



SCUOLE
COTTOLENGO

PICCOLA CASA DELLA DIVINA PROVVIDENZA
Scuola dell'infanzia paritaria
"Caleria Vacquer"
Via Lamarmora, 25 - Villanovafranca
Cell.3351750106

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

PREMESSA

La Scuola dell'Infanzia è il luogo dove il bambino inizia un percorso formativo che proseguirà nel corso di tutta la sua vita. Attraverso esperienze diversificate, relazioni autentiche e stimoli culturali ed interculturali si incamminerà verso la sua realizzazione come persona e cittadino del mondo.

Essa si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

LE SCELTE EDUCATIVE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La centralità del bambino “Lo studente è posto al centro dell’azione educativa in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi”. (da Indicazioni nazionali, settembre 2012).

Gli insegnanti e tutti gli operatori della scuola accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti.

Come ribadito nel documento Indicazioni nazionali e nuovi scenari (2018), la scuola dell’Infanzia «è la scuola dell'attenzione e dell'intenzione, del curricolo implicito - che si manifesta nell'organizzazione degli spazi e dei tempi della giornata educativa - e di quello esplicito che si articola nei campi di esperienza. Questi mettono al centro dell'apprendimento l'operare del bambino, la sua corporeità, le sue azioni, i suoi linguaggi. Nella scuola dell'infanzia non si tratta di organizzare e "insegnare" precocemente contenuti di conoscenza o linguaggi/abilità, perché i campi di esperienza vanno piuttosto visti come contesti culturali e pratici che "amplificano" l'esperienza dei bambini grazie al loro incontro con immagini, parole, sottolineature e "rilanci" promossi dall'intervento dell'insegnante».

OBIETTIVI GENERALI DEL PERCORSO FORMATIVO

Gli obiettivi generali del processo formativo della Scuola dell’Infanzia, che ispirano la progettazione degli insegnanti e i diversi percorsi didattici, all’interno dei quali vengono tradotte in obiettivi specifici, sono:

La maturazione dell’identità

La conquista dell’autonomia

Lo sviluppo delle competenze

L’educazione alla cittadinanza

1) **LA MATURAZIONE DELL’IDENTITÀ’:** consiste nel “rafforzamento dell’identità personale dei bambini” sotto i tre profili: corporeo, intellettuale, psicomotorio, mediante una “vita relazionale sempre più aperta e il progressivo affinamento delle potenzialità cognitive”.

Più specificamente questa finalità promuove:

- il radicamento dei necessari atteggiamenti di sicurezza;
- il rafforzamento della stima di sé;

- il consolidamento della fiducia nelle proprie capacità;
- la valorizzazione e la sollecitazione delle motivazioni alla curiosità;
- l'apprendimento a vivere positivamente le dinamiche affettive ed emotive;
- la capacità di esprimere e controllare i sentimenti e le emozioni;
- lo sviluppo della sensibilità per i sentimenti degli altri;
- il riconoscimento e l'apprezzamento delle differenze fra i sessi;
- la formazione dell'identità culturale all'interno dei valori specifici della comunità di appartenenza in una prospettiva multiculturale.

2) **LA CONQUISTA DELL'AUTONOMIA:** costituisce un elemento essenziale per la maturazione dell'identità per cui si può dire che queste finalità siano strettamente collegate.

Essa si articola in diverse conquiste:

- la capacità di orientarsi e di compiere scelte autonome e innovative in contesti relazionali e normativi diversi;
- la disponibilità all'interazione costruttiva con il diverso da sé e con il nuovo;
- la comprensione e il riconoscimento delle dipendenze esistenti ed operanti in natura e nella società;
- l'apertura alla scoperta, all'interiorizzazione e al rispetto pratico dei valori della libertà, della cura di sé, degli altri e dell'ambiente, la solidarietà, la giustizia e l'impegno ad agire per il bene comune;
- la possibilità di considerare la realtà da diversi punti di vista e di modificarne la propria visione;
- la libertà di pensiero, anche come rispetto della divergenza;
- la capacità di cogliere il senso delle azioni nello spazio e nel tempo e di prendere coscienza della realtà.

3) **LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:** agisce in molte direzioni, consolidando le capacità sensoriali, percettive, motorie, sociali, linguistiche ed intellettive del bambino:

- favorisce e sollecita la produzione e l'interpretazione di messaggi, testi e situazioni mediante l'utilizzazione di una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e di capacità rappresentative;
- rivolge particolare attenzione allo sviluppo di capacità culturali e cognitive tali da consentire la comprensione, la rielaborazione e la comunicazione di conoscenze relative a specifiche unità di apprendimento;

- valorizza l'intuizione, l'immaginazione, l'intelligenza creativa per lo sviluppo del senso estetico e del pensiero scientifico, mediante la soluzione di problemi e procedimenti per tentativi ed errori.

4) **L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA:** il bambino scopre gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise. Attua tutto questo attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri.

Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

I CAMPI DI ESPERIENZA

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti e di avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione.

Gli insegnanti accolgono, valorizzano e ampliano le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni e progetti di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

Pur nell'approccio globale che caratterizza la scuola dell'Infanzia, gli insegnanti individuano, all'interno dei campi di esperienza, il delinearsi dei saperi disciplinari e dei loro alfabeti.

