Istituto Comprensivo Fanelli-Marini



Scuola dell'infanzia Orioli



Progettazione curricolare triennale

A.S. 2022/2025

PREMESSA

La scuola è una comunità pluralistica formata da bambini, genitori e insegnanti ,pertanto è un piccolo specchio della società. E'anche un luogo di comunicazione, di scambio di informazioni, di conoscenze, di esperienze e di emozioni. Compito dell' istituzione scolastica è quello di selezionare le informazioni essenziali per farle diventare conoscenze durevoli, in un contesto equo ed inclusivo, che alimenta abilità personali e sociali, al fine di arrivare ad avere un bambino autonomo, responsabile, assetato di sapere, creativo, rispettoso dell'ambiente e degli altri,per poter diventare da adulto un cittadino attivo. Le docenti della scuola dell'infanzia, attente alle grandi trasformazioni fisiche, emotive, relazionali e intellettive degli alunni, si adopereranno al fine di promuovere le competenze di base (cognitive,emotive, affettive,sociali) che concorrono alla formazione di tutti quei valori e saperi legati alla cittadinanza.

Per la stesura della progettazione triennale, le docenti si sono avvalse dei seguenti documenti ministeriali ed europei :

- Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione del 2012;
- Indicazioni Nazionali e nuovi scenari del 2018;
- Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018 relative alle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente;
- D.L. n 96 del 20 agosto 2019 Inclusione scolastica;
- Legge n°92 del 20 agosto 2019 Educazione civica;
- Il P.T.O.F. dell'I.C. Fanelli-Marini.

Le docenti si sono anche ispirate alla frase di

Organizzazione del curricolo

I campi di esperienza con i relativi traguardi per lo sviluppo delle competenze e le nuove competenze europee sono alla base della progettazione. Le situazioni di apprendimento si snocciolano lungo l'arco di tutto il tempo scuola e sono strutturate in Unità di apprendimento, attività laboratoriali , progetti annuali che possono essere di sezione, di scuola, in comune con la scuola primaria, curricolo implicito. Nella scuola dell'Infanzia i saperi, che come fondamento hanno finalità etiche, si maturano attraverso le esperienze concrete, prevalentemente avvalendosi di un contesto ludico e di un approccio semplice, divertente, creativo.

	Competenze Chiave Europee	Campi di esperienza prevalenti
1	Competenza alfabetica-funzionale	I discorsi e le parole Il sé e l'altro
2	Competenza multi linguistica	I discorsi e le parole Il sé e l'altro
3	Competenza in matematica e competenza in scienze tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo
4	Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Tutti i campi di esperienza
6	Competenza in materia di cittadinanza	Tutti i campi di esperienza
7	Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Immagini, suoni, colori Il corpo e il movimento

Finalità e obiettivi di apprendimento

Le finalità della scuola dell'infanzia sono quattro: la promozione dello sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e l'avvio alla cittadinanza.

PROMUOVERE NEI BAMBINI LO SVILUPPO DELL'IDENTITÀ

Le insegnanti si propongono di far acquisire ad ogni bambino sicurezza, stima di sé, fiducia nelle proprie capacità, affinché egli possa maturare il proprio "io" ed esprimere sentimenti, idee e giudizi personali.

PROMUOVERE NEI BAMBINI LO SVILUPPO DELL'AUTONOMIA

Le docenti si prefiggono di incoraggiare la conquista dell'autonomia degli alunni nel loro ambiente naturale e sociale di vita, al fine di renderli capaci di compiere scelte innovative autonome e di assumere comportamenti consapevoli e responsabili.

PROMUOVERE NEI BAMBINI LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Le insegnanti, attraverso le attività programmate nei vari Campi di Esperienza, intendono far acquisire conoscenze e maturare abilità, al fine di favorire lo sviluppo globale della personalità del bambino nei suoi aspetti affettivi, motori, sociali e cognitivi.

AVVIARE ALLA CITTADINANZA

Le docenti intendono avviare nell'alunno la graduale conquista del senso civico, al fine di educare a comprendere e riconoscere nel quotidiano le principali regole di convivenza, di salute, di sicurezza, di tutela dell'ambiente, di regole stradali per sentirsi davvero cittadino partecipe.

