



PICCOLA CASA DELLA DIVINA PROVVIDENZA

Scuola dell'Infanzia Paritaria

"CALERIA VAQUER"

Via Lamarmora, 25 - 09020 VILLANOVAFRANCA SU

TEL. 070 9367714

CELL. 335 1750106

[E-mail direzione@villanovafranca.scuolacottolengo.org](mailto:direzione@villanovafranca.scuolacottolengo.org)

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 multicultural.

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 delinarsi 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)

TEMPO: Aprile, Maggio,
Giugno

TEMA: Sportivi

Con il mio corpo posso far ridere e giocare, le regole imparare e con gli amici gareggiare e fare festa.



FINALITA':

Promuovere lo sviluppo delle capacità motorie, della coordinazione del senso di collaborazione attraverso il gioco e le attività sportive, favorendo il benessere fisico, la socializzazione e la consapevolezza del proprio corpo.

Altri progetti:

Progetto di
lingua inglese



Progetto di
attività motoria



Canto, poesie
e filastrocche



SCUOLE COTTOLENGO
Scuola dell'infanzia "Caleria Vaquer"
Villanovafranca

Quattro parole per
crescere bene:

SANI
STUPIDI
SAPIENTI
SPORTIVI



PROGETTO EDUCATIVO

A.S. 2025-2026

TEMPO: **Settembre,
Ottobre, Novembre**

TEMA: Sani

Mangio, mi muovo e riposo
per avere un corpo sempre
sano e armonioso



FINALITA':

Acquisire consapevolezza
dell'importanza di uno stile di vita
sano, comprendendo le basi di
una sana alimentazione,
l'attività fisica regolare,
l'igiene personale per favorire il
benessere fisico e fisiologico.

TEMPO: **Dicembre**

TEMA: Stupiti

Il Divino Bambinello tanto buono
e tanto bello, viene dentro i nostri
cuori e si fa dono dei doni.



FINALITA':

Sviluppare le curiosità e le capacità di
meravigliarsi di fronte alle piccole e
grandi scoperte, incoraggiando
l'osservazione e l'espressione
delle emozioni legate
alla sorpresa e allo stupore.

TEMPO: **Gennaio, Febbraio,
Marzo**

TEMA: Sapienti

Con la mente so pensare, dai nonni, dai
libri e dai media posso imparare e
sapiente diventare



FINALITA':

Favorire lo sviluppo delle curiosità e
del pensiero critico, stimolando il
bambino a osservare, chiedere,
sperimentare e riflettere sul mondo
che lo circonda, promuovendo così
un primo approccio alla conoscenza
e alla scoperta.

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 proprio vocabolario</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>Sviluppare la</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 grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</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>

		Distingue tra segno e disegno	capacità di leggere immagini.	realizzazione di cartelloni.		
Competenza matematica, scientifica e tecnologica	La conoscenza del mondo	<p>Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri</p> <p>Sa collocare se stesso e gli oggetti nello spazio</p> <p>Confronta quantità.</p> <p>Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive</p> <p>Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive</p> <p>Coglie le trasformazioni naturali</p> <p>Esegue semplici percorsi sulla</p>	<p>Raggruppare in base al colore/dimensione; -individuare e distinguere dimensioni.</p> <p>Conoscere l'ambiente scolastico</p> <p>Saper riconoscere indicativamente una quantità-tanto, poco, niente.</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</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>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</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>

	Corpo e movimento	<p>base di indicazioni verbali e/o immagini</p> <p>Sviluppare i concetti topologici</p> <p>Saper valutare la propria posizione nello spazio</p>	<p>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>			
Competenza digitale	Immagini, suoni e colori	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni.</p> <p>Segue con curiosità e piacere</p>	<p>Esplorare le sonorità, utilizzando l'udito la vista, il tatto, il movimento</p> <p>Esprimersi attraverso la drammatizzazione</p> <p>Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi;</p> <p>Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà</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</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>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>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 musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Conoscenza dei media e tecnologie</p>	<p>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>Uso delle tecnologie per giochi e apprendimenti</p>	<p>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 laboratoriale.</p>	
--	--	---	--	--	---------------------------------	--