In particolare, nella scuola dell'infanzia, i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare occasioni e possibilità di esperienze volte a favorire lo sviluppo della competenza, che a questa età va inteso in modo globale e unitario. La programmazione educativa farà riferimento ai seguenti **"CAMPI DI ESPERIENZA"** riportati dalle "Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione":

Il sé e l'altro

Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

Il corpo e il movimento

Identità, autonomia, salute

Immagini, suoni, colori

Gestualità, arte, musica, multimedialità

I discorsi e le parole

Comunicazione, lingua, cultura
La conoscenza del mondo
Ordine, misura, spazio, tempo, natura

IL SÉ E L'ALTRO

I bambini formulano tanti perché su tutto ciò che li circonda, che gli accade; pongono domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana. I molti perché rappresentano la loro spinta a capire il significato della vita che li circonda e il valore morale delle loro azioni. Questo campo rappresenta l'ambito elettivo in cui i temi dei diritti e dei doveri, del funzionamento della vita sociale, della cittadinanza e delle istituzioni trovano una prima "palestra" per essere guardati e affrontati concretamente. Il bambino cerca di dare un nome agli stati d'animo, sperimenta il piacere, il divertimento, la frustrazione, la scoperta; si imbatte nelle difficoltà della condivisione e nei primi conflitti, supera progressivamente l'egocentrismo e può cogliere altri punti di vista.

La scuola si pone come spazio di incontro e di dialogo, di approfondimento culturale e di reciproca formazione tra genitori e insegnanti per affrontare insieme questi temi e proporre ai bambini un modello di ascolto e di rispetto, che li aiuti a trovare risposte alle loro domande di senso in coerenza con le scelte della

propria famiglia, nel comune intento di rafforzare i presupposti della convivenza democratica.

A scuola gli alunni hanno molte occasioni per prendere coscienza della propria identità, per scoprire le diversità culturali, religiose, etniche, per apprendere le prime regole del vivere sociale, per riflettere sul senso e le conseguenze delle loro azioni.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

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.

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.

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.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

La scuola dell'infanzia mira a sviluppare gradualmente nel bambino la capacità di leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura; a sviluppare la capacità di esprimersi e di comunicare attraverso il corpo per giungere ad affinarne le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.

I bambini giocano con il loro corpo, comunicano, si esprimono con la mimica, si travestono, si mettono alla prova, anche in questi modi percepiscono la completezza del proprio sé, consolidando autonomia e sicurezza emotiva. Il corpo ha potenzialità espressive e comunicative che si realizzano in un linguaggio caratterizzato da una propria struttura e da regole che il bambino impara a conoscere attraverso specifici percorsi di apprendimento: le esperienze motorie consentono di integrare i diversi linguaggi, di alternare la parola e i gesti, di produrre e fruire musica, di accompagnare narrazioni, di favorire la costruzione dell'immagine di sé e l'elaborazione dello schema corporeo.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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 a scuola.

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.

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.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività: l'arte orienta questa propensione, educando al piacere del bello e al sentire estetico. L'esplorazione dei materiali a disposizione consente di vivere le prime esperienze artistiche, che sono in grado di stimolare la creatività e contagiare altri apprendimenti.

I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un contatto attivo con i "media" e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

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.

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.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

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

La lingua, in tutte le sue funzioni e forme, è uno strumento essenziale per comunicare e conoscere, per rendere via via più complesso e meglio definito, il proprio pensiero, anche grazie al confronto con gli altri e con l'esperienza concreta e l'osservazione. È il mezzo per esprimersi in modi personali, creativi e sempre più articolati. La lingua materna è parte dell'identità di ogni bambino, ma la conoscenza di altre lingue apre all'incontro con nuovi mondi e culture.

La scuola dell'infanzia ha la responsabilità di promuovere in tutti i bambini la padronanza della lingua italiana, rispettando l'uso della lingua di origine.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

I bambini esplorano continuamente la realtà e imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri. Pongono così le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno proposti nella scuola primaria.

La curiosità e le domande sui fenomeni naturali, su se stessi e sugli organismi viventi e su storie, fiabe e giochi tradizionali con riferimenti matematici, possono cominciare a trovare risposte guardando sempre meglio i fatti del mondo, cercando di capire come e quando succedono, intervenendo per cambiarli e sperimentando gli effetti dei cambiamenti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

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.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

LE COMPETENZE CHIAVE

Il progetto didattico si basa sulle **Nuove Competenze Chiave Europee del 22 maggio del 2018**, legate a loro volta ai Campi di esperienza, nell'ottica di una centralità del bambino nel processo di apprendimento.

Per rendere possibile tale lavoro sono state prese in considerazione ed elaborate le Indicazioni nazionali per il curricolo 2012 rilette alla luce del documento a cura del Comitato Scientifico Nazionale per le Indicazioni Nazionali per il curricolo "Indicazioni Nazionali e nuovi scenari" (febbraio 2018) e come quadro di riferimento sono state individuate le otto competenze-chiave ridefinite ed aggiornate dal Consiglio dell'Unione europea nella "Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente" in data 23 maggio 2018.

Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva.

Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti.

Le competenze chiave sono considerate tutte di pari importanza; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società.

Le otto competenze chiave sono:

- 1) **Competenza alfabetica funzionale:** la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare ed interpretare concetti, sentimenti, fatti ed opinioni, in forma sia orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo;

- 2) **Competenza multilinguistica**: la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti ed opinioni in forma sia orale sia scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali;
- 3) **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**: la prima è la capacità di sviluppare ed applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane; la seconda si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, ed alla disponibilità a farlo; le terze sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri od ai bisogni avvertiti dagli esseri umani;
- 4) **Competenza digitale**: presuppone l'interesse per le tecnologie digitali ed il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi ed il pensiero critico;
- 5) **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**: è la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento; far fronte all'incertezza ed alla complessità, di imparare ad imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale;
- 6) **Competenza in materia di cittadinanza**: si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità;
- 7) **Competenza imprenditoriale**: la capacità di agire sulla base di idee ed opportunità e di trasformarle in valore per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa;
- 8) **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**: implica la comprensione ed il rispetto di come idee e significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti ed altre forme culturali.