IL SÉ E L'ALTRO

	Obiettivi di apprendimento I° livello	Obiettivi di apprendimento II° livello	Obiettivi di apprendimento III° livello	Competenze in uscita
RELAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Superare serenamente il distacco dalle figure parentali ▪ Comprendere ed eseguire una semplice consegna dell'insegnante ▪ Partecipare ad attività proposte in sezione ▪ Condividere momenti di gioco con l'aiuto dell'adulto ▪ Scambiarsi giochi e materiali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conquistare l'autonomia nello svolgere semplici attività ▪ Comprendere ed eseguire un compito assegnato dall'insegnante ▪ Condividere esperienze con i compagni ▪ Giocare insieme nel piccolo gruppo ▪ Usare in modo adeguato giochi e materiali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accogliere nuove esperienze ▪ Portare a termine autonomamente l'attività intrapresa ▪ Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo ▪ Giocare insieme nel piccolo e grande gruppo ▪ Usare, in modo adeguato e creativo, giochi e materiali; dividerli con i compagni 	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</p>

<p style="text-align: center;">IDENTITÀ PERSONALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire la propria identità ▪ Esprimere i propri bisogni ▪ Manifestare le proprie emozioni ▪ Accettare i piccoli cambiamenti ▪ Scoprire quali comportamenti ci fanno "star bene" insieme 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la propria identità ▪ Comunicare verbalmente i propri bisogni ▪ Riconoscere ed esprimere verbalmente emozioni e sentimenti ▪ Saper tollerare piccole frustrazioni ▪ Imparare a "star bene" con gli altri mettendo in atto comportamenti adeguati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere cosciente di sé e delle proprie possibilità ▪ Riferire il proprio pensiero e la propria esperienza ▪ Controllare le proprie emozioni (rabbia, gioia, paura e tristezza) ▪ Provare a risolvere autonomamente conflitti con i coetanei ▪ Assumere atteggiamenti di amicizia e di solidarietà 	<p style="text-align: center;">Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p>
<p style="text-align: center;">IDENTITÀ CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo: famiglia , sezione ▪ Scoprire alcuni simboli del nostro ambiente culturale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione ed alla scuola ▪ Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere consapevole di appartenere ad una comunità sociale (famiglia, scuola) ed individuazione dei ruoli ▪ Conoscere simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale 	<p style="text-align: center;">Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre</p>

CONVIVENZA e CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare chi parla ▪ Rispondere a semplici domande 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prestare attenzione all'interlocutore ▪ Intervenire nella conversazione portando il proprio punto di vista in modo congruente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rispettare le regole della conversazione ▪ Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell'altro 	<p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispettare semplici regole ▪ Scoprire le diversità fisiche 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rispettare regole condivise ▪ Scoprire le diversità fisiche,mentali, culturali,di religione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere la necessità del rispetto delle regole nei vari contesti ▪ Conoscere, accettare e rispettare la diversità 	<p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p>

<p>CONVIVENZA e CITTADINANZA</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Conquistare l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana	<ul style="list-style-type: none">▪ Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità▪ Collocarsi negli spazi collettivi	<ul style="list-style-type: none">▪ Rafforzare atteggiamenti di sicurezza e fiducia nelle proprie capacità▪ Collocarsi nel tempo e negli spazi collettivi▪ Scoprire che esistono regole sociali da adottare nei vari contesti	<p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise</p>
--------------------------------------	---	---	---	--

<p style="text-align: center;">CONVIVENZA e CITTADINANZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instaurare rapporti di fiducia con le insegnanti ▪ Scoprire la segnaletica del semaforo ▪ Scoprire la figura del vigile urbano ▪ Partecipare ad una prova di evacuazione ▪ Partecipare alla raccolta differenziata 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare negli adulti presenti nella scuola figure autorevoli di riferimento ▪ Scoprire semplici regole di sicurezza stradale ▪ Conoscere il ruolo del vigile urbano ▪ Simulare correttamente una prova di evacuazione ▪ Praticare la raccolta differenziata a scuola 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento ▪ Conoscere e rispettare le regole della sicurezza stradale (il pedone ed il comportamento corretto in auto) ▪ Riconoscere il significato di alcuni segnali stradali ▪ Comprendere alcune norme di comportamento nei confronti di eventi straordinari (terremoto, incendio) ▪ Simulare correttamente una prova di evacuazione ▪ Comprendere l'importanza di praticare la raccolta differenziata 	<p style="text-align: center;">Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città</p>
--	--	--	--	---