		<p>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>Iniziale consapevolezza di quali siano i comportamenti corretti per la sicurezza propria e altrui.</p>			
<p>Competenza in Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>Tutti i campi</p>	<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive Osserva situazioni e fenomeni, formula semplici ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a</p>	<p>Affinare le attività prassiche quotidiane Esplorare e utilizzare ambienti, strumenti e materiali Effettuare collegamenti tra azione-risultato. Portare a termine un gioco scelto. Esprimere semplici valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</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; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro</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>problemi di esperienza</p> <p>Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità</p> <p>Ipotizza semplici 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>attività motorie;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	
<p>Competenza in Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>Immagini suoni e colori</p>	<p>Comincia a sviluppare rispetto per "gli altri" attraverso la loro conoscenza.</p> <p>Il bambino comunica, esprime emozioni usando diversi</p>	<p>Iniziare a riconoscere bisogni ed esigenze altrui</p> <p>Esprimere stati d'animo ed emozioni, utilizzando segni e colori</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</p>	<p>Circle time;</p> <p>cooperative learning;</p> <p>didattica inclusiva;</p> <p>ricerca-azione-sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</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>

	Il corpo e il movimento	<p>linguaggi espressivi, del corpo, creativi</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>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Sviluppare capacità espressive</p> <p>Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi</p> <p>Riconoscere e indicare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri Sperimentare l'uso dei cinque sensi. Produce intenzionalmente segni grafici utilizzano vari strumenti.</p>	<p>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>attività motorie;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>
--	-------------------------	---	---	---	---	--

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. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative Sperimenta rime,	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. Rievocare e raccontare fatti ed esperienze personali. Ascoltare i discorsi degli altri, essere capace di ascoltare una breve storia con attenzione.	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;	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale.	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>filastrocche, drammatizzazione, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</p>		<p>visite didattiche; realizzazione di cartelloni.</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>Sa collocare se stesso, gli oggetti e le persone nello spazio</p> <p>Confronta quantità.</p> <p>Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive</p>	<p>Raggruppare in base al colore/dimensione; -individuare e distinguere dimensioni -registrare dati e metterli a confronto</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>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; produzioni grafico-pittoriche;</p>	<p>Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei;</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 fine-motorie.</p>

		<p>Coglie le trasformazioni naturali</p> <p>Esegue semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali</p>	<p>Individuare aspetti stagionali</p> <p>Orientarsi nello spazio (dentro, fuori, avanti, dietro, sopra, sotto)</p>	<p>visite didattiche; realizzazione di cartelloni.</p>	<p>didattica laboratoriale.</p>	
Competenza digitale	<p>Immagini, suoni e colori</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 musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</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>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</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</p>	<p>Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro</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>

	La conoscenza del mondo	<p>Conosce i media e le diverse tecnologie</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>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>Usare le tecnologie per giochi e apprendimenti</p> <p>Primo approccio all'utilizzo di strumenti e nuove tecnologie.</p> <p>Saper riprodurre i movimenti necessari ad eseguire la consegna data dall'insegnante o dallo strumento digitale.</p> <p>Sviluppare il coordinamento fine motorio, oculo manuale e grosso motorio.</p>	<p>marionette;</p> <p>produzioni grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</p>	<p>omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	
Competenza	La conoscenza	Riferisce	Registrare il passare del	Conversazione	Circle time;	Osservazione

personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare	del mondo	<p>correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p>	<p>tempo su calendari settimanali, iniziare a percepire il passare del tempo come misura del suo “spazio-turno” come elemento di crescita</p>	<p>guidata e non; 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 grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di cartelloni.</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 laboratoriale.</p>	<p>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 sé e l’altro	<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</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,</p>	<p>Riconoscere la scansione giorno-notte e le loro caratteristiche iniziando ad usare ieri-oggi-domani per collocare avvenimenti nel tempo</p> <p>Conoscere vari materiali ed esseri viventi dell’ambiente che lo circonda e ne percepire caratteristiche e trasformazioni nel tempo.</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</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>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale.</p>	<p>attività fino-motorie.</p>

	<p>Il corpo e il movimento</p>	<p>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>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>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>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.</p> <p>Esprimere le proprie emozioni con il corpo.</p>			
--	--------------------------------	--	--	--	--	--

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 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	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 svolgere. Scegliere e usare materiali e strumenti adatti per realizzare le proprie idee.	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 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.	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.

