



**ISTITUTO COMPENSIVO PESCARA 8**

Via Torino n. 19 – 65121 PESCARA - Tel. +39 085 4210592 - Fax. +39 085 4294881

Distretto n. 12 Pescara – C.F. 91117430685 - Codice Meccanografico PEIC835007

Codice univoco ufficio **UFOT6R** [peic835007@istruzione.it](mailto:peic835007@istruzione.it) - [peic835007@pec.istruzione.it](mailto:peic835007@pec.istruzione.it) - [www.icpescara8.edu.it](http://www.icpescara8.edu.it)

**ANNO SCOLASTICO 2014-15**

**CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO**

**SCUOLE DELL'INFANZIA**

# SCUOLA DELL'INFANZIA

Plesso di Borgo Marino



Plesso di Dante Alighieri



## INDICE

<b>I campi di esperienza</b>	<b>pagina 2</b>
<b>Presentazione del Curricolo verticale di Istituto</b>	<b>pagina 4</b>
<b>Il sé e l'altro (Educazione civica)</b>	<b>pagina 10</b>
<b>Il corpo e il movimento (educaz. fisica)</b>	<b>pagina 11</b>
<b>Immagini, suoni e colori (arte...)</b>	<b>pagina 14</b>
<b>Immagini, suoni e colori (... musica...)</b>	<b>pagina 16</b>
<b>Immagini, suoni e colori (... tecnologia)</b>	<b>pagina 25</b>
<b>I discorsi e le parole (italiano)</b>	<b>pagina 41</b>
<b>La conoscenza del mondo (storia...)</b>	<b>pagina 50</b>
<b>La conoscenza del mondo (... geografia...)</b>	<b>pagina 55</b>
<b>La conoscenza del mondo (...matematica...)</b>	<b>pagina 58</b>
<b>La conoscenza del mondo (...scienze)</b>	<b>pagina 67</b>
<b>Religione</b>	<b>pagina 72</b>



## I CAMPI DI ESPERIENZA

Il concetto di **campo di esperienza** è stato introdotto dagli Orientamenti del 1991 per delineare settori specifici di competenza, definiti "i diversi ambienti del fare e dell'agire del bambino e quindi i settori specifici ed individuabili di competenza nei quali il bambino conferisce significato alle sue molteplici attività, sviluppa il suo apprendimento, acquisendo anche le strumentazioni linguistiche e procedurali e persegue i suoi traguardi formativi, nel concreto di una esperienza che si svolge entro i confini definiti e con il costante suo attivo coinvolgimento". Il termine "campo" ricorda la teoria del campo di Kurt Lewin che lo definì come "la totalità di fatti coesistenti che sono concepiti come mutualmente interdipendenti". Dal 1991 i nomi dei diversi campi e il loro numero è cambiato varie volte, per giungere alle attuali "Indicazioni nazionali 2012" :

1. Il sé e l'altro
2. Il corpo e il movimento
3. Immagini, suoni e colori
4. I discorsi e le parole
5. La conoscenza del mondo

Nelle "Indicazioni nazionali 2012" i **campi di esperienza** diventano "un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri".

Ma cosa intendiamo, praticamente, con l'espressione **campo di esperienza**?

"Anzitutto, uno spazio circoscritto dell'esperienza culturale umana, in cui si attivano particolari comportamenti evocati dalle parole e dagli altri segni utilizzati per comunicare. Le espressioni verbali e i segni (i codici simbolico - culturali) ... attivano immagini, ricordi, conoscenze sui fenomeni; evocano vissuti, modi di fare, procedure per trovare soluzioni. Il campo di esperienza è lo sfondo utile per organizzare le attività di insegnamento/apprendimento.

Un campo di esperienza è quindi il **vissuto del bambino** nelle sue manifestazioni **comportamentali, comunicative, relazionali**, il suo modo di approcciare le situazioni, ma al tempo stesso è anche il vissuto dell'insegnante e il contesto entro cui le esperienze si svolgono.

Nell'ottica di un curriculum verticale all'interno dei campi di esperienza possiamo trovare quei primi approcci e quei prerequisiti che diventeranno nel futuro percorso scolastico prevalentemente conoscenze disciplinari:

1. Il sé e l'altro (educazione civica)
2. Il corpo e il movimento (educazione fisica)
3. Immagini, suoni e colori (arte, musica, tecnologia)
4. I discorsi e le parole (italiano)
5. La conoscenza del mondo (storia, geografia, matematica, scienze).



## ISTITUTO COMPRENSIVO N. 8

Via Torino n. 19 – 65121 PESCARA  
Distretto n. 12 Pescara – C.F. 9117430685  
Codice Meccanografico PEIC835007

# PRESENTAZIONE DEL CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO

## Anno scolastico 2014-2015

Il curriculum di istituto è l' espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l' identità dell'istituto. La costruzione del curriculum è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l' innovazione educativa.

A partire dal curriculum di istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree.

Fin dalla scuola dell' infanzia, nella scuola primaria e nella secondaria di primo grado, l'attività didattica è orientata alla qualità dell' insegnamento rivolto a ciascun alunno e non ad una sequenza lineare e, necessariamente incompleta, di contenuti disciplinari.

I docenti, in stretta collaborazione, promuovono attività significative nelle quali gli strumenti e i metodi caratteristici delle discipline si confrontano e si intrecciano.

La costruzione del curriculum verticale per competenze non è un adempimento formale, ma è il processo attraverso il quale si sviluppano e si organizzano la ricerca e l'innovazione educativa, è un cammino di costante miglioramento dell'aspetto centrale della scuola: il processo di insegnamento-apprendimento .

L'itinerario scolastico dai tre ai quattordici anni, pur abbracciando tre tipologie di scuola caratterizzate ciascuna da una specifica identità educativa e professionale, è contraddistinto dalla VERTICALIZZAZIONE che poggia sui seguenti elementi: **ricorsività, continuità, gradualità, trasversalità.**

Partendo da queste premesse delle Indicazioni Nazionali, i docenti dei tre ordini di scuola dell'Istituto hanno redatto il curriculum verticale, frutto di riflessioni condivise, di confronto costruttivo e di circolarità delle buone pratiche didattiche nell'ambito degli incontri interdipartimentali e dei dipartimenti, nell'ottica della verticalità.

Il nostro Istituto vuole essere una scuola inclusiva, radicata nel territorio, aperta all'Europa e orientata all'innovazione.

## **Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione**

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti

### Quadro di riferimento

Competenze chiave europee	Competenze chiave di cittadinanza	Descrittori	Indicatori
Tutte le competenze con particolare riferimento a : <b>Imparare ad imparare</b>	Tutte le competenze con particolare riferimento a: <b>Imparare ad imparare</b>	Conoscenza di sé (limiti, capacità, orientamento, riflessione )	È consapevole <ul style="list-style-type: none"> <li>delle proprie capacità</li> <li>dei punti di debolezza e di forza</li> </ul> che sa gestire individualmente e nel gruppo. È consapevole degli effetti relativi alle scelte personali e alle sue azioni
		Uso di strumenti informativi	Ricerca in modo autonomo e spontaneo fonti e informazioni; le sa gestire in modo appropriato e produttivo
		Acquisizione di un metodo di studio e di lavoro	Organizza un metodo di studio personale, attivo e creativo, utilizzando in modo corretto e proficuo il tempo a disposizione
	<b>Risolvere problemi</b>	Problematizzazione dell'apprendimento	Affronta situazioni problematiche costruendo e



			verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
<b>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b>	<b>Progettare</b>	Uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto	Utilizza le conoscenze apprese per ideare e realizzare un prodotto
		Organizzazione del materiale per realizzare un prodotto	Organizza il materiale in modo funzionale e originale. Applica le conoscenze nella realizzazioni di compiti di realtà.
	<b>Agire in modo autonomo e responsabile</b>	Applicazione attiva e consapevole dei valori della vita sociale	Si inserisce in modo attivo e consapevole nella vita sociale e fa valere i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole e le responsabilità
<b>Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere Competenza digitale Consapevolezza ed espressione culturale</b>	<b>Comunicare: comprendere e rappresentare</b>	Comprensione dei linguaggi di vario genere	Comprende le tipologie di messaggi di varia complessità ,trasmessi anche con diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
		Uso dei linguaggi disciplinari	Si esprime, oralmente e per iscritto, utilizzando tutti i linguaggi disciplinari,anche

			attraverso supporti vari (cartacei, informatici e multimediali) e manifestando le proprie idee, esperienze ed emozioni ,come nella biografia cognitiva.
<b>Competenze sociali e civiche</b>	<b>Collaborare e partecipare</b>	Interazione nel gruppo	Interagisce nel gruppo dei pari, offrendo il proprio contributo
		Disponibilità al confronto	Gestisce la conflittualità e favorisce il confronto
		Rispetto dei diritti altrui	Conosce e rispetta i diversi punti di vista e ruoli altrui
		Partecipazione	Collabora , formula richieste d'aiuto, offre il proprio contributo
	<b>Agire in modo autonomo e responsabile</b>	Assolvere gli obblighi scolastici	Conosce e rispetta il patto formativo e il regolamento d'istituto
		Rispetto delle regole	Sta bene con tutti rispettando le regole condivise di comportamento, in diversi ambienti, esperienze di crescita sia curricolari sia extra-curricolari
<b>Competenze in matematica Competenze in campo scientifico e tecnologico Consapevolezza ed espressione culturale Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b>	<b>Risolvere problemi</b>	Risoluzione di situazioni problematiche utilizzando contenuti e metodi della discipline	Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo, anche in maniera originale, ottimizzando il procedimento Affronta le situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi .

<b>Tutte le competenze</b>	<b>Tutte le competenze</b>	Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi	Individua i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi e li sa rappresentare
			Sa collegare e citare le conoscenze più significative relative ad uno stesso argomento, ma apprese in ambiti disciplinari diversi
<b>Competenza digitale</b>	<b>Acquisire ed interpretare l'informazione</b>	Capacità di analizzare l'informazione	Acquisisce ed interpreta criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti attraverso diversi strumenti comunicativi
	<b>Agire in modo autonomo e responsabile</b>	Capacità di consultare e fruire degli strumenti multimediali	Conosce le opportunità che la rete offre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• regole e responsabilità</li> <li>• limiti e potenzialità</li> <li>• rischi e pericoli</li> </ul>

# 1.CAMPO DI ESPERIENZA:

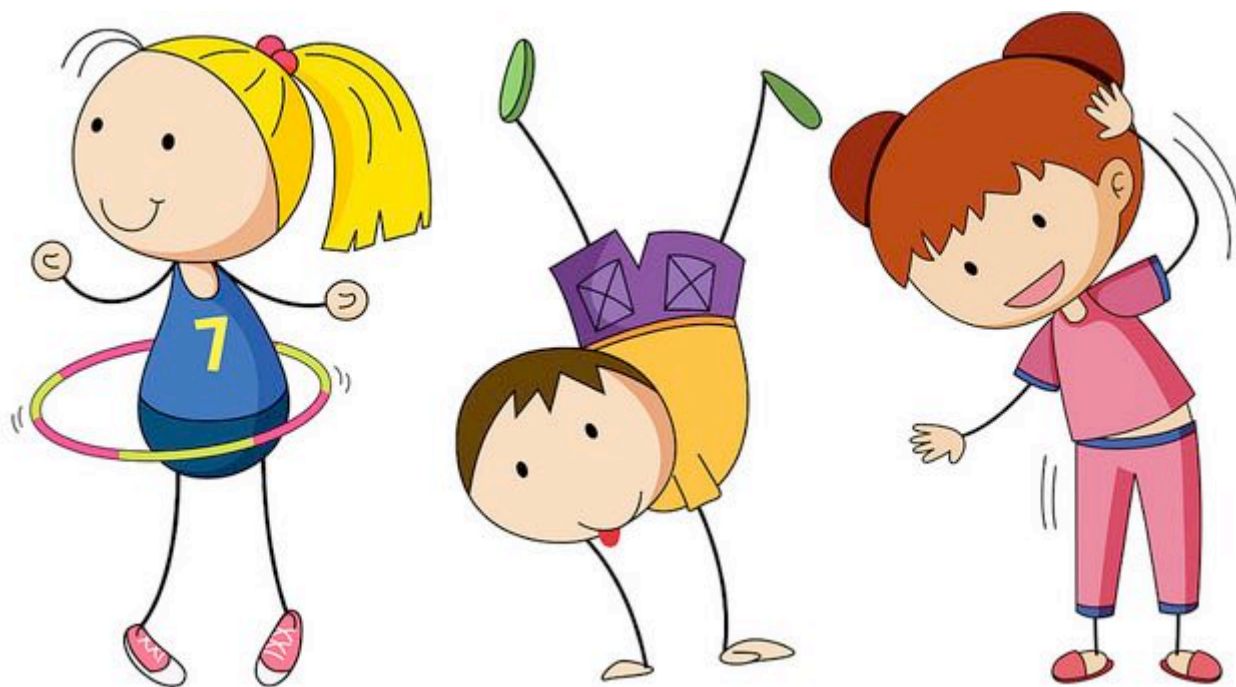
## 1.1- Il sé e l'altro (Educazione civica)

Conoscenza del proprio io, degli altri, delle regole di comportamento,  
i valori della vita associata, educazione alla salute, alimentare, ambientale ecc.



## 2.CAMPO DI ESPERIENZA:

### 2.1-Il corpo e il movimento (educaz. fisica)



SCUOLA DELL'INFANZIA				
Campi di esperienza	Competenze	Obiettivi di apprendimento	Attività	Metodi e strategie didattiche
<b>Il sé e l'altro</b>	Rispetta il proprio corpo ed impara ad averne cura.  Gioca con gli altri rispettando le regole.	Raggiungere una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi. Conseguire pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione. Memorizzare e comprendere semplici regole	Attività strutturate su percorsi per controllare il proprio corpo in condizione di disequilibrio.	Tutte le attività e le esperienze saranno organizzate in forma ludica ed introdotte da una fase di presentazione; si partirà da domande stimolo in sezione che vadano a scaturire la curiosità dei bambini nei confronti delle attività proposte. L'attività motoria al pari delle altre attività concorre al raggiungimento delle finalità della scuola dell'infanzia, ovvero allo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, delle competenze, al rispetto degli altri e dei loro bisogni all'acquisizione delle regole sociali. Infine attraverso le attività i bambini impareranno a riconoscere, controllare e gestire le proprie emozioni.
<b>Il corpo e il movimento</b>	Sviluppa la conoscenza del proprio corpo attraverso il movimento.  Sviluppa gli schemi motori di base e la lateralità.  Gioca da solo e in gruppo.	Conoscere le diverse parti del corpo, controllarne la forza, provare piacere nel movimento. Controllare il proprio corpo in condizione di disequilibrio. Giocare individualmente e in gruppo con l'uso degli attrezzi, all'interno della scuola e all'aperto.	Attività per controllare se il bambino rappresenta graficamente le parti del corpo.  Attività strutturate per rilevare se il bambino memorizza stimoli di ordine percettivo, utilizzando materiali diversi dell'ambiente circostante (palla, cerchi, birilli, coni e mattoni).	
<b>Immagini, suoni, colori</b>	Sviluppa la conoscenza del proprio corpo attraverso i cinque sensi.  Sviluppa il senso del ritmo.  Esercita le potenzialità espressive del corpo.	Individuare le caratteristiche e le modalità d'uso degli strumenti e dei materiali. Muoversi seguendo un ritmo dato. Assumere posture e compiere gesti ed azioni con finalità espressive e comunicative.	Attività di coordinamento motorio per controllare i movimenti	
<b>I discorsi e le parole</b>	Sviluppa gradualmente la capacità di capire e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui.	Prestare attenzione e ascolto. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando il linguaggio del corpo. Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.		
<b>Conoscenza del mondo</b>	Impara ad orientarsi nello spazio e nel tempo. Impara a muoversi negli spazi all'aperto e a confrontarsi con gli elementi naturali.	Individua e utilizza semplici riferimenti spaziali (sopra/sotto). Memorizzare e discriminare stimoli di ordine percettivo nell'ambiente naturale. Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.		