La scuola dell'Infanzia tiene conto nella progettazione delle attività didattiche l'obiettivo n° 4 dell'Agenda ONU 2030: *"Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti"* affinché ciò che viene trasmesso possa alimentare abilità e competenze legate all'identità, all'autonomia ed alla cittadinanza attiva; le 8 competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno "per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione e l'occupazione" e si caratterizzano come competenze per la vita (Indicazioni Nazionali e nuovi scenari, Miur, 2018)

Progettazione educativo-didattica, scuola Infanzia VILLANOVAFRANCA, a.s. 2024-2025

--	--	--

<p>SETTEMBRE-OTTOBRE NOVEMBRE</p>	 <p>INSIEME ALLA SCOPERTA DELL'AUTUNNO, TRA FOGLIE COLORATE E TANTE RISATE.</p>	<p><i>“SENTIRE”</i></p> <p><i>il profumo della gioia dello stare insieme, coltivare la curiosità di ciascuno nella scoperta della natura.</i></p>
<p>DICEMBRE</p>	 <p>IL NATALE È UNA FESTA SPECIALE TRA LUCI E DESIDERI È UN SOGNO REALE.</p>	<p><i>“ASCOLTARE”</i></p> <p><i>la magia della festività del Natale che rallegra e dà pace nel cuore.</i></p>
<p>GENNAIO FEBBRAIO</p>	 <p>LO SENTITE? STA ARRIVANDO IL CARNEVALE! CANTI E BALLI NOI FACCIAMO E COSTUMI REALIZZIAMO.</p>	<p><i>“TOCCARE”</i></p> <p><i>il carnevale con creatività e fantasia da condividere con gli altri e insieme festeggiare.</i></p>
<p>MARZO APRILE</p>	 <p>È ARRIVATA LA PRIMAVERA ... È UN INCANTO DI MILLE COLORI, SI SENTE OVUNQUE PROFUMO DI FIORI.</p>	<p><i>“OSSERVARE”</i></p> <p><i>i mutamenti ciclici della natura, grazie al calore del sole e dell'acqua come fonte di vita.</i></p>
<p>MAGGIO GIUGNO</p>	 <p>L'estate è alle porte, noi bambini più maturi e sotto il sole splendente racogliamo i frutti puri. con gioia e allegria pronti a donare, i nostri cuori crescono, pronti a sognare.</p>	<p><i>“ASSAPORARE”</i></p> <p><i>Il valore dell'impegno e della collaborazione, apprezzando il risultato di ciò che abbiamo coltivato.</i></p>
<p>TEMPO</p>	<p>TEMA</p>	<p>FINALITA'</p>

PROGRAMMAZIONE: ALUNNI DI 3 ANNI

<i>Competenza europea</i>	<i>Campi d'esperienza prevalenti</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Esperienze-Attività</i>	<i>Metodologia</i>	<i>Verifica/valutazione</i>
<p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione o Competenza Alfabetica funzionale</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>Discorsi e parole</p>	<p>Comunica i propri bisogni e desideri. Prova ad esprimere emozioni e sentimenti.</p> <p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico;</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni</p> <p>Memorizza e recita semplici filastrocche e canzoncine.</p> <p>Sa leggere un'immagine arricchendo il</p>	<p>Riconoscere ed esprimere bisogni, emozioni e sentimenti.</p> <p>Usare il linguaggio per interagire e comunicare in modo corretto.</p> <p>Aumento del numero di vocaboli conosciuti e utilizzati.</p> <p>Ascoltare e comprendere brevi narrazioni.</p> <p>Memorizzazione di semplici parole e frasi.</p>	<p>Conversazione guidata e non;</p> <p>gioco libero e guidato</p> <p>poesie, canti e filastrocche sulle stagioni ;</p> <p>ascolto di storie ;</p> <p>lettura di immagini;</p> <p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;</p> <p>attività ludiche con l'uso di marionette;</p> <p>produzioni</p>	<p>Circle time;</p> <p>cooperative learning;</p> <p>didattica inclusiva;</p> <p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e guidate;</p> <p>elaborazioni grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p> <p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>

		proprio vocabolario Distingue tra segno e disegno	Sviluppare la capacità di leggere immagini.	grafico-pittoriche; giochi linguistici conoscere il nome dei vari alberi del nostro giardino e scoprirlo in dialetto sardo ; visite didattiche; realizzazione di cartelloni.		
Competenza matematica, scientifica e tecnologica	La conoscenza del mondo	Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri Sa collocare se stesso e gli oggetti nello spazio Confronta quantità. Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive	Raggruppare in base al colore/dimensione; -individuare e distinguere dimensioni. Conoscere l'ambiente scolastico Saper riconoscere indicativamente una quantità-tanto, poco, niente. Utilizzare i 5 sensi	Conversazione guidata e non; giochi sensoriali di misurazione e distinzione delle quantità (es. con le pigne etc.); gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini;	Circle time; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.