IL CORPO E IL MOVIMENTO

	Obiettivi di apprendimento I° livello	Obiettivi di apprendimento II° livello	Obiettivi di apprendimento III° livello	Competenze in uscita
CORPOREITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire il corpo e la realtà circostante attraverso i sensi ▪ Usare il proprio corpo per imitare ▪ Percepire l'altro con contatti corporei ▪ Scoprire ed accettare le regole delle routine ▪ Assumere semplici incarichi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare i sensi per conoscere il proprio corpo e la realtà circostante ▪ Esprimersi ed imitare con il proprio corpo ▪ Percepire e conoscere l'altro con contatti corporei ▪ Adottare un comportamento adeguato nel rispetto delle routine e delle regole ▪ Assumere e gestire semplici incarichi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare la capacità di discriminazione sensoriale e percettiva ▪ Esprimersi e comunicare attraverso il corpo ▪ Decodificare i messaggi corporei altrui ▪ Interiorizzare un comportamento adeguato e autonomo nel rispetto delle routine e delle regole ▪ Assumere e gestire autonomamente le consegne dell'insegnante 	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">AUTONOMIA ed ALIMENTAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le prime necessità fisiologiche ▪ Percepire la propria identità sessuale ▪ Riconoscere i propri oggetti ▪ Usare i servizi igienici in modo autonomo ▪ Distinguere comportamenti corretti e scorretti a tavola ▪ Mangiare autonomamente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le proprie necessità fisiologiche ▪ Conoscere la propria identità sessuale ▪ Riconoscere ed iniziare ad aver cura dei propri oggetti ▪ Usare i servizi igienici in modo autonomo ed adeguato ▪ Acquisire un comportamento corretto a tavola ▪ Accettare di assaggiare nuovi cibi ▪ Scoprire quali cibi sono importanti per la crescita 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e verbalizzare le necessità fisiologiche ed i propri malesseri ▪ Riconoscere le differenze sessuali ▪ Conoscere la differenza tra bambini grandi e piccoli ▪ Aver cura dei propri oggetti e dei propri indumenti ▪ Gestire in modo autonomo la propria persona ▪ Mantenere un comportamento corretto a tavola ▪ Accettare serenamente l'approccio con alimenti diversi ▪ Riconoscere gli alimenti importanti per la crescita e la salute 	<p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione</p>
---	---	--	---	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">MOTRICITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimersi attraverso il gioco ed il movimento ▪ Scoprire le prime regole del gioco di gruppo ▪ Sviluppare gli schemi dinamici di base(camminare ,correre, strisciare, gattonare,saltare) ▪ Discriminare i principali rapporti topologici ▪ Usare alcuni attrezzi e materiali ▪ Eseguire semplici sequenze motorie ▪ Muoversi nello spazio interno ed esterno della Scuola Sviluppare la motricità fine della mano 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare le potenzialità del corpo in movimento ▪ Rispettare le regole nei giochi organizzati ▪ Controllare gli schemi dinamici e posturali ▪ Acquisire i rapporti topologici ▪ Conoscere ed usare alcuni attrezzi e materiali ▪ Eseguire con destrezza percorsi e gincane ▪ Orientarsi nello spazio scuola ▪ Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giocare individualmente e in gruppo, in modo libero o guidato ▪ Rispettare le regole nei giochi organizzati e liberi ▪ Consolidare gli schemi dinamici (anche il marciare, il trotto, il galoppo e il saltello) e posturali (con mantenimento di equilibrio) ▪ Interiorizzare i rapporti topologici ▪ Utilizzare attrezzi e materiali nella loro funzione corretta ▪ Eseguire percorsi motori che richiedono il coordinamento di più schemi motori ▪ Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola ▪ Affinare la motricità fine: prensione, pressione, precisione, coordinazione oculo-manuale (percorsi grafici, ecc) 	<p style="text-align: center;">Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto</p>
--	--	--	---	---

MOTRICITA'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipare a semplici giochi di movimento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipare a giochi di movimento ed espressivi ▪ Attuare comportamenti di condivisione e collaborazione ▪ Muoversi secondo una semplice coreografia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispettare i propri spazi e quelli degli altri nei giochi di movimento ▪ Confrontarsi ed interagire positivamente con l'adulto e i compagni ▪ Muoversi coordinando i propri movimenti a quelli del gruppo 	<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</p>
SCHEMA CORPOREO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire globalmente il proprio corpo ▪ Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso ▪ Rappresentare graficamente l'omino (faccia, gambe e braccia) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere globalmente il proprio corpo ▪ Conoscere e denominare globalmente le parti del corpo: testa, tronco, arti superiori e inferiori, su se stesso e sull'altro ▪ Rappresentare graficamente lo schema corporeo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere in modo analitico il proprio corpo ▪ Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine ▪ Rappresentare graficamente in modo completo e strutturato il proprio corpo in situazioni di stasi e di movimento ▪ Riconoscere la simmetria rispetto al proprio corpo ▪ Discriminare la propria dominanza laterale 	<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento</p>

IMMAGINI, SUONI, COLORI

	Obiettivi di apprendimento I° livello	Obiettivi di apprendimento II° livello	Obiettivi di apprendimento III° livello	Competenze in uscita
ESPRESSIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare le capacità espressive del corpo (suoni, gesti, espressioni) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le capacità espressive del corpo (movimento, gestualità, mimica e drammatizzazioni) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimere pareri ed emozioni utilizzando il linguaggio del corpo (gestualità, mimica facciale, drammatizzazioni e danze) 	<p style="text-align: center;">Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p>