SCUOLA DELL'INFANZIA			
Campi di esperienza	Contenuti	Modalità di verifica	Valutazione
<b>Il sé e l'altro</b>	Giochi di gruppo che implicano il rispetto delle regole e la collaborazione.  Giochi imitativi di coppia (ad esempio esercizi allo specchio).	Osservazione: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniziale;</li> <li>• In itinere;</li> <li>• Finale.</li> </ul> Per valutare utilizzerò quindi l'osservazione sistematica, i cui indicatori coincideranno con gli obiettivi definiti in termini di comportamenti. Utilizzerò inoltre i prodotti dei bambini per rilevare i traguardi raggiunti. Le esperienze saranno documentate mediante varie modalità: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discussioni tra i bambini per verificare gli esiti dei percorsi svolti.</li> <li>2. Rielaborazione delle attività motorie attraverso la trasposizione in attività grafico-pittoriche.</li> </ol>	Come sottolineano le Indicazioni Nazionali, l'attività di valutazione nella Scuola dell'Infanzia risponde ad un'esigenza FORMATIVA, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evitando di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini. Si attuerà all'inizio delle attività, in itinere e alla fine del progetto.  La valutazione si baserà sui seguenti criteri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Curiosità;</li> <li>• Interesse;</li> <li>• Competenze acquisite in ambito spazio- tempo;</li> <li>• Distinguere i concetti topologici;</li> <li>• Capacità di eseguire le consegne, rispettando le regole stabilite che saranno presentate prima di avviare l'attività;</li> <li>• Capacità di relazionarsi agli altri.</li> </ul>
<b>Il corpo e il movimento</b>	Esercizi gioco per il controllo dell'equilibrio e della respirazione.  Esercizi per l'acquisizione dei concetti di direzionalità (avanti/dietro; di fianco/di fronte; sopra/sotto).		
<b>Immagini, suoni, colori</b>	Rielaborazioni delle attività motorie in attività grafico-pittoriche.  Attività mirate al coordinamento corpo-musica e al ritmo.		
<b>I discorsi e le parole</b>	Verbalizzazione delle sensazioni provate durante gli esercizi in palestra. Rielaborazione verbale degli esercizi e dei percorsi motori.		
<b>Conoscenza del mondo</b>	Comprendere ed utilizzare semplici relazioni temporali (prima-dopo).  Scoprire analogie e differenze tra oggetti e persone.  Confrontare e valutare quantità (pochi/tanti).  Giochi imitativi riproducendo i movimenti degli animali		

# 3.CAMPO DI ESPERIENZA:

## 3.1- Immagini, suoni e colori (arte...)





CAMPO DI ESPERIENZA:

**LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE** (gestualità, arte, musica, multimedialità)

Le attività di questo campo si riferiscono alla comunicazione e all' espressione manipolativo-visiva, sonoro-musicale, drammatico-teatrale, audio-visuale e mass-mediale che stimolano i bambini ad esprimere con immaginazione e creatività le loro emozioni e i loro pensieri e contemporaneamente li educano al senso del bello, alla conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

# 3.CAMPO DI ESPERIENZA:

## 3.2 Immagini, suoni e colori (... musica...)



# CURRICOLO VERTICALE DI MUSICA

A cura del DIPARTIMENTO MUSICA A.S. 2014-2015

## PREMESSA

### ➤ **Definizione di “musica” (Epistemologia della materia)**

Dal momento che non esiste una disciplina unitaria extra scolastica definibile come “Musica”, ma varie discipline che operano in questo campo con metodi e obiettivi diversi, sembra corretto premettere a qualunque discorso la definizione di “Musica” che è alla base del presente percorso didattico. Per **“Musica” si intende “la realtà acustica nei suoi aspetti”**, laddove per “realità acustica” si intende ogni prodotto acustico dell’uomo, ossia non solo quei messaggi che hanno chiare finalità estetico-culturali, ma anche quelli che hanno scopi comunicativi, relazionali, cognitivi, emotivo-affettivi .....Alla base quindi idi una tale definizione c’è un concetto di “suono-rumore” che è mezzo importante per la conoscenza delle esperienze e secondo cui la distinzione dei due aspetti è dovuta a specifiche scelte/formazioni culturali e non tanto a motivazioni fisiche.

### ➤ **I settori della musica**

All’interno di una tale definizione di Musica, pertanto, antropologicamente parlando non troviamo solo le attività *dell’Homo Audiens, Cantans e Sonas*, ma anche quelle dell’Homo Loques, Moves e Sapiens (1): da qui i “settori” o “percorsi” da proporre agli alunni: ASCOLTO, MOVIMENTO. CANTO, PRATICA STRUMENTALE, GRAFIA, CONOSCENZA. È auspicabile l’attivazione di tutti i settori per mantenere le diverse operatività.

### ➤ **I “nuclei fondanti” della “musica”**

Nelle indicazioni ministeriali questi “settori” vengono riproposti a vari livelli, ma riunendoli in due nuclei fondanti: il FAREMUSICA o PRODUZIONE (nel duplice aspetto di produzione-esecuzione) e L’ASCOLTARE MUSICA o FRUIZIONE (intendendo per “ascoltare” un processo complesso di osservazione, analisi, interpretazione, contestualizzazione storica del brano). Consapevoli comunque che il Fare è già di per sé Ascolto; organizzeremo le varie attività in questi ambiti, a vari livelli (con metodi e attività simili, ma gradualmente più complesse).

### ➤ **Ascolto/fruizione**

(Homo audiens, Loquens, Sapiens) come sviluppo della osservazione, memorizzazione, individuazione, selezione, analisi, esposizione, confronto, contestualizzazione di eventi sonori e musicali. Prevede una serie di percorsi utili a sviluppare nel bambino sempre migliori livelli di attenzione e concentrazione per poter ampliare e ordinare la sua percezione e la sua conoscenza nei confronti del suono.

➤ **Produzione**

(Homo movens, sonans, cantans) sviluppo delle capacità ritmico-sonore ottenute suonando il proprio corpo, gestendo la propria respirazione, la propria voce, semplici oggetti/strumenti ritmici e melodici per sviluppare le capacità manipolatori e tecnico-strumentali e vocali nel bambino, attraverso la lettura di grafie musicali sempre più complesse e precise.

➤ **Finalità**

- 1) **Far partecipare** gli studenti in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali (lettura / esecuzione di brani strumentali e vocali d'insieme, appartenenti aa generi musicali differenti);
- 2) **Sviluppare le capacità** manipolatorie, di coordinazione e tecnico-strumentali degli allievi ottenute suonando il proprio corpo, gestendo la propria respirazione, la propria voce e oggetti/strumenti ritmici e melodici sempre più complessi.
- 3) **Avviare la comprensione e la capacità di valutare** la realtà musicale circostante riconoscendone i significati, integrando gli altri saperi e confrontandola con la propria esperienza musicale, attraverso codici appropriati.
- 4) **Orientare** gli studenti alla conoscenza del sé, delle proprie potenzialità, delle proprie competenze (musicali) e dei propri bisogni, partendo dalla osservazione delle attitudini e capacità di ciascuno e cercando successivamente di stimolare attraverso le opportunità musicali offerte dalla scuola.