		<p>Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive</p> <p>Coglie le trasformazioni naturali</p> <p>Esegue semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali e/o immagini</p> <p>Sviluppare i concetti topologici</p> <p>Saper valutare la propria posizione nello spazio</p>	<p>per conoscere, riconoscere, riprodurre e raggruppare i diversi aspetti della realtà</p> <p>Individuare aspetti stagionali</p> <p>Orientarsi nello spazio</p> <p>Saper mettersi in fila, formare un gruppo di tanti o pochi bambini...</p> <p>Sapersi muovere all'interno dell'ambiente valutando le altre persone e gli oggetti intorno a sé.</p>	<p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi materiali significativi ed elementi naturali corrispondenti alla stagione di riferimento ;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>visite didattiche nei dintorni della scuola e del paese ;</p> <p>realizzazione di cartelloni con la raccolta di foglie .</p>	laboratoriale.	
Competenza digitale	Immagini, suoni e colori	Il bambino comunica, esprime emozioni.	<p>Esplorare le sonorità, utilizzando l'udito la vista, il tatto, il movimento</p> <p>Esprimersi attraverso la</p>	<p>Conversazione guidata e no;</p> <p>gioco libero e guidato;</p> <p>poesie, canti e</p>	<p>Circle time.</p> <p>cooperative learning.</p> <p>didattica inclusiva;</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e guidate;</p>

		<p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione</p>	<p>drammatizzazione</p> <p>Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi;</p> <p>Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante</p> <p>Ascoltare semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti e con la voce</p> <p>Associare stati emotivi a brani musicali.</p> <p>Riconoscere il silenzio</p> <p>Scoprire la propria voce e il proprio corpo prendendo coscienza delle proprie abilità sonore</p>	<p>filastrocche;</p> <p>ascolto di storie;</p> <p>lettura di immagini;</p> <p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;</p> <p>attività ludiche con l'uso di marionette;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>elaborazioni grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p> <p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>
--	--	--	---	---	---	---

		<p>musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Conoscenza dei media e tecnologie</p>	<p>Uso delle tecnologie per giochi e apprendimenti</p>			
<p>Competenza personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare</p>	<p>La conoscenza del mondo</p> <p>Il sé e l'altro</p>	<p>Sviluppa un senso di appartenenza</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze ed i propri sentimenti</p> <p>Sa di avere una storia personale-</p>	<p>Partecipare ad un progetto comune</p> <p>Affrontare con serenità il distacco; rispettare regole di gioco, collaborazione e convivenza</p> <p>Riconoscere ed esprimere bisogni, emozioni e sentimenti.</p> <p>Riconoscere il senso</p>	<p>Conversazione guidata e non;</p> <p>gioco libero e guidato;</p> <p>poesie, canti e filastrocche;</p> <p>ascolto di storie;</p> <p>lettura di immagini;</p> <p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;</p> <p>attività ludiche con l'uso di</p>	<p>Circle time;</p> <p>cooperative learning;</p> <p>didattica inclusiva;</p> <p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e guidate;</p> <p>elaborazioni grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p> <p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>

	Il corpo e il movimento	<p>familiare</p> <p>Interagisce con gli altri bambini</p> <p>Inizia l'uso autonomo dei servizi igienici. Accetta di mangiare a scuola e lo fa in modo autonomo. Riesce a rilassarsi fuori dall'ambiente familiare. Si riconosce come maschio e femmina.</p> <p>Sviluppa schemi motori interagendo con gli altri.</p>	<p>di appartenenza alla famiglia e alla scuola</p> <p>Stabilire relazioni positive</p> <p>Distinguere comportamenti corretti in base agli ambienti e contesti</p> <p>Iniziale consapevolezza di quali siano i comportamenti corretti per la sicurezza propria e altrui.</p>	<p>marionette;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	laboratoriale.	
Competenza in Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Tutti i campi	<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro</p> <p>Collabora e</p>	<p>Affinare le attività prassiche quotidiane</p> <p>Esplorare e utilizzare ambienti, strumenti e materiali</p>	<p>Conversazione guidata e non;</p> <p>gioco libero e guidato;</p>	<p>Circle time;</p> <p>cooperative learning;</p> <p>didattica</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e</p>

		partecipa alle attività collettive Osserva situazioni e fenomeni, formula semplici ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni	Effettuare collegamenti tra azione-risultato. Portare a termine un gioco scelto. Esprimere semplici valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.	poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività motorie; produzioni grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; realizzazione di cartelloni.	inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale.	guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.
Competenza in	Il sé e l'altro	Comincia a	Iniziare a	Conversazione	Circle time;	Osservazione sistematica

Consapevolezza ed espressione culturale	Immagini suoni e colori	sviluppare rispetto per “gli altri” attraverso la loro conoscenza. Il bambino comunica, esprime emozioni usando diversi linguaggi espressivi, del corpo, creativi Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l’ascolto della musica	riconoscere bisogni ed esigenze altrui Esprimere stati d’animo ed emozioni, utilizzando segni e colori Sviluppare capacità espressive	guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività ludiche con l’uso di marionette; produzioni grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; attività motorie; realizzazione di cartelloni.	cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale.	e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.
	Il corpo e il movimento	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse	Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi Riconoscere e indicare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri Sperimentare l’uso			

		parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	dei cinque sensi. Produce intenzionalmente segni grafici utilizzano vari strumenti.			
--	--	--	---	--	--	--

N.B. LA COMPETENZA MULTILINGUISTICA NON È VALUTABILE NEI BAMBINI DI TRE ANNI.