<p style="text-align: center;">ARTE e IMMAGINE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Drammatizzare brevi storie con l'aiuto dell'insegnante ▪ Sperimentare il segno grafico-pittorico ▪ Disegnare in modo finalizzato ▪ Manipolare, mischiare, stendere, impastare materiali duttili e trasformabili ▪ Conoscere e denominare i colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Drammatizzare storie con la guida dell'insegnante ▪ Rappresentare attraverso l'attività grafico-pittorica un vissuto o un racconto ▪ Disegnare in modo finalizzato e su consegna verbale ▪ Costruire composizioni creative con i materiali amorfi e di recupero ▪ Sperimentare la formazione dei colori secondari, conoscerli e denominarli ▪ Associare i colori agli elementi della realtà 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventare e drammatizzare brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale ▪ Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche per esprimersi e comunicare ▪ "Leggere" immagini o opere d'arte, attribuendo loro un significato ▪ Produrre messaggi iconici utilizzando tecniche diverse ▪ Sperimentare la formazione di gradazioni di colore 	<p style="text-align: center;">Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>
--	---	--	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ARTE e SPETTACOLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire spettacoli per bambini ▪ Ascoltare e sviluppare interesse per la musica ▪ Incontrare diverse espressioni dell'arte visiva e plastica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire spettacoli teatrali, filmati e documentari ▪ Ascoltare suoni e musiche di vario genere ed esprimere preferenze ▪ Manifestare apprezzamento per le opere d'arte ed esprimere semplici giudizi estetici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prestare attenzione rispettando i tempi dello spettacolo proposto (teatrale, musicale, lettura animata, ...) ▪ Esprimere verbalmente e graficamente le sensazioni suscitate dall'ascolto dei brani musicali ▪ Osservare un'opera d'arte e cogliere gli elementi che la caratterizzano (forme, colori, personaggi, tecniche,...) 	<p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte</p>
--	--	---	---	---

EDUCAZIONE al SUONO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il corpo e la voce per imitare e riprodurre suoni ▪ Cantare in gruppo insieme all'insegnante ▪ Scoprire i suoni del proprio corpo ▪ Scoprire i suoni della realtà circostante 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il corpo e la voce per riprodurre e inventare suoni e rumori ▪ Cantare in gruppo con i coetanei ▪ Scoprire ed utilizzare i suoni del proprio corpo ▪ Discriminare i suoni e i rumori della realtà circostante ▪ Sperimentare gli oggetti come fonte sonora 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare la voce per riprodurre suoni e semplici canzoncine in coro (partire tutti insieme, non urlare, rispettare le pause) ▪ Cantare in gruppo e/o da soli ▪ Utilizzare consapevolmente i suoni del proprio corpo per produrre semplici sequenze ritmiche ▪ Ascoltare e riconoscere suoni e rumori della realtà circostante ▪ Riconoscere gli oggetti come fonte sonora e utilizzarli per produrre una semplice sequenza ritmica 	<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire le caratteristiche di un suono (forte - piano, veloce - lento) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare le caratteristiche di un suono (forte - piano, lungo - corto, veloce - lento) ▪ Sperimentare semplici strumenti musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare le caratteristiche di un suono (forte - piano, alto - basso, lungo - corto, veloce - lento) e lo strumento che lo produce ▪ Sperimentare semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero ▪ Produrre in sequenza suoni e ritmi con gli strumenti 	<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro - musicali</p>

EDUCAZIONE al SUONO			<ul style="list-style-type: none">▪ Rappresentare graficamente le caratteristiche di un suono percepito attraverso simboli diversi (es. suono forte - punto grosso, suono piano- puntino oppure suono lungo - linea lunga, suono breve - linea corta)▪ Riprodurre brevi sequenze musicali seguendo simboli (es. la mano per battere le mani, il piede per battere i piedi)	Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli
---------------------	--	--	--	---

I DISCORSI E LE PAROLE

	Obiettivi di apprendimento I° livello	Obiettivi di apprendimento II° livello	Obiettivi di apprendimento III° livello	Competenze in uscita
LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare alcuni fonemi e parole note ▪ Pronunciare frasi corrette composte da soggetto e predicato ▪ Imparare nuovi vocaboli 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronunciare tutti i fonemi e le parole note ▪ Pronunciare frasi corrette composte da soggetto , predicato, espansione ▪ Acquisire nuovi vocaboli e usarli in modo appropriato ▪ Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronunciare correttamente tutti i fonemi e le parole note ▪ Esprimersi usando strutture linguistiche sempre più complesse ▪ Descrivere le caratteristiche principali di un oggetto, animale, persona ▪ Arricchire il proprio vocabolario utilizzando nuovi termini appresi in differenti contesti. ▪ Ascoltare e comprendere due/tre consegne in successione 	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati</p>

<p style="text-align: center;">COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con i compagni e l'insegnante attraverso parole, brevi frasi, cenni e azioni ▪ Esprimere i propri bisogni ▪ Comprendere le prime regole della conversazione ▪ Partecipare ad una conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con i compagni e l'insegnante attraverso parole e brevi frasi ▪ Verbalizzare i propri bisogni in modo comprensibile ▪ Raccontare su sollecitazione dell'insegnante i propri vissuti ▪ Conversare rispettando il proprio turno ▪ Intervenire nelle conversazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interloquire con i compagni e le insegnanti ▪ Ricorrere a motivazioni logiche per giustificare una propria opinione ▪ Raccontare chiaramente e spontaneamente vissuti personali ▪ Dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando turni e tempi d'intervento ▪ Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni 	<p style="text-align: center;">Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative</p>
--	--	--	---	---