➤ **Competenze “chiave” di Cittadinanza** in uscita, alla fine del curriculum

- 1) **Imparare ad imparare** (=organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e modalità di informazione, in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio.)
- 2) **Progettare** (= elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici, valutando le possibilità esistenti, definendo strategie d'azione e verificando i risultati raggiunti);
- 3) **Comunicare** (= comprendere messaggi di genere e complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi, mediante diversi supporti);
- 4) **Collaborare e partecipare** (= interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie ed altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune e alla realizzazione delle attività collettive);
- 5) **Agire in modo autonomo e responsabile** (= sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo nel contempo quelli altrui, le regole, le responsabilità);
- 6) **Risolvere problemi** (= affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline);

- 7) **Individuare collegamenti e relazioni** (= individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni diversi, eventi, concetti, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, lontani nello spazio e nel tempo, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti);
- 8) **Acquisire ed interpretare l'informazione** (= acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti disciplinari e attraverso i diversi strumenti comunicativi, valutando l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni).

TRAGURDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	INDICATORI DI COMPETENZA Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'	MEZZI, METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
<b>1 PRODUZIONE</b> Il bambino/a  -sa usare la voce e semplici oggetti sonori, realizzati anche con materiale di recupero, esplorandone le varie possibilità espressive, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri;  -sa eseguire elementari schemi ritmici per imitazione;  -sa eseguire e interpretare da solo o in gruppo semplici brani musicali appartenenti a generi e culture differenti.	<b>1 PRODUZIONE</b>  -Agire e fare   -Comunicare   -Esprimere  -Inventare	<b>1 PRODUZIONE</b> Il bambino/a  -Usa la voce, il corpo e gli strumenti creati da lui o in adozione per riprodurre e improvvisare suoni e rumori del paesaggio sonoro, per produrre semplici brani musicali;  -Elabora e/o rielabora semplici cellule ritmiche sulla base di esempi proposti;  -Esegue giochi vocali, filastrocche e canti individuali e di gruppo;  -Interpreta brani musicali con movimenti spontanei e guidati.	<b>1 PRODUZIONE</b>  -Suoni e rumori dell'ambiente.    -Ritmi associati al movimento e alla parola;  -Brani musicali di vario genere.	<b>1 PRODUZIONE</b>  -Riproduzione, per imitazione, di brani vocali.  -Impiego di semplici strumenti musicali e ritmici per accompagnare canti e semplici brani musicali.  -Riproduzione di elementi ritmici con la voce, il corpo, il movimento.  -Abbinamento movimento/suono; realizzazione di semplici coreografie ritmiche.	<b>1 PRODUZIONE</b>  <u>Mezzi</u> -Basi preregistrate -Lettore CD, MP3 -PC -Strumenti in adozione o realizzati in classe -Materiale di recupero   <u>Metodi</u> -Lavoro di gruppo -Tutoring	<b>1 PRODUZIONE</b>  <b>Pratica:</b> esecuzione di brani con la voce, il corpo e/o con gli strumenti a disposizione; esecuzione di semplici coreografie ritmiche.

---

## **TIPO di CURRICOLO – CAMPI D'ESPERIENZA-**

---

IL Sé E L'ALTRO, IL CORPO E IL MOVIMENTO, LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE, LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGURDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	INDICATORI DI COMPETENZA Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'	MEZZI, METODI E STRUMENTI	VERIFICHE
<b>2 FRUIZIONE</b>  Il bambino/a  -discrimina e interpreta gli eventi sonori;  -ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	<b>2 FRUIZIONE</b>  -Ascolto  -Scoperta  -Esplorazione	<b>2 FRUIZIONE</b>  Il bambino/a  -è in grado di individuare la fonte di un evento sonoro;  - è in grado di discriminare suoni e rumori;  -individua le funzioni della musica.	<b>2 FRUIZIONE</b>  -La fonte sonora; il suono e il rumore.  -I mezzi per fare musica: la voce, il corpo, gli strumenti musicali.  -brani musicali con differenti funzioni.	<b>2 FRUIZIONE</b>  -Presa di coscienza dell'ambiente sonoro circostante; giochi sonori con la voce e il corpo;  - presentazione di alcuni strumenti ritmici e musicali.  - Ascolto di brani utilizzati in ambiti diversi: in chiesa, ad una festa, ad un	<b>2 FRUIZIONE</b>  <u>Mezzi</u> -Basi preregistrate -Lettore CD, MP3 -PC  <u>Metodi</u> -Lavoro di gruppo -Conversazione guidata	<b>2 FRUIZIONE</b>  <u>Orale :</u>  -Interventi nell'ambito della conversazione guidata, osservazioni, commenti.



				concerto...; ascolto di ninne nanne, canti per l'infanzia, brani di musica classica.		
<b>TRAGURDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA Scuola dell'Infanzia</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>ATTIVITA'</b>	<b>MEZZI, METODI E STRUMENTI</b>	<b>VERIFICHE</b>
<b>2 FRUIZIONE</b>  Il bambino/a  -discrimina e interpreta gli eventi sonori;  -ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.	<b>2 FRUIZIONE</b>  -Ascolto          -Scoperta	<b>2 FRUIZIONE</b>  Il bambino/a  -è in grado di individuare la fonte di un evento sonoro;    - è in grado di discriminare suoni e rumori;	<b>2 FRUIZIONE</b>  -La fonte sonora; il suono e il rumore.      -I mezzi per fare musica: la voce, il corpo, gli strumenti musicali.	<b>2 FRUIZIONE</b>  -Presa di coscienza dell'ambiente sonoro circostante; giochi sonori con la voce e il corpo;    - presentazione di alcuni strumenti ritmici e musicali.	<b>2 FRUIZIONE</b>  Mezzi -Basi preregistrate -Lettore CD, MP3 -PC   Metodi -Lavoro di gruppo -Conversazione guidata	<b>2 FRUIZIONE</b>  Orale :  -Interventi nell'ambito della conversazione guidata, osservazioni, commenti.

	<b>-Esplorazione</b>	-individua le funzioni della musica.	-brani musicali con differenti funzioni.	- Ascolto di brani utilizzati in ambiti diversi: in chiesa, ad una festa, ad un concerto...; ascolto di ninne nanne, canti per l'infanzia, brani di musica classica.		
--	----------------------	--------------------------------------	--	--	--	--

# 3.CAMPO DI ESPERIENZA:

## 3.3-Immagini, suoni e colori (... tecnologia)



**ISTITUTO COMPRENSIVO N°8**  
**Anno scolastico 2013-2014**

## **TECNOLOGIA**

**COSTRUZIONE DEL CURRICOLO**  
**“I MATERIALI”**

**INFANZIA- PRIMARIA- SECONDARIA 1°**

**INFANZIA- INSEGNANTI: PANTALONE M.- GRAZIANI E.**

**PRIMARIA- INSEGNANTE: TROVARELLI D.-IAZZETTA F.**

**SECONDARIA 1°: INSEGNANTI: FIORE V., GAZZELLA J.,ANELINA M.**

## LAVORO DEL GRUPPO

Il gruppo si è confrontato sulla dimensione tecnologica della scuola dell'infanzia, della primaria e della secondaria esplorando lo studio delle **risorse** intese come nucleo fondante della disciplina.

Le maestre della scuola dell'infanzia hanno rilevato, quale studio delle **risorse**, l'ambito dei materiali per i quali i bambini in età prescolare ne individuano, mediante progressive scoperte, le loro qualità attraverso la manipolazione.

Per la scuola primaria alcune risorse di uso comune, naturali o artificiali, vengono elaborate mediante l'operatività, vissuta come momento per manipolare, sperimentare e costruire.

Per la scuola secondaria la conoscenza delle risorse passa attraverso l'operatività come momento di progettazione, scelta di materiali, realizzazione ...

Si è dibattuto molto sulle cose effettivamente svolte nei tre ordini di scuole mediante l'apporto di significative esperienze dirette.

Si è poi proceduto all'analisi epistemologica della disciplina partendo da quella effettuata da alcune IRRE, distribuite sul territorio italiano, di cui si riporta una significativa definizione.