		azioni				
Competenza in Consapevolezza ed espressione culturale	Il sé e l'altro Immagini suoni e colori	<p>Comincia a sviluppare rispetto per “gli altri” attraverso la loro conoscenza.</p> <p>Il bambino comunica, esprime emozioni usando diversi linguaggi espressivi, del corpo, creativi</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>Sa esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e arti manipolative le</p>	<p>Iniziare a riconoscere bisogni ed esigenze altrui</p> <p>Esprimere stati d'animo ed emozioni, utilizzando segni e colori;</p> <p>Sviluppare capacità espressive.</p> <p>Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi.</p> <p>Padroneggiare gli strumenti necessari alla fruizione dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.</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 grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</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 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>

	Il corpo e il movimento	storie inventate o ascoltate. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	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.	attività motorie; realizzazione di cartelloni.		
--	-------------------------	--	--	---	--	--

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>
Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione o Competenza Alfabetica funzionale	Il sé e l'altro I Discorsi e le parole	Comunicare i propri bisogni e desideri. Esprimere emozioni e sentimenti. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e	Esprimere con il linguaggio sentimenti ed emozioni. Arricchire il lessico e la struttura della frase.	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche; ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning; didattica inclusiva; ricerca-azione-	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori;

		<p>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</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 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>	<p>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>sperimentazione;</p> <p>imparare facendo;</p> <p>problem solving;</p> <p>conversazione;</p> <p>gruppi di lavoro omogenei;</p> <p>didattica laboratoriale;</p> <p>role playing.</p>	<p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>
--	--	---	--	--	---	--

		<p>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.</p>				
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	<p>L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Memorizza e utilizza oralmente</p>	<p>Memorizzare semplici parole, canti e brevi frasi in lingua inglese. Riconoscere e sperimentare la pluralità dei</p>	<p>Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche;</p>	<p>Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning;</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche</p>

		<p>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</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</p>	<p>linguaggi.</p> <p>Comprendere ed eseguire semplici istruzioni.</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>role playing.</p>	<p>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>Competenza matematica, scientifica e tecnologica</p>	<p>La conoscenza del mondo</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta</p>	<p>Mettere sulla linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Utilizzare un calendario costruito coi</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>elaborazioni grafiche</p>

		<p>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.</p>	<p>compagni usando simboli condivisi Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino conte, attribuzioni biunivoche di oggetti/persone Realizzare una costruzione (o altro elaborato) avente caratteristiche qualitative. Saper usare in modo appropriato simboli convenzionali Conoscere, descrivere e rappresentare aspetti morfologici, fisiologici che caratterizzano gli esseri viventi</p>	<p>ascolto di storie; lettura di immagini; laboratori di drammatizzazione, grafico-pittorici e manipolativi; produzioni grafico-pittoriche; visite didattiche; realizzazione di cartelloni.</p>	<p>didattica inclusiva; ricerca-azione-sperimentazione; imparare facendo; problem solving; conversazione; gruppi di lavoro omogenei; didattica laboratoriale; role playing.</p>	<p>libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.</p>
--	--	---	--	---	---	---

		<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>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.</p>				
Competenza digitale	La conoscenza del mondo	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne usi e funzioni.	Familiarizzare con le nuove tecnologie	Conversazione guidata e non; gioco libero e guidato; poesie, canti e filastrocche;	Circle time; brainstorming; didattica multimediale; cooperative learning;	Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche

	<p>Immagini, suoni, colori</p>	<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche</p> <p>Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.</p> <p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici</p> <p>Utilizza, guidato dall'insegnante, il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali</p>	<p>Conoscere le funzioni di schermo, mouse, tastiera</p> <p>Il significato di alcune icone.</p> <p>Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante: naturali e artificiali e di alcuni strumenti musicali</p>	<p>ascolto di storie; 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>role playing.</p>	<p>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>Competenza personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare</p>	<p>Il sé e l'altro</p>	<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>Costruire e rafforzare un'immagine positiva di sé.</p> <p>Comprendere i bisogni e sentimenti propri ed altrui.</p> <p>Assumere iniziative nei confronti di oggetti e materiali.</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</p>	<p>Circle time;</p> <p>brainstorming;</p> <p>didattica multimediale;</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>elaborazioni grafiche libere e guidate;</p> <p>compiti di realtà;</p>