<p style="text-align: center;">ASCOLTO E COMPRESIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare l'insegnante per un breve lasso di tempo ▪ Cogliere alcuni elementi di una narrazione con l'aiuto dell'insegnante ▪ Rispondere a domande stimolo relative ai testi narrati ▪ Descrivere una storia articolata in due sequenze: prima-dopo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge ▪ Comprendere il significato globale di una narrazione ▪ Verbalizzare testi ascoltati con l'ausilio di domande e/o immagini. ▪ Descrivere una semplice storia, rappresentata in tre sequenze ▪ Porre domande per ottenere informazioni ▪ Riflettere su dialoghi e conversazioni ▪ Usare il linguaggio in situazioni di gioco 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge, per un tempo prolungato ▪ Comprendere le sequenze narrative di un testo ▪ Esporre l'episodio ascoltato e/o visto rispettando la successione logico-temporale degli eventi ▪ Descrivere una semplice storia, rappresentata in più sequenze ▪ Inventare una breve storia partendo da uno stimolo (immagine, oggetto...) ▪ Porre domande per ottenere informazioni e/o spiegazioni ▪ Formulare ipotesi, ricercare spiegazioni, ragionare nel corso di dialoghi e conversazioni con coetanei e adulti ▪ Utilizzare il linguaggio per organizzare semplici attività/giochi con i compagni 	<p style="text-align: center;">Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole</p>
--	--	--	--	---

<p style="text-align: center;">METALINGUAGGIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ripetere filastrocche e brevi testi poetici ▪ Drammatizzare filastrocche e semplici poesie con l'aiuto dell'insegnante ▪ Giocare con i suoni onomatopeici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere, memorizzare e ripetere, drammatizzando, conte, filastrocche e poesie ▪ Giocare con le parole: assonanze e rime 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere, memorizzare, ripetere ed interpretare conte, filastrocche, poesie e indovinelli ▪ Comprendere le modalità di formazione delle rime (ricerca di somiglianze fonologiche) ▪ Creare rime, completare filastrocche trovando parole nuove e pertinenti al testo ▪ Giocare con le parole per trovare analogie tra suoni e significati (es. barba, barbiere) 	<p style="text-align: center;">Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</p>
---	---	--	---	--

<p style="text-align: center;">METALINGUAGGIO</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare: maschile/femminile, singolare/plurale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere le parole dalle non parole ▪ Confrontare le parole per valutarne la lunghezza, indipendentemente dal loro valore semantico ▪ Segmentare le parole in sillabe - analisi sillabica (es.: battuta di mani, salti nei cerchi...) ▪ Riconoscere il suono posto all'inizio della parola: sillaba/fonema. (es.: È arrivato un bastimento carico di...) ▪ Distinguere e usare: maschile/femminile, singolare/plurale ▪ Dimostrare interesse verso la pluralità linguistica partecipando all'ascolto e all'apprendimento di nomi, saluti, filastrocche e canti in lingua inglese 	<p style="text-align: center;">Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia</p>
---	--	--	--	---

<p style="text-align: center;">LETTA SCRITTURA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse per i libri illustrati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse per i libri ▪ Sfogliare i libri in modo adeguato 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse per diversi tipi di libri e programmi multimediali ▪ Sfogliare riviste e libri in modo adeguato ▪ Mostrare curiosità nei confronti della lingua scritta ▪ Distinguere il codice linguistico da quello iconografico e numerico ▪ Compiere tentativi e ipotesi sul significato delle scritte e dei simboli (figure, scritte, etichette, targhe, segnali, cifre...) ▪ Scoprire che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta ▪ Rielaborare progressivamente congetture in ordine alla lingua scritta (presillabico, sillabico, sillabico-alfabetico) ▪ Orientarsi sul foglio dall'alto al basso e da sinistra a destra ▪ Saper fare ipotesi di lettura ▪ Comporre, dettando, testi diversi per scopo e destinatario (es. testo di contatto, testo regolativo, narrativo, ecc.) 	<p style="text-align: center;">Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</p>
--	---	--	--	---

LA CONOSCENZA DEL MONDO	Obiettivi di apprendimento I° livello	Obiettivi di apprendimento II° livello	Obiettivi di apprendimento III° livello	Competenze in uscita
--	--	---	--	---------------------------------

ORDINE

- Raggruppare oggetti, secondo un criterio dato
- Confrontare grandezze (grande /piccolo)
- Confrontare altezze fino a due elementi
- Conoscere le forme geometriche del cerchio e del quadrato
- Confrontare quantità: pochi-tanti