Il percorso di ricerca, per una proposta di curriculum verticale, si è sviluppato in diversi momenti. Il lavoro riportato ha trattato la conoscenza delle **risorse** naturali e/o artificiali, **"I MATERIALI"**.

Quale nucleo fondante le **risorse** rappresentano un tentativo di ricerca per armonizzare il percorso della disciplina alle indicazioni nazionali.



## TECNOLOGIA

### Definizione Di Tecnologia

La tecnologia riguarda la produzione consapevole di **artefatti** che l'uomo realizza per rispondere a **bisogni/problemi** utilizzando (**risorse**) materiali, conoscenze, idee, capitali, strumenti, macchine, competenze ecc., attraverso **processi** di trasformazione che hanno un **impatto** sull'ambiente e richiedono un continuo **controllo** dell'intero processo e dei suoi elementi costitutivi.

**EPISTEMI O NUCLEI FONDANTI: Artefatto, Bisogni/Problemi, Risorsa, Processi, Impatto, Controllo.**

### Percorso per la costruzione del curricolo verticale di istituto

1-Definizione di tecnologia	
2-Nuclei fondanti di tecnologia	
3-Traguardi di competenze	ricavati dalle "Indicazioni per il curricolo"
4-Indicatori	consentono di isolare l'azione cognitiva prevalente all'interno della/e competenza/e Individuatee di facilitare il processo progettuale e valutativo.
5-Obiettivi di apprendimento	dalle Indicazioni (da declinare)
6-Abilità e conoscenze-contenuti e attività	proposta ampia, contestualizzata alla realtà delle scuole
7-Descrittori	competenze declinate rispetto agli indicatori. I descrittori consentono di costruire una progettazione che tenga conto della valutazione per competenze. Sono formulati volutamente alti e possono essere considerati in uscita dalla scuola.

**NUCLEO FONDANTE:**

**“RISORSA”  
I MATERIALI**

**Conseguire la conoscenza dei materiali come  
risorsa per un uso appropriato alle diverse  
situazioni d'uso.**





NUCLEI FONDANTI DELLA TECNOLOGIA		COMPETENZE		INDICATORE	OBIETTIVI	
		Fine Primaria	Fine Second. di 1°		Fine Primaria	Fine Second. di 1°
artefatto	PROGETTARE, OPERARE, COMUNICARE,					
bisogno/ problemi	INTERPRETARE, CODIFICARE, OSSERVARE, ANALIZZARE,					
RISORSA	MATERIALI, CONOSCENZE, IDEE, CAPITALI, STRUMENTI, MACCHINE	1- E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.	1- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	ESPLORARE	1- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 2- Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	1-Effettuare prove e semplici indagini sulle propr.fisiche, mecc.,tecnol.di vari materiali 2- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
processo	RAGIONARE, ELABORARE, TRASFORMARE , PRODURRE					
Impatto	INTERPRETARE,					
controllo	INDAGARE,					

NUCLEO FONDATE	COMPETENZE		INDICATORE/I	OBIETTIVI	
	Fine Primaria	Fine Second. di 1°		Fine Primaria	Fine Secondaria di 1°
<b>RISORSA</b> { <b>MATERIALI</b>	1- E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.	1- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	<b>ESPLORARE</b>	1- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 2- Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	1-Effettuare prove e semplici indagini sulle propr.fisiche, mecc.,tecnol.di vari materiali 2- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.

Attività	Metodi e strategie didattiche	Contenuti	Modalità di verifica (misurazione degli apprendimenti)	Valutazione (processo di sviluppo formativo)
1- discussione guidata sollecitata 2-Ricerca, analisi del testo e costruzione di schemi,tabelle, grafici 3- Elaborazione progettuale di un oggetto 4-Costruire un oggetto riciclando carta di quotidiani	- Osservazione dal vero dialogo guidato, sollecitazione alla scoperta -Spiegazione, ricerca individuale e/o di gruppo, analisi e studio guidato -schizzi,proiezioni ortogonali  -Attività individuale di tipo operativo-manuale	-La carta materiale artificiale, storia,produzione,uso e caratteristiche -Sequenza r.a.re.co. -Progettazione,realizzazione e decorazione del manufatto	-Orale -Scritta  -Grafica  -Pratica -Osservazioni:uso linguaggio tecnico,operatività grafica, operatività manuale,	-Verifiche  -Osservazioni sistematiche



SCUOLA DELL'INFANZIA					
CAMPI DI ESPERIENZA TUTTI					
TRAGUAR DI DI SVILUPPO	OBIETTIVI	ATTIVITA'	METODI E STRATEGIE	CONTENUTI	MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE
-Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative -Usa il linguaggio per progettare attività -Raggruppa e ordina materiali secondo criteri diversi, ne identifica Alcune proprietà	-Utilizza in maniera creativa diversi tipi di materiali -Formulare ipotesi e sperimentare soluzioni -Fare proposte motivando le scelte Effettuate -Discriminare e riconoscere le proprietà dei materiali -Raggruppare materiali in base a una o più caratteristiche comuni	Il bambino: -Esplora e manipola materiali diversi - Pasticcia, miscuglia, piega, taglia, incolla, assembla materiali vari -Raggruppa materiali secondo criteri stabiliti -Progetta il prodotto da realizzare -Organizza il lavoro con i compagni -Aspetta il proprio turno di intervento -Collabora con i compagni -Realizza composizioni con materiali naturali e di recupero a livello individuale e collettivo -Ripercorre verbalmente e graficamente i passaggi attivati durante la realizzazione dei manufatti	l'insegnante: -Organizza gruppi di bambini in base alle affinità relazionali e competenze -Prepara lo spazio per consentire ai bambini l'uso dei materiali -Favorisce l'uso autonomo dei materiali -Attribuisce compiti specifici se necessari -favorisce lo scambio comunicativo -Sollecita i bambini alla collaborazione -Stimola il confronto per l'elaborazione cooperativa dei manufatti -Pone domande stimolo -Lascia che i bambini discutano per trovare soluzioni creative e immaginative -Sollecita la riflessione sull'esperienza -Valorizza i prodotti dei bambini	- Esplorazione, manipolazione, raggruppamento, classificazione, rielaborazione	-Osservazioni occasionali e sistematiche, in itinere e finali al fine di modificare i percorsi Didattici progettati e calibrarli maggiormente alle reali esigenze dei bambini

## MODELLO PER LA STESURA DEL CURRICOLO VERTICALE

	Scuola Primaria				
	Classe I	Classe II	Classe III	Classe IV	Classe V
Traguardo	Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.				
Obiettivo di apprendimento disciplinare	<ul style="list-style-type: none"><li>• Descrivere le caratteristiche di oggetti e materiali.</li><li>• Conoscere e distinguere alcuni materiali caratteristici degli oggetti (legno, plastica, metalli, vetro...).</li><li>• Classificare i materiali conosciuti in base alle loro principali caratteristiche.</li><li>• Comprendere il funzionamento di semplici oggetti.</li></ul>			<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento</li><li>• Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli</li><li>• Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente</li><li>• Rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità</li></ul>	
Attività	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentazione di oggetti di uso comune e discussione sulla loro funzione</li><li>• Brainstorming sulla funzione di artefatti e attività manipolativa di oggetti da smontare e da ricostruire nelle parti essenziali.</li><li>• Distinzione di oggetti in base a determinate caratteristiche (materiali diversi)</li><li>• Realizzazione e manipolazione di materiali plastici (realizzazione di semplici lavoretti in occasione delle festività).</li></ul>			<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentazione di oggetti di uso comune e discussione sulla loro funzione</li><li>• Brainstorming sulla funzione di artefatti e attività manipolativa di oggetti da smontare e da ricostruire nelle parti essenziali.</li><li>• Analisi delle proprietà dei principali materiali di uso comune, dei processi di trasformazione e lavorazione degli stessi e del loro impatto sull'ambiente</li><li>• Ricerca dei momenti evolutivi della tecnica afferente agli oggetti studiati</li><li>• Progettazione e realizzazione di oggetti e manufatti con materiale di vario tipo (carta, argilla, pongo, ecc.)</li></ul>	
Metodi e strategie didattiche	L'attività didattica e formativa legata alla tecnologia mirerà a valorizzare la naturale curiosità posseduta dagli alunni e la loro naturalezza nel vivere in ambiente contrassegnato da forti componenti tecnologiche. Pertanto la cultura della tecnica mirerà a far acquisire agli alunni strumenti operativi e concettuali che permettano loro di interagire in maniera consapevole con il mondo, materiale e virtuale, costruito dall'uomo, utilizzandone opportunamente il linguaggio. Si cercherà di predisporre un ambiente di apprendimento sereno ed idoneo allo scambio delle informazioni e all'interazione in generale, attuando un "agire incoraggiante" (l'insegnante verso gli alunni e gli alunni tra di loro) e facendo emergere, nello scambio comunicativo, le informazioni, le richieste, le spiegazioni, le discussioni e semplici strategie di autocorrezione. Gli alunni saranno stimolati a chiarire tutto il percorso di apprendimento, a produrre idee con la tecnica del brainstorming, ad auto informarsi, a provare e				