		<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <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> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla</p>	<p>Riconoscersi come parte di un gruppo e partecipare attivamente a un progetto comune.</p> <p>Comprendere la necessità di darsi e riferirsi a norme di comportamento condivise.</p> <p>Saper riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in modo adeguato</p> <p>Saper ricostruire eventi della propria storia personale</p> <p>Saper sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità</p> <p>Saper rispettare le diversità, sviluppando senso di responsabilità e accoglienza</p> <p>Riconoscersi come parte di un gruppo e partecipare attivamente a un</p>	<p>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>role playing.</p>	<p>i percorsi motori;</p> <p>i giochi strutturati;</p> <p>attività fino-motorie.</p>
--	--	---	--	---	--	--

		<p>giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <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>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e città.</p>	<p>progetto comune</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune</p>			
--	--	--	--	--	--	--

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 Ipoteizza 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	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 e strumenti Elaborare, realizzare in autonomia un progetto; attività costruttiva, ludica, creativa	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 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.
Competenza in materia di	Il corpo e il movimento	Il bambino comunica, esprime	Elaborare ed esprimere	Conversazione guidata e non;	Circle time;	Osservazione sistematica e occasionale;

<p>consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Immagini suoni, colori</p>	<p>emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e le esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno 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</p>	<p>sentimenti ed emozioni Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (imitare, inventare, interpretare... gesti, movimenti, espressioni...) Rappresentare graficamente lo schema corporeo Sperimentare vari tipi di linguaggio: corporeo, plastico, iconico, musicale... Esprimere e rielaborare creativamente 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,</p>	<p>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.</p>	<p>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>schede strutturate; conversazioni libere e guidate; elaborazioni grafiche libere e guidate; compiti di realtà; i percorsi motori; i giochi strutturati; attività fino-motorie.</p>
---	-----------------------------------	--	--	---	--	---

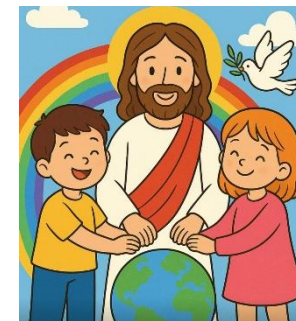
		<p>attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>vissuti, emozioni e utilizzarla in modo personale</p>			
--	--	--	--	--	--	--




SCUOLE
COTTOLENGO

Piccola Casa della Divina Provvidenza Cottolengo
Scuola dell'Infanzia Paritaria "Caleria Vaquer" Villanovafranca
PROGETTO RELIGIONE CATTOLICA A. S. 2025-2026

Facciamo la Pace



TEMPO	TEMA	FINALITA'
SETTEMBRE, OTTOBRE, NOVEMBRE	 <p>Pace è un arcobaleno che brilla su nel cielo</p>	<i>Conoscere la "Promessa di Pace" che Dio fa a Noè espressa dall'arcobaleno</i>
DICEMBRE	 <p>Pace è un canto di angeli che risuona nella notte</p>	<i>Cogliere i messaggio evangelico della pace cantato dagli angeli a Betlemme</i>
GENNAIO, FEBBRAIO	 <p>Pace è un dono che viene dall'alto ed entra nel cuore</p>	<i>Esprimere con le parole del canto la consapevolezza che la pace è un dono che viene a chiederci di essere accolto e vissuto</i>
MARZO	 <p>Pace è il saluto di Gesù risorto agli apostoli la sera di Pasqua</p>	<i>Rievocare il saluto di Gesù risorto agli apostoli e scoprire che è dono per tutti e per ciascuno</i>
APRILE, MAGGIO, GIUGNO	 <p>Pace è un desiderio profondo nel cuore umano</p>	<i>Conoscere uomini e donne che nel mondo coltivano semi umani</i>

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 in difficoltà. Saper individuare, distinguere e conoscere i segni e i simboli del</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 Giuseppe Benedetto Cottolengo e i suoi insegnamenti.</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 grafico-pittoriche;</p> <p>giochi linguistici;</p> <p>visite didattiche;</p> <p>realizzazione di</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 laboratoriale;</p> <p>role playing.</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>Natale, della Pasqua e della Chiesa.</p> <p>Saper raccontare ciò che si è ascoltato con parole appropriate.</p> <p>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>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>Sperimentare l'atmosfera di gioia che accompagna le</p>	<p>cartelloni...</p>		
--	--	---	--	----------------------	--	--

			<p>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 riconoscerlo come dono di Dio e comprendere il significato della</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			cura e del rispetto della natura.			

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.