- Classificare oggetti, immagini, secondo un criterio dato
- Ordinare grandezze fino a tre elementi (grande - medio - piccolo)
- Ordinare altezze fino a tre elementi (alto-medio-basso)
- Confrontare lunghezze fino a due elementi (corto-lungo)
- Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo
- Ordinare secondo un ritmo binario
- Stabilire relazioni di quantità

- Classificare oggetti, immagini in base a due criteri dati
- Ordinare grandezze con più elementi in ordine crescente e decrescente
- Ordinare altezze in ordine crescente e decrescente (tre elementi)
- Ordinare lunghezze fino a tre elementi (corto -medio- lungo)
- Conoscere, denominare e rappresentare le seguenti forme geometriche :cerchio,quadrato, triangolo e rettangolo
- Ordinare secondo un ritmo ternario
- Simbolizzare strutture ritmiche binarie e ternarie
- Confrontare quantità eseguendo operazioni sul piano concreto (uno, zero, pochi/ tanti, tanti/quantidi più/ di meno)
- Mettere in relazione quantità e simbolo convenzionale
- Registrare dati usando schemi, istogrammi o tabelle

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata

<p style="text-align: center;">TEMPO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere la sequenza di due azioni relative a un'esperienza vissuta (prima - dopo) ▪ Compiere osservazioni sul l'alternanza tra il giorno e la notte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinare secondo la scansione temporale prima - dopo-infine immagini relative a un'esperienza o a una storia ▪ Riconoscere e ordinare le azioni della routine (la giornata scolastica) ▪ Intuire la successione temporale dei giorni della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinare e verbalizzare in successione eventi ed azioni, usando i nessi temporali prima - dopo -poi -infine ▪ Intuire la contemporaneità di azioni vissute ▪ Collocare le azioni quotidiane nei diversi momenti della giornata (mattino,pomeriggio, sera- notte) ▪ Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana ▪ Comprendere l'uso degli organizzatori temporali (calendario,tabelle,ecc.) 	<p style="text-align: center;">Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana</p>
--	--	--	--	---

TEMPO		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinare in successione logico temporale eventi legati all'esperienza con il supporto di immagini 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riferire esperienze personali collocandole correttamente nel tempo (ieri, oggi, domani) ▪ Formulare ipotesi relative ad eventi di un futuro immediato e prossimo 	<p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo</p>
NATURA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare l'ambiente utilizzando i sensi ▪ Osservare elementi della realtà naturale ▪ Osservare i cambiamenti della natura nelle diverse stagioni ▪ Osservare fenomeni atmosferici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere l'ambiente utilizzando i sensi ▪ Osservare e descrivere l'ambiente naturale e i mutamenti stagionali ▪ Conoscere le caratteristiche delle stagioni ▪ Osservare e riconoscere fenomeni atmosferici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale ▪ Riconoscere i cambiamenti legati alle stagioni ▪ Intuire l'ordine ciclico delle stagioni ▪ Distinguere le varie tipologie di organismi viventi: persone, animali e piante ▪ Conoscere i vari ambienti naturali ▪ Comprendere l'importanza di salvaguardare l'ambiente ▪ Osservare e descrivere fenomeni atmosferici 	<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti</p>

TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare curiosità verso i principali sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere alcuni sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere sussidi tecnologici e sperimentarne l'uso 	<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi</p>
MISURA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare per contare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare situazioni quantitative imparando a contare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettere in relazione quantità e simbolo ▪ Usare semplici strumenti per misurare 	<p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità</p>

<p style="text-align: center;">SPAZIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori, in alto-in basso) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rappresentare relazioni spaziali ▪ Riconoscere la propria posizione nello spazio ▪ Eseguire percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interiorizzare e rappresentare relazioni spaziali (vicino-lontano, davanti-dietro, in mezzo-ai lati ecc.) ▪ Eseguire un semplice dettato topologico ▪ Sperimentare lo spazio grafico utilizzando anche il quadretto ▪ Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali ▪ Eseguire percorsi grafici ▪ Scoprire la simmetria 	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>
---	---	--	--	--

Le attività

Le attività della scuola dell'infanzia sono divise per campi di esperienza. Sono calibrate all'età di ogni bambino e finalizzate al raggiungimento degli obiettivi programmati. Esse sono concrete, comprensibili, coinvolgenti, ludiche. Alcune di esse sono qui di seguito elencate per ambiti.

Il sé e l'altro

Giochi di identificazione e di ruolo; costruzione della propria storia personale; giochi di gruppo libero e con regole da rispettare; descrizione di sé e di altre persone; conversazioni; rappresentazione grafica del proprio autoritratto, della propria famiglia, casa, amici, ecc.; giochi che favoriscono i rapporti interpersonali; attività di vita quotidiana; attività costruttive legate alla feste condivise a scuola.