	<p>Lo sviluppo delle capacità pratiche sarà veicolato da attività che riguarderanno alcuni contenuti delle diverse discipline, secondo una metodologia basata sull'ascolto/riproduzione/tutoraggio orale e gestuale. Gli insegnanti guideranno gli alunni ad esplorare e interpretare la realtà costruita dall' uomo per condurli all'acquisizione degli strumenti operativi e concettuali che permettano loro di interagire in maniera consapevole con il mondo, materiale e virtuale, utilizzandone opportunamente il linguaggio. Gli alunni lavoreranno singolarmente, ma ognuno potrà ricevere assistenza dai compagni già più abili e anche in coppia. Dovranno procedere anche per tentativi ed errori al fine di favorire un maggior coinvolgimento nel processo di apprendimento. Il ruolo specifico dell'insegnante sarà sia quello di trasmettere istruzioni operative precise e dettagliate e intervenire individualmente a sostegno dell'alunno in difficoltà sia soprattutto quello di osservare e incoraggiare gli alunni durante l'attività. In particolare l'insegnante, nella sua pratica azione didattica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• favorirà un clima relazionale positivo</li> <li>• promuoverà la partecipazione degli alunni facendo leva su interesse e curiosità</li> <li>• assumerà un ruolo di facilitatore dell'attività di apprendimento</li> <li>• aiuterà gli alunni a prendere coscienza delle esperienze e delle idee personali su una determinata realtà osservata o vissuta</li> <li>• incoraggerà collaborazione e cooperazione e tutti i comportamenti socialmente positivi</li> <li>• farà sentire gli allievi protagonisti nelle situazioni di apprendimento e sottolinea i meriti e i successi</li> <li>• farà prendere coscienza delle situazioni da affrontare e della reale necessità di impegnarsi.</li> <li>• deluciderà il percorso di apprendimento</li> <li>• guiderà gli alunni nella progettazione e nella stesura dei prodotti e nelle diverse fasi operative</li> </ul>	
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La materia organica ed inorganica; i materiali naturali ed artificiali</li> <li>• Classificazione degli oggetti in base alle loro proprietà e funzioni: pesantezza, leggerezza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità</li> <li>• Alcune tecniche antiche di lavorazione dei materiali per la realizzazione di strumenti di uso quotidiano</li> <li>• Schematizzazioni e modellini per creare semplici oggetti o manufatti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza delle parti e del funzionamento di una semplice macchina di uso comune e/o quotidiano</li> <li>• La storia, l'osservazione e l'analisi di oggetti di uso quotidiano</li> <li>• Materiali e loro principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità.</li> <li>• Procedure esecutive per la realizzazione di semplici manufatti.</li> </ul>

<b>Modalità di verifica</b>	<p>La verifica terrà conto dei CRITERI di coerenza, efficacia, contestualizzazione organizzativa e didattica, integrazione, trasversalità, socializzazione. Le verifiche cercheranno di individuare la comprensione di ciò che si sta realizzando, di rendere visibile agli altri il percorso didattico.</p> <p>La costruzione di grafici, mappe e griglie permetterà di semplificare il percorso, per renderlo efficace e riproducibile, per osservare e valutare gli esiti. I momenti di verifica saranno idonei per focalizzare l'individuazione del problema, la discussione e la formulazione di ipotesi, la raccolta dei dati e l'individuazione dei rapporti tra gli stessi.</p> <p>A conclusione dei lavori sarà sempre attuata una verbalizzazione scritta e/o orale. Le verifiche pertanto si baseranno su: osservazioni sistematiche – esercitazioni orali – esercitazioni pratiche – esercitazioni scritte con l'utilizzo di schede strutturate e non – esercitazioni multimediali</p>	
<b>Valutazione</b>	<p>Una prima valutazione sarà attuata "in itinere" (abilità sociali, grado di collaborazione, partecipazione, rispetto delle regole, assunzione delle responsabilità, acquisizione delle conoscenze, difficoltà incontrate).</p> <p>Un altro momento importante della valutazione sarà l'autovalutazione orale/individuale.</p> <p>Da parte del docente, ci sarà un giudizio complessivo sugli elaborati prodotti, dando così tre tipi di valutazione: diagnostica, intermedia formativa e sommativa.</p> <p>Saranno opportunamente valutati gli strumenti usati dagli alunni, quali le annotazioni di lavoro, le osservazioni sistematiche, le prove di verifica e la capacità di autovalutazione. Per quanto riguarda il monitoraggio degli apprendimenti, nei diversi momenti, saranno presi in considerazione, l'analisi dei comportamenti, lo sviluppo e l'approfondimento personale di conoscenze e abilità, l'acquisizione di competenze.</p>	

<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>COMPETENZE</b> Classe II	<b>INDICATORE/I</b>	<b>DESCRITTORE/I</b>	<b>OBIETTIVI</b> Classe II
MATERIALI { LA CARTA	<p>1- Ricava dalla lettura e dall'analisi del testo informazioni sul processo di produzione del materiale</p> <p>2- Riconosce l'uso e le caratteristiche</p>	<p><b>ESPLORARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selezionare</li> <li>- Elaborare con logica</li> <li>- Elaborare in Modo operativo</li> </ul>	<p>(Vedere,osservare e sperimentare) Selezionare informazioni</p> <p>(Prevedere, immaginare e progettare) Elaborazione logica</p> <p>(Intervenire,trasformare e produrre) Operare</p>	<p>1- E' in grado di rilevare e ordinare le fasi di lavorazione nel processo produttivo e di effettuare indagini sulle proprietà fisiche, meccaniche,tecnologiche</p> <p>2- E' in grado di ordinare e pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto</p> <p>3- E' in grado di costruire oggetti con il materiale studiato e facilmente reperibile.</p>



## DALLA SEDIA.....AL LEGNO

conoscenze	abilità/capacità	obiettivi di apprendimento	competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il legno e le sue proprietà</li> <li>• La lavorazione del legno e i principali prodotti da esso ricavati.</li> <li>• Lo sfruttamento compatibile delle risorse forestali ed il riciclaggio del legno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper impiegare semplici strumenti per misurare utilizzando le corrette utilità.</li> <li>• Saper individuare oggetti di uno stesso materiale.</li> <li>• Saper valutare alla vista ed al tatto il materiale.</li> <li>• Saper valutare fattori che influiscono su dimensioni, peso e costi di oggetti in legno.</li> <li>• Saper classificare materie prime e materiali.</li> <li>• Saper riconoscere le proprietà chimico-fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali.</li> <li>• Saper costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative all'impiego di materie prime.</li> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali ed oggetti .</li> <li>• Effettuare prove semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche del legno.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune.</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</li> <li>• Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</li> <li>• Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</li> <li>• Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura ed al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</li> </ul>