PROGRAMMAZIONE: ALUNNI DI 4 ANNI

<i>Competenza europea</i>	<i>Campo d'esperienza prevalente</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Esperienze-Attività</i>	<i>Metodologia</i>	<i>Verifica/valutazione</i>
Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione o Competenza Alfabetica funzionale	Il sé e l'altro Discorsi e parole	Comunica i propri bisogni e desideri. Prova ad esprimere emozioni e sentimenti. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Riconoscere ed esprimere bisogni, emozioni e sentimenti. Ascoltare e comprendere ciò che viene raccontato o letto, utilizzare parole nuove, cominciare ad arricchire il proprio lessico con parole nuove. Utilizzare la lingua per descrivere, esprimere emozioni, sensazioni, gusti, preferenze, sentimenti e stati d'animo.	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e	Circle time; brainstorming. didattica multimediale. cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo;	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati;

		<p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazione, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</p>	<p>Rievocare e raccontare fatti ed esperienze personali.</p> <p>Ascoltare i discorsi degli altri, essere capace di ascoltare una breve storia con attenzione.</p>	<p>manipolativi;</p> <p>attività ludiche con l'uso di marionette;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>attività fino-motorie.</p>
<p>Competenza matematica, scientifica e tecnologica</p>	<p>La conoscenza del mondo</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi; ha familiarità con le strategie del contare</p>	<p>Raggruppare in base al colore/dimensione;</p> <p>-individuare e distinguere dimensioni (foglie, frutta, frutta secca etc);</p> <p>-registrare dati e metterli a confronto</p>	<p>Conversazione guidata e non;</p> <p>gioco libero e guidato;</p> <p>poesie, canti e filastrocche;</p>	<p>Circle time;</p> <p>brainstorming.</p> <p>didactic multimedia.</p> <p>cooperative learning;</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e guidate;</p> <p>elaborazioni</p>

		<p>Sa collocare se stesso, gli oggetti e le persone nello spazio</p> <p>Confronta quantità.</p> <p>Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive</p> <p>Coglie le trasformazioni naturali</p> <p>Esegue semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali</p>	<p>Conoscere l'ambiente scolastico</p> <p>Individua e confronta quantità (di più-di meno)</p> <p>Utilizzare i 5 sensi per conoscere, riconoscere, riprodurre e raggruppare i diversi aspetti della realtà</p> <p>Individuare aspetti stagionali</p> <p>Orientarsi nello spazio (dentro, fuori, avanti, dietro, sopra, sotto)</p>	<p>ascolto di storie;</p> <p>lettura di immagini;</p> <p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>didattica inclusiva;</p> <p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p> <p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>
Competenza digitale	Immagini, suoni e colori	<p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della</p>	<p>Esplorare le sonorità, utilizzando l'udito, la vista, il tatto, il movimento</p> <p>Esprimersi attraverso la drammatizzazione usando le immagini, la parola...</p>	<p>Conversazione guidata e non;</p> <p>gioco libero e guidato;</p> <p>poesie, canti e filastrocche;</p>	<p>Circle time;</p> <p>brainstorming;</p> <p>didattica multimediale;</p> <p>cooperative learning;</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e guidate;</p>

		<p>musica</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<p>Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi.</p> <p>Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante: naturali e artificiali</p> <p>Ascoltare semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti e con la voce</p> <p>Associare stati emotivi a brani musicali</p> <p>Riconoscere e rispettare il silenzio</p> <p>Scoprire la propria voce e il proprio corpo prendendo coscienza delle proprie abilità sonore.</p> <p>Memorizzare un testo verbale e riprodurlo.</p>	<p>ascolto di storie;</p> <p>lettura di immagini;</p> <p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;</p> <p>attività ludiche con l'uso di marionette;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>didattica inclusiva;</p> <p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>elaborazioni grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p> <p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>
	La conoscenza del mondo	<p>Conosce i media e le diverse tecnologie</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa</p>	<p>Usare le tecnologie per giochi e apprendimenti</p> <p>Primo approccio</p>			

		scoprirne le funzioni e i possibili usi.	all'utilizzo di strumenti e nuove tecnologie. Saper riprodurre i movimenti necessari ad eseguire la consegna data dall'insegnante o dallo strumento digitale. Sviluppare il coordinamento fino motorio, oculo manuale e grosso motorio.			
	Corpo e il movimento	Sa usare il corpo per sperimentare l'utilizzo dello strumento tecnologico.				
Competenza personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare	La conoscenza del mondo	Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Registrare il passare del tempo su calendari settimanali, iniziare a percepire il passare del tempo come misura del suo "spazio-turno" come elemento di crescita Riconoscere la scansione giorno-notte e le loro caratteristiche iniziando ad usare ieri-oggi-domani per collocare avvenimenti nel tempo Conoscere vari materiali ed esseri viventi dell'ambiente che lo circonda e ne percepire caratteristiche e trasformazioni nel tempo.	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività ludiche con l'uso di marionette;	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei;	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.

	<p>Il sé e l'altro</p>	<p>Sviluppa un senso di appartenenza</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze ed i propri sentimenti</p> <p>Riflette, si confronta con gli altri e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male.</p>	<p>Partecipare ad un progetto comune</p> <p>Affrontare con serenità il distacco dalle figure di riferimento</p> <p>Rispettare regole di gioco, collaborazione e convivenza</p> <p>Riconoscere ed esprimere bisogni, emozioni e sentimenti.</p> <p>Comprendere l'importanza di rispettare i materiali, gli oggetti, gli ambienti e le persone</p> <p>Confrontare punti di vista diversi.</p> <p>Interiorizzare le regole fondamentali della convivenza e del dialogo; elementi della storia familiare culturale di appartenenza.</p>	<p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>didattica laboratoriale.</p>	
--	------------------------	---	---	--	---------------------------------	--