Il corpo e il movimento

Giochi motori regolati da varianti spaziali dentro-fuori, davanti-dietro, lontano-vicino, sopra-sotto, ecc.; giochi psicomotori: correre, saltare a piedi uniti, con un piede, rotolare, strisciare; giochi a coppie con movimenti coordinati; giochi corporei con l'uso di musica; percorsi motori; giochi di imitazione; giochi di riconoscimento con uso dei canali sensoriali.

Immagini, suoni, colori

Costruzione di manufatti con materiale di recupero; pittura, collage, frottage, manipolazione di materiali amorfi, ritaglio; drammatizzazioni; lettura di immagini; ascolto di brani musicali; canti; giochi sonori.

I discorsi e le parole

Racconti, fiabe con verbalizzazione e relativa attività grafico-pittorica; comprensione e memorizzazione di poesie e filastrocche; conte e indovinelli; giochi di metalinguaggio; attività di prescrittura e prelettura; giochi simbolici; descrizioni; conversazioni; ipotesi di scrittura; ipotesi di lettura; dettature all'insegnante scriba.

La conoscenza del mondo

Osservazioni; costruzione di plastici e percorsi; giochi con i blocchi logici; giochi logici; attività di semina e relativa osservazione del ciclo di crescita delle piante; costruzione di calendari, di cartelloni murali raffiguranti le caratteristiche stagionali.

Metodologie

Le docenti, per realizzare la progettazione educativo-didattica della scuola, potranno avvalersi delle seguenti metodologie:

- La didattica laboratoriale che favorisce lo sviluppo delle competenze attraverso l'esplorazione e l'apprendimento per scoperta individuale e di gruppo;
- Il "circle time" o tempo del cerchio. E' una metodologia che favorisce la capacità dei bambini di esprimersi e comunicare le proprie idee ed esperienze. L'insegnante funge da mediatore;
- "Narrazione del percorso cognitivo compiuto": l'alunno deve saper raccontare gli aspetti più interessanti del processo di apprendimento, le difficoltà incontrate e come le ha superate, la successione delle azioni compiute, l'autovalutazione non solo del prodotto ma anche del processo produttivo adottato;
- "Educazione prosociale", con la quale abituare gli alunni, senza cercare di ottenere delle gratificazioni o dei vantaggi, ad aiutare gli altri o ad adoperarsi per il raggiungimento di obiettivi comuni";
- Il "Cooperative Learning". Lavorando a piccoli gruppi i bambini collaborano, si supportano a vicenda, si danno suggerimenti e si aiutano reciprocamente per raggiungere obiettivi comuni, imparando così a lavorare in team. Essi si accordano per dividersi i ruoli e i compiti all'interno del gruppo in modo che ognuno abbia una precisa responsabilità per raggiungere l'obiettivo comune. L'insegnante assume il ruolo di facilitatore, definisce il compito, organizza situazioni e stabilisce i tempi, monitora, osserva e valuta.
- I Lapbook. E' una mappa concettuale tridimensionale che si presenta sotto forma di un raccoglitore contenente mini libri creati con formati e immagini differenti sul medesimo argomento e su concetti collegati ad esso. L'utilizzo di immagini e forme facilita l'esposizione orale dell'intero argomento. La realizzazione del Lapbook può diventare un compito di realtà per verificare le competenze dei bambini al termine di un percorso.
- Il "Coding unplugged". Con questa metodologia si intende dare la possibilità ai bambini di sviluppare nei contesti educativi il pensiero computazionale, ovvero quel processo mentale ma anche logico-creativo che consente di scomporre un problema complesso in parti più semplici, analizzare i dati e organizzarli, rappresentare le informazioni in codici, costruire sequenze di algoritmi e individuare le

strategie risolutive. Attraverso semplici comandi, l'alunno, senza usare i dispositivi tecnologici, impara ad usare i linguaggi della programmazione.

- Il metodo scientifico. Attraverso la proposta di semplici esperimenti, i bambini osservano alcuni fenomeni, formulano ipotesi, sperimentano, verificano.

Curricolo implicito

Le routine sono momenti che scandiscono la giornata dei bambini, i quali sono così aiutati a padroneggiare il concetto di tempo, a prevedere le azioni necessarie, a interiorizzare le principali regole di vita comunitaria. Esse sono pensate ed organizzate tenendo presente i bisogni educativi e i ritmi di vita dei bambini e, contemporaneamente, un ordinario svolgimento delle attività. Il bambino ha così una prima idea del tempo: il tempo dell'incontro, dell'appello, dell'uso dei servizi igienici, della merenda, del circle-time, il tempo del gioco libero o organizzato, il tempo del riordino, il tempo dell'impegno, ecc. Gli angoli organizzati all'interno della sezione aiutano il bambino ad avere punti di riferimento, ad acquisire sicurezza e favoriscono l'organizzazione logica; i grandi spazi, come il salone, permettono l'esperienza di uno spazio allargato che risponde al bisogno di movimento dei bambini; gli spazi esterni, il giardino, soddisfano la loro esigenza di moto.