DAL CESTINO.... ALLA PLASTICA

<i>conoscenze</i>	<i>abilità\capacità</i>	<i>obiettivi di apprendimento</i>	<i>competenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le materie plastiche, le loro proprietà e la loro struttura</li> <li>• i processi produttivi delle materie plastiche</li> <li>• Gli usi delle materie plastiche e degli elastomeri nei diversi settori produttivi e merceologici</li> <li>• le bioplastiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper impiegare semplici strumenti per misurare utilizzando le corrette unità</li> <li>• Saper individuare oggetti di uno stesso materiale</li> <li>• Saper valutare alla vista e al tatto il materiale</li> <li>• Saper riconoscere le proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali</li> <li>• Saper costruire oggetti con materiali facilmente reperibili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative all'impiego delle materie prime</li> <li>• effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti</li> <li>• Effettuare prove semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche delle materie plastiche</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali</li> <li>• Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte</li> <li>• Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni</li> <li>• Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali</li> </ul>

SCUOLA DELL'INFANZIA					
CAMPI DI ESPERIENZA TUTTI					
TRAGUAR DI DI SVILUPPO	OBIETTIVI	ATTIVITA'	METODI E STRATEGIE	CONTENUTI	MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE
-Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative -Usa il linguaggio per progettare attività -Raggruppa e ordina materiali secondo criteri diversi, ne identifica Alcune proprietà	-Utilizza in maniera creativa diversi tipi di materiali -Formulare ipotesi e sperimentare soluzioni -Fare proposte motivando le scelte Effettuate -Discriminare e riconoscere le proprietà dei materiali -Raggruppare materiali in base a una o più caratteristiche comuni	Il bambino: -Esplora e manipola materiali diversi - Pasticcia, miscuglia, piega, taglia, incolla, assembla materiali vari -Raggruppa materiali secondo criteri stabiliti -Progetta il prodotto da realizzare -Organizza il lavoro con i compagni -Aspetta il proprio turno di intervento -Collabora con i compagni -Realizza composizioni con materiali naturali e di recupero a livello individuale e collettivo -Ripercorre verbalmente e graficamente i passaggi attivati durante la realizzazione dei manufatti	l'insegnante: -Organizza gruppi di bambini in base alle affinità relazionali e competenze -Prepara lo spazio per consentire ai bambini l'uso dei materiali -Favorisce l'uso autonomo dei materiali -Attribuisce compiti specifici se necessari -favorisce lo scambio comunicativo -Sollecita i bambini alla collaborazione -Stimola il confronto per l'elaborazione cooperativa dei manufatti -Pone domande stimolo -Lascia che i bambini discutano per trovare soluzioni creative e immaginative -Sollecita la riflessione sull'esperienza -Valorizza i prodotti dei bambini	- Esplorazione, manipolazione, raggruppamento, classificazione, rielaborazione	-Osservazioni occasionali e sistematiche, in itinere e finali al fine di modificare i percorsi Didattici progettati e calibrarli maggiormente alle reali esigenze dei bambini

# 4.CAMPO DI ESPERIENZA:

I discorsi e le parole (italiano)



## CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA

### I DISCORSI E LE PAROLE

	Scuola dell'infanzia		
<b>Prima unità di Competenza</b>	<p>Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. Utilizza il linguaggio in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività. Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale. Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. Acquisisce abilità di dialogo per mettersi in relazione comunicativa con i pari e con gli adulti.</p>		
<b>Obiettivo di apprendimento disciplinare</b> Ascolto e parlato	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta chi parla</li> <li>- Ascolta narrazioni e/o letture di storie</li> <li>- Presta attenzione per un tempo prolungato</li> <li>- Esprime la propria soggettività, la propria personalità attraverso atti comunicativi</li> <li>- Interviene autonomamente nei discorsi di gruppo</li> <li>- Discute e argomenta le proprie scelte e le proprie opinioni</li> <li>- Risponde in maniera pertinente agli interlocutori</li> <li>- Manifesta sentimenti, emozioni, pensieri, impressioni e sensazioni.</li> <li>- Dà e riceve istruzioni, consigli o ordini</li> <li>- Controlla l'uso e l'efficacia del linguaggio</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il linguaggio per stabilire rapporti interpersonali</li> <li>- Usa le regole e la modalità del dialogo</li> <li>- Spiega le motivazioni di un comportamento</li> <li>- Descrive verbalmente cose azioni,fatti e persone</li> <li>- Riferisce ciò che ha ascoltato</li> </ul>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversazioni a tema libero inerenti esperienze, vissuto personale,impressioni ed emozioni</li> <li>- Conversazioni guidate</li> <li>- Ascolto attivo di narrazioni e racconti</li> <li>- Drammatizzazioni</li> <li>- Uso di libri e frequentazione della biblioteca scolastica</li> <li>- Giochi liberi e guidati</li> <li>- Giochi di imitazione</li> </ul>

<b>Metodi e strategie didattiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predisporre ambienti di apprendimento e situazioni comunicative</li> <li>- Predisporre le situazioni d'ascolto e comunicazione creando dei "rituali", favorendo il clima.</li> <li>- Creare l'interesse, l'aspettativa e la sorpresa</li> <li>- Parlare con i bambini in modo chiaro, corretto con opportuni coinvolgimenti e interazione, modulando la voce in relazione alla situazione</li> <li>- Favorire l'ascolto di se stessi</li> <li>- Favorire lo scambio e il confronto fra pari non solo in situazioni spontanee ma connesse alla costruzione della conoscenza</li> <li>- Porre domande stimolo e/o domande aperte</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiabe classiche</li> <li>- Storie a tema</li> <li>- Racconti</li> <li>- Esperienze personali</li> </ul>
<b>Seconda unità di Competenza</b>	<b>Legge immagini e fornisce interpretazioni</b>
<b>Obiettivo di apprendimento disciplinare</b> Lettura	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizza e descrive oggetti e immagini</li> <li>- Legge le immagini in maniera intuitiva</li> <li>- Legge le immagini di una storia e compie scelte per costruire l'ordine temporale</li> <li>- Coglie dettagli e differenze di semplici immagini</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formula ipotesi sul significato di un testo scritto in base alle immagini</li> </ul>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lettura di immagini</li> <li>- Completamento di una storia date tre immagini</li> <li>- Invenzione di una storia sulla base delle immagini degli elementi di una fiaba</li> <li>- Riordino di sequenze illustrate secondo l'ordine temporale</li> <li>- Giochi con le "Carte in fiaba"</li> <li>- Giochi con la tombola, domino e puzzles</li> <li>- Carte di Proop</li> </ul>
<b>Metodi strategie didattiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scegliere immagini chiare</li> <li>- Preparare materiali</li> <li>- Stimolare lo spirito di osservazione</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografie</li> <li>- Quadri di autori</li> <li>- Immagini di persone che esprimono sentimenti o stati d'animo</li> <li>- Immagini di ambienti</li> <li>- Libri illustrati</li> <li>- Giornali e riviste</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storie illustrate in sequenza</li> <li>- Carte in fiaba</li> <li>- Carte di Propp</li> </ul>
<b>Terza unità di Competenza</b>	<b>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura,incontrando anche la tecnologia digitale e i nuovi media</b>
<b>Obiettivo di apprendimento disciplinare</b> Scrittura	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Completa un tracciato rispettando i limiti dello spazio grafico</li> <li>- Esegue grafismi coordinando la capacità oculo-manuale</li> <li>- Sviluppa la motricità fine</li> <li>- Mostra curiosità nei confronti della lingua scritta</li> <li>- Riconosce e distingue il codice linguistico da quello iconografico e numerico</li> <li>- Compie ipotesi sul significato delle scritture e dei simboli intorno a lui</li> <li>- Comprende che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta</li> <li>- Realizza semplici esperienze di scrittura: scrivere il proprio nome,copiare parole</li> <li>- Imita la scrittura producendo una varietà di forme e segni anche attraverso l'uso di strumenti multimediali</li> <li>- Scrive spontaneamente il proprio nome</li> <li>- Riconosce le lettere che compongono il proprio nome</li> <li>- Scrive spontaneamente</li> <li>- Utilizza il computer per sperimentare la scrittura</li> </ul>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi in palestra</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del corpo per rappresentare le lettere</li> <li>- Uso di diversi materiali per costruire le lettere</li> <li>- Giochi con i fonemi</li> <li>- Ricerca di fonemi nelle parole</li> <li>- Abbinamento dei fonemi ai simboli grafici</li> <li>- Composizione di semplici parole con lettere mobili</li> <li>- Scrittura delle parole composte</li> <li>- Utilizzo del computer</li> </ul>
<b>Metodi e strategie didattiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparare materiali</li> <li>- Organizzare giochi motori</li> <li>- Proporre giochi sui fonemi</li> <li>- Offrire ai bambini l'opportunità di scoprire e sperimentare</li> <li>- Promuovere l'agire in prima persona dei bambini</li> <li>- Trascrivere e poi leggere le verbalizzazioni</li> <li>- Suscitare la curiosità per la scrittura</li> <li>- Stimolare la ricerca dello stesso simbolo grafico all'interno di diverse parole</li> <li>- Usare lo stampato maiuscolo per scrivere didascalie</li> <li>- Invitare a scrivere in modo spontaneo parole,frasi che spieghino i disegni eseguiti</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracciati di pregrafismo</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Routines : calendario, situazione meteorologica,incarichi</li> <li>- Percorsi</li> <li>- Giochi con il corpo ( il mio corpo diventa A,B....)</li> <li>- Materiali di recupero per costruire le lettere</li> <li>- Giornali e riviste da ritagliare</li> <li>- Lavagne e gessetti</li> <li>- Indovinelli</li> <li>- Poesie, filastrocche,giochi</li> </ul>
<b>Quarta unità di Competenza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Il bambino usa la lingua italiana,arricchisce e precisa il proprio lessico,comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati</b></li> </ul>
<b>Obiettivo di apprendimento disciplinare</b> Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supera il linguaggio egocentrico</li> <li>- Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi</li> <li>- Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana</li> <li>- Impara a sostenere la propria tesi e ad argomentarla</li> <li>- Arricchisce e precisa il proprio lessico</li> <li>- Individua parole appropriate al contesto</li> <li>- Usa termini appropriati al contesto</li> <li>- Chiede e produce informazioni su parole non conosciute</li> <li>- Fa ipotesi sui significati</li> <li>- Dà risposte adeguate e trova soluzioni</li> </ul>