	Il corpo e il movimento	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.	Curare in autonomia la propria persona nella prospettiva della salute e dell'igiene personale; Acquistare consapevolezza del ritmo respiratorio del proprio corpo; riconosce la propria identità sessuale. Esprimere le proprie emozioni con il corpo.			
Competenza in Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Tutti i campi	Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più	Affinare le attività prassiche quotidiane Esplorare e utilizzare ambienti, strumenti e materiali Effettuare collegamenti tra azione-risultato. Gestire autonomamente materiali, consegne e attività. Portare a termine un gioco scelto. Mettere in atto la sequenza di azioni necessarie in funzione dell'attività da	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving;	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-

		<p>possibilità Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>	<p>svolgere. Scegliere e usare materiali e strumenti adatti per realizzare le proprie idee.</p>	<p>attività motorie; produzioni grafico- pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; realizzazione di cartelloni.</p>	<p>conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale.</p>	<p>motorie.</p>
<p>Competenza in Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Il sé e l'altro Immagini suoni e colori</p>	<p>Comincia a sviluppare rispetto per "gli altri" attraverso la loro conoscenza. Il bambino comunica, esprime emozioni usando diversi linguaggi espressivi, del corpo, creativi Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario</p>	<p>Iniziare a riconoscere bisogni ed esigenze altrui Esprimere stati d'animo ed emozioni, utilizzando segni e colori; Sviluppare capacità espressive. Interpretare con i</p>	<p>Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico- pittorici e manipolativi;</p>	<p>Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione- sperimentazione; imparare facendo; problem solving;</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-</p>

		<p>tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica</p> <p>Sa esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e arti manipolative le storie inventate o ascoltate.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>movimenti del corpo ritmi diversi.</p> <p>Padroneggiare gli strumenti necessari alla fruizione dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.</p> <p>Riconoscere e indicare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri. Scoprire e sperimentare l'uso dei cinque sensi. Produrre intenzionalmente segni grafici utilizzando vari strumenti.</p>	<p>attività ludiche con l'uso materiale di origine naturale ;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>attività motorie;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>motorie.</p>
--	--	--	--	---	---	-----------------

N.B. LA COMPETENZA MULTILINGUISTICA NON È VALUTABILE NEI BAMBINI DI QUATTRO ANNI.

PROGRAMMAZIONE: ALUNNI DI 5 ANNI

<i>Competenza europea</i>	<i>Campi d'esperienza prevalenti</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Esperienze-Attività</i>	<i>Metodologia</i>	<i>Verifica/valutazione</i>
---------------------------	--------------------------------------	---	-----------------------------------	----------------------------	--------------------	-----------------------------

<p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione Competenza Alfabetica funzionale</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>I Discorsi e le parole</p>	<p>Comunicare i propri bisogni e desideri. Esprimere emozioni e sentimenti.</p> <p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni;</p>	<p>Esprimere con il linguaggio sentimenti ed emozioni.</p> <p>Arricchire il lessico e la struttura della frase.</p> <p>Sviluppare la capacità di raccontare e descrivere eventi personali e situazioni.</p> <p>Sviluppare la capacità di inventare storie.</p> <p>Mostrare interesse per il codice scritto, elaborare congetture e formulare ipotesi.</p> <p>Sviluppare la capacità di leggere</p>	<p>Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività ludiche con l'uso di marionette; produzioni grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; realizzazione di cartelloni.</p>	<p>Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale; role playing.</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.</p>
---	--	--	--	--	---	---

		<p>inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura,</p>	<p>immagini.</p> <p>Riflettere sulla lingua.</p> <p>Mostrare interesse per la lingua scritta e riconosce (scrive il proprio nome, copia lettere e numeri, esercita il tratto...)</p>			
--	--	---	--	--	--	--

		incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.				
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Memorizza e utilizza oralmente semplici parole e/o frasi standard, per nominare parti del proprio corpo, dell'ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine. Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.	Memorizzare semplici parole, canti e brevi frasi in lingua inglese. Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi. Comprendere ed eseguire semplici istruzioni.	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività ludiche con l'uso di marionette; produzioni grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; realizzazione di	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale; role playing.	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.

		Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.		cartelloni.		
Competenza matematica, scientifica e tecnologica	La conoscenza del mondo	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. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con	Mettere sulla linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Utilizzare un calendario costruito coi compagni usando simboli condivisi. Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino conte, attribuzioni biunivoche di oggetti/persona. Realizzare una costruzione (o altro elaborato) avente caratteristiche qualitative. Saper usare in modo appropriato simboli convenzionali	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; raccogliere più foglie secche di forma e di sfumatura di colore diverso. poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; produzioni grafico-pittoriche	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale; role playing.	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.

		<p>attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 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. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra,</p>	<p>Conoscere, descrivere e rappresentare aspetti morfologici, fisiologici che caratterizzano gli esseri viventi</p>	<p>visite didattiche ; realizzazione di cartelloni</p>		
--	--	--	---	--	--	--

		ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.				
Competenza digitale	La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne usi e funzioni. Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza, guidato dall'insegnante, il PC per visionare	Familiarizzare con le nuove tecnologie Conoscere le funzioni di schermo, mouse, tastiera Il significato di alcune icone. Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante: naturali e artificiali e di alcuni strumenti musicali	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività ludiche con l'uso di marionette; produzioni grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; realizzazione di	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale; role playing.	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.

		immagini, documentari, testi multimediali		cartelloni.		
Competenza personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare	Il sé e l'altro	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute	Costruire e rafforzare un'immagine positiva di sé. Comprendere i bisogni e sentimenti propri ed altrui. Assumere iniziative nei confronti di oggetti e materiali. Riconoscersi come parte di un gruppo e partecipare attivamente a un progetto comune. Comprendere la necessità di darsi e riferirsi a norme di comportamento condivise. Saper riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in modo adeguato. Saper ricostruire eventi della propria	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività ludiche con l'uso di marionette; produzioni grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; realizzazione di cartelloni.	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale; role playing.	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.