Osservazione, verifica e valutazione

La valutazione dell'alunno non è intesa come un giudizio sulla persona, ma come strumento che permette di conoscere i livelli di competenza maturati. Il raggiungimento degli obiettivi d'apprendimento sarà verificato attraverso:

- l'osservazione sistematica e occasionale dei bambini;
- le prove di verifica iniziali e finali;
- gli elaborati grafico-pittorico-plastici;
- le conversazioni guidate.

Sono previsti incontri di confronto fra docenti per l'autoregolazione del progetto educativo della scuola e per eventuali modifiche dei percorsi di apprendimento pensati.

Collaborazione con la famiglia

Le finalità educative vengono condivise con la famiglia attraverso colloqui individuali ed incontri stabiliti all'inizio, a metà e a fine anno per sostenere il processo di crescita dei bambini, mantenendo la stessa linea educativa.

Il territorio

Le uscite didattiche sono utili per approfondire tematiche contenute nella programmazione ma, soprattutto, aiutano i bambini e le loro famiglie a mantenere un contatto diretto con la realtà territoriale, a conoscerne le risorse e a usufruirne anche in altri momenti non predisposti.

Il P.T.O.F.

Nel P.T.O.F. dell'I.C. Fanelli-Marini è descritta l'ubicazione dell'edificio scolastico e il contesto socio- culturale in cui opera la scuola, sono elencate le risorse umane presenti , sono indicati gli orari e tutto ciò che riguarda l'aspetto organizzativo.

In esso sono descritti sinteticamente anche i progetti annuali.

ATTIVITA' ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA

"ALLA SCOPERTA DELLE EMOZIONI"

Premessa

Il progetto di alternativa alla religione cattolica nasce dall'esigenza di dare pari opportunità di stimoli educativi affettivi e sociali agli alunni che non si avvalgono dell'ora di religione cattolica. Lo sviluppo dell'intelligenza è inseparabile da quello dell'affettività, pertanto è necessario conoscere le proprie emozioni per poterle gestire e dominare. Lo sviluppo delle emozioni positive migliora l'apprendimento, il clima della sezione, i rapporti con gli insegnanti e tra i bambini stessi, sostenendo la loro crescita psicologica. Il bambino impara a conoscere se stesso individuando i propri sentimenti, desideri, sofferenze, gioie, per poi capire chi gli sta accanto ed instaurare una relazione di fiducia. Compito di noi insegnanti è quello di individuare i reali bisogni emotivi ed affettivi degli alunni ed offrire quegli stimoli adeguati che permettono loro di stabilire relazioni empatiche con gli adulti e i propri pari .

Destinatari

Gli alunni delle tre sezioni della scuola dell'infanzia che non si avvalgono della lezione di religione cattolica.

Finalità

La finalità del percorso è quella di offrire ai bambini adeguate opportunità di esplorazione ed elaborazione dei loro mondi emozionali e relazionali.

Obiettivi formativi

1. Riconoscere le emozioni proprie e altrui
2. Rafforzare l'autostima e la fiducia nel rapporto con gli altri
3. Sviluppare l'attitudine al lavoro di gruppo
4. Promuovere abilità di gestione dei conflitti

Contenuti e attività

Attraverso giochi, conversazioni, disegni e lavori di gruppo, il laboratorio permetterà ai bambini di scoprire le proprie emozioni ed i propri sentimenti, anche quelli negativi, per conoscerli, accettarli e trasformarli senza avere timore.

Attività ludiche corporee.

Attraverso attività ludiche, si lavorerà con i bambini rafforzando la capacità di cogliere la comunicazione emotiva corporea. Es.:

- Parlarsi senza le parole
- Facciamo le facce e le fotografiamo
- Io faccio come lui/lei

Il riconoscimento delle emozioni avverrà per gradi scoprendo un'emozione alla volta :

- Rabbia , collera
- Paura , terrore
- Felicità, gioia
- Tristezza, dolore
- Sorpresa, meraviglia
- Disgusto, disprezzo
- Vergogna, imbarazzo

Riconoscere le emozioni proprie e altrui

- _ Come mi sento oggi?
- _ Ripensiamo a momenti che ci hanno fatto sentire...li raccontiamo
- _ Come si sentono i compagni? Che faccia fanno quando io sono...

Metodologia

Conversazioni, letture, gioco motorio, verbalizzazione individuale, giochi di roleplayng, rielaborazione grafico /pittorica.

Tempi

Da ottobre a giugno, una volta la settimana

Modalità di verifica

Osservazione sistematica, schede operative, rielaborazioni grafico- pittoriche.

Strumenti e materiali

Il progetto prevede l'utilizzo di libri illustrati, schede operative, giochi strutturati, riproduttore cd, forbici, cartoncini, materiale di facile consumo.

Modalità di documentazione

Le attività saranno documentate attraverso la realizzazione di fotografie, elaborati personali e condivisioni con i coetanei dei vissuti.