		<p>con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. 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. 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</p>	<p>storia personale Saper sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità Saper rispettare le diversità, sviluppando senso di responsabilità e accoglienza Riconoscersi come parte di un gruppo e partecipare attivamente a un progetto comune Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune</p>			
--	--	---	---	--	--	--






		voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e città.				
Competenza in materia di Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Tutti i campi	Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizza semplici	Affinare il controllo e la coordinazione dei segmenti corporei, in riferimento allo spazio e alle azioni da compiere Affinare la motricità fine Gestire autonomamente materiali, consegne, attività Avanzare proposte per la scelta e la realizzazione di un progetto Scegliere e utilizzare materiali	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; attività motorie; produzioni	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione;	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.

		<p>procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>	<p>e strumenti</p> <p>Elaborare, realizzare in autonomia un progetto; attività costruttiva, ludica, creativa</p>	<p>grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale;</p> <p>role playing.</p>	
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Il corpo e il movimento</p> <p>Immagini suoni, colori</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e le esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno e altre attività manipolative;</p> <p>utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte</p>	<p>Elaborare ed esprimere sentimenti ed emozioni</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (imitare, inventare, interpretare... gesti, movimenti, espressioni...)</p> <p>Rappresentare graficamente lo schema corporeo</p> <p>Sperimentare vari tipi di linguaggio: corporeo, plastico, iconico, musicale...</p> <p>Esprimere e rielaborare creativamente</p>	<p>Conversazione guidata e non;</p> <p>gioco libero e guidato;</p> <p>poesie, canti e filastrocche;</p> <p>ascolto di storie;</p> <p>lettura di immagini;</p> <p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;</p> <p>attività ludiche con l'uso di marionette;</p> <p>produzioni</p>	<p>Circle time;</p> <p>brainstorming;</p> <p>didattica multimediale;</p> <p>cooperative learning;</p> <p>didattica inclusiva;</p> <p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e guidate;</p> <p>elaborazioni grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p> <p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>

		<p>dalle tecnologie. 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. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>contenuti personali; conoscenze, esperienze riferite a tradizioni, ricorrenze, legate al proprio nucleo familiare/sociale Utilizzare le possibilità offerte dalle tecnologie Saper scegliere una modalità espressiva per comunicare idee, vissuti, emozioni e utilizzarla in modo personale</p>	<p>grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; attività motorie; realizzazione di cartelloni.</p>	<p>omogenei; didattica laboratoriale; role playing.</p>	
--	--	---	--	--	---	--

PROGETTO RELIGIONE CATTOLICA A.S. 24-25

HO TEMPO PER TE...

TEMPO	TEMA	FINALITA'
<p>OTTOBRE NOVEMBRE</p>	 <p>Ho tempo per ... "Custodire questa terra così grande e così bella, Dio tu l'hai creata e all'uomo l'hai donata!</p>	<p><i>Esprimere le lodi a DIO CREATORE che quando creo la terra vide che era cosa buona ..(gen, 1,06)</i></p> <p><i>Conoscere la consegna che Dio fa all'uomo di abitare e custodire il creato.</i></p>
<p>DICEMBRE</p>	 <p>Ho tempo per ... Gioire. E' natale la festa più bella, GESU' risplende come una stella</p>	<p><i>Conoscere i brani evangelici che raccontano come avvenne la nascita di Gesù. Gioire per il mistero d'amore della notte Santa</i></p>
<p>GENNAIO FEBBRAIO</p>	 <p>Ho tempo per ... Conoscere Gesù che cresce, racconta parabole e miracoli e manifesta la potenza del padre</p>	<p><i>Ascoltare brani del vangelo che raccontano l'infanzia di Gesù e Scoprire i semi di bene nascosti nelle parabole, cogliere i gesti d'amore che Gesù compie.</i></p>
<p>MARZO APRILE</p>	 <p>Ho tempo per ... Festeggiare la Pasqua Gesù ha vinto la morte è vivo è risorto ALLELUIA!</p>	<p><i>Conoscere la vicenda umana di Gesù, come uomo venuto ad abitare in mezzo a noi che dona sé stesso e attraverso i suoi insegnamenti e comportamenti ci insegna ad amare.</i></p>
<p>MAGGIO GIUGNO</p>	 <p>Ho tempo per ... Pregare San Giuseppe COTTOLENGO e i suoi detti ricordare</p>	<p><i>Conoscere persone, gesti, parole che diffondono il messaggio evangelico dell'amore</i></p>

PROFILO CARISMATICO-INSEGNAMENTO IRC programmazione valutabile alla fine del triennio della scuola dell'infanzia

<i>Competenza europea</i>	<i>Campi d'esperienza prevalenti</i>	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Esperienze-Attività</i>	<i>Metodologia</i>	<i>Verifica/valutazione</i>
Competenza Alfabetica funzionale	<p>Il sé e l'altro</p> <p>il corpo in movimento</p> <p>immagini, suoni, colori</p> <p>i discorsi e le parole</p> <p>la conoscenza del mondo</p>	<p>Saper sperimentare relazioni positive, riconoscere comportamenti corretti e riconoscere Gesù mandato da Dio.</p> <p>Saper assumere atteggiamenti adeguati nella vita scolastica, saper provare e manifestare sentimenti di amicizia, solidarietà, pace e perdono. Saper mettere in pratica l'accoglienza, inclusione di chi è</p>	<p>Conoscere l'ambiente circostante, le persone che vi appartengono, comprendere l'importanza delle regole per stare bene insieme e che l'Amore è il comandamento più grande per i Cristiani. Scoprire la bellezza dello stare insieme, conoscere Gesù, il suo insegnamento di pace e di amore verso tutti.</p> <p>Conoscere la figura di san</p>	<p>Conversazione guidata e non;</p> <p>gioco libero e guidato;</p> <p>poesie, canti e filastrocche;</p> <p>ascolto di storie;</p> <p>lettura di immagini;</p> <p>laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;</p> <p>attività ludiche con l'uso di marionette;</p> <p>produzioni</p>	<p>Circle time;</p> <p>brainstorming;</p> <p>didattica multimediale;</p> <p>cooperative learning;</p> <p>didattica inclusiva;</p> <p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale;</p> <p>schede strutturate;</p> <p>conversazioni libere e guidate;</p> <p>elaborazioni grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p> <p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>

		<p>in difficoltà. Saper individuare, distinguere e conoscere i segni e i simboli del Natale, della Pasqua e della Chiesa. Saper raccontare ciò che si è ascoltato con parole appropriate. Saper riconoscere i principali elementi della natura, riconoscere nel mondo i doni di Dio, sviluppando sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà circostante.</p>	<p>Giuseppe Benedetto Cottolengo e i suoi insegnamenti.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo e collaborativo con tutti e sa stare accanto al compagno più bisognoso e lo coinvolge nelle attività e nel gioco.</p> <p>Utilizzare linguaggi diversi per entrare in relazione e comunicare con i compagni, specie quelli in difficoltà.</p> <p>Saper mettere da parte i propri interessi per collaborare con gli altri per un fine comune.</p>	<p>grafico-pittoriche; giochi linguistici; visite didattiche; realizzazione di cartelloni...</p>	<p>laboratoriale; role playing.</p>	
--	--	---	---	--	---	--

			<p>Sperimentare l'atmosfera di gioia che accompagna le feste cristiane, comprendendone il significato e i simboli.</p> <p>Riconoscere e comunicare i racconti del Vangelo legati alle festività cristiane e scoprendoli anche nell'arte figurativa.</p> <p>Conoscere alcuni semplici racconti del Vangelo, imparando i termini del linguaggio cristiano per saperli riutilizzare correttamente.</p> <p>Cogliere con stupore la varietà e la bellezza della natura, ammirare il Creato e</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>riconoscerlo come dono di Dio e comprendere il significato della cura e del rispetto della natura.</p>			

Esempi di metodologia:

- Circle time;
- brainstorming;
- cooperative learning;
- didattica inclusiva;
- ricerca-azione-sperimentazione;
- didattica multimediale;
- imparare facendo;
- problem solving;
- role playing;
- conversazione;
- gruppi di lavoro omogenei;
- didattica laboratoriale...

esempi di valutazione/verifica:

- Osservazione sistematica e occasionale;

- schede strutturate;
- conversazioni libere e guidate;
- elaborazioni grafiche libere e guidate;
- i percorsi motori;
- i giochi strutturati;
- attività fino-motorie.

esempi di esperienze e attività:

- Conversazione guidata e non;
- gioco libero e guidato;
- poesie, canti e filastrocche;
- ascolto di storie;
- lettura di immagini;
- laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi;
- attività ludiche con l'uso di marionette;
- produzioni grafico-pittoriche;
- giochi linguistici;
- visite didattiche;
- realizzazione di cartelloni...

LA VALUTAZIONE

La valutazione formativa del percorso realizzato ha lo scopo di rendere evidenti agli occhi dei bambini e dei genitori il percorso compiuto fino a quel momento e le tappe raggiunte, nella consapevolezza che i ritmi di crescita sono individuali e non si susseguono in modo lineare.

L'approccio dovrebbe essere contestuale, narrativo e descrittivo dei progressi e delle conquiste del singolo e del gruppo, escludendo qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori. In questa fascia d'età i progressi sono molto diversi da bambino a bambino e sono influenzati da innumerevoli fattori, tra i quali anche l'ambiente sociale, economico e culturale di provenienza, le esperienze familiari ed extrascolastiche compiute prima dell'ingresso al nido/alla scuola dell'infanzia e durante la frequenza, la continuità della frequenza stessa, la qualità delle proposte educative, fattori individuali.

La valutazione dovrebbe avere l'obiettivo di individuare l'area potenziale di ogni bambino e di ciascun gruppo in modo da agire entro quest'area per sostenerne la crescita.

La valutazione formativa è narrativa, aperta agli sviluppi successivi, sempre espressa in termini positivi (descrive ciò che il bambino sa/fa, non ciò che ancora non sa/non fa), di valorizzazione, di incoraggiamento.

Alle singole istituzioni scolastiche spetta, inoltre, la responsabilità dell'autovalutazione, che ha la funzione di introdurre modalità riflessive sull'intera organizzazione dell'offerta educativa e didattica della scuola, per svilupparne l'efficacia, anche attraverso dati di rendicontazione sociale o emergenti da valutazioni esterne.

Al termine del percorso verrà rilasciata una certificazione delle competenze acquisite e un profilo descrittivo dell'alunno che tenga conto di tutte le osservazioni, documentazioni raccolte negli anni di frequenza.