<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversazioni libere e guidate</li> <li>- Discussioni su argomenti specifici e ricerca delle soluzioni alle problematiche emerse</li> <li>- Letture di storie e racconti</li> <li>- Creazione di un vocabolario illustrato dei nuovi termini divisi per argomento</li> </ul>
<b>Metodi e strategie didattiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usare terminologie corrette e specifiche</li> <li>- Creare situazioni stimolo coinvolgenti per favorire la curiosità e atteggiamenti di esplorazione</li> <li>- Ipotizzare percorsi aperti e trasversali ai diversi campi di esperienza</li> <li>- Incoraggiare domande, dialogo e discussione</li> <li>- Usare la tecnica del rispecchiamento</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	I contenuti variano secondo gli interessi, gli input, le curiosità manifestate dai bambini e gli argomenti proposti dalle insegnanti nelle progettazioni

### VERIFICA - VALUTAZIONE

La valutazione nella scuola dell'infanzia consiste nella valorizzazione dei bambini; essa infatti non ha lo scopo di misurare le loro capacità e di selezionarli, ma di prendere atto dei cambiamenti e di apprezzarli per migliorare i processi di apprendimento tenendo conto delle potenzialità del singolo. La valutazione degli apprendimenti può essere definita un sistema di elaborazione delle informazioni che tende a provocare una continua regolazione della programmazione e degli interventi didattici. Gli strumenti di verifica sono molteplici: osservazioni occasionali, osservazioni sistematiche, griglie ed elaborati grafici. La raccolta dei dati consente di individuare e tracciare il profilo di ciascun bambino, inteso come descrizione delle modalità di approccio alle attività proposte. In quest'ottica la documentazione, attraverso elaborati grafici, diventa, non solo la testimonianza e la memoria di ciò che è accaduto, ma il mezzo per rendere visibile il raggiungimento degli obiettivi e lo sviluppo delle competenze. Inoltre, attraverso il fare, il bambino interiorizza meglio l'esperienza vissuta e ha l'opportunità di rievocare, riesaminare, analizzare, ricostruire e socializzare quanto accade o è già accaduto. Per queste ragioni, il raggiungimento di tutti gli obiettivi di apprendimento e di tutte le competenze sopra individuate saranno supportate da osservazioni e realizzazioni grafico-pittoriche.

# 5.CAMPO DI ESPERIENZA:

## 5.1- La conoscenza del mondo (storia...).



<b>STORIA</b>	<b>CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA</b>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>
<b>Il sé e l'altro</b>	<b>Sviluppa il senso dell'identità personale e 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 le altre.</b>
<b>Obiettivo di apprendimento Uso delle fonti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Il bambino è consapevole della sua storia personale e familiare.</li> <li>– Si riconosce come facente parte di un gruppo sezione.</li> <li>– Riconosce i propri stati d'animo e quelli degli altri.</li> <li>– Esprime preferenze e punti di vista personali.</li> <li>– Controlla le proprie emozioni e sentimenti.</li> <li>– Rappresenta e racconta vissuti personali e storie.</li> <li>– Esplora e sperimenta le potenzialità offerte dalle tecnologie per rielaborare esperienze.</li> </ul>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Riconosce e colloca nel tempo tracce del proprio passato (foto-oggetti).</li> <li>– Ricostruzione della propria storia utilizzando foto, oggetti, testimonianze dei genitori, del passato</li> <li>– Conoscenza del passato avvalendosi di testimonianza, oggetti, immagini, storie.</li> <li>– Conversazioni libere e guidate inerenti le esperienze personali, impressioni ed emozioni.</li> <li>– Lettura di immagini, foto ed elaborati grafici.</li> <li>– Drammatizzazione.</li> <li>– Giochi imitativi.</li> </ul>
<b>Metodi e strategie didattiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Predisporre situazioni di ascolto creando "rituali" per favorire la concentrazione.</li> <li>– Favorire lo scambio ed il confronto fra pari.</li> <li>– Utilizzare e condividere strumenti tecnologici.</li> <li>– Porre domande stimolo per favorire la riflessione e la rielaborazione di esperienze e storie.</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Storie a tema.</li> <li>– Racconti.</li> <li>– Esperienze personali.</li> <li>– Documenti: foto, oggetti.</li> </ul>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>
<b>I discorsi e le parole</b>	<b>Ascolta e comprende narrazioni. Racconta e inventa storie. Chiede ed offre spiegazioni, utilizza il linguaggio per progettare attività. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrare.</b>

<b>Obiettivo di apprendimento Organizzazione delle informazioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Presta attenzione per un tempo prolungato.</li> <li>– Ascolta, comprende e ricostruisce una storia in ordine temporale.</li> <li>– Analizza e descrive personaggi, oggetti e immagini.</li> <li>– Sa cogliere uguaglianze e differenze.</li> <li>– Riconosce relazioni causa/effetto.</li> <li>– Osserva e riconosce i cambiamenti stagionali.</li> <li>– Denomina le stagioni sapendovi collocare azioni, elementi e fenomeni ricorrenti.</li> <li>– Discrimina, ordina, raggruppa in base a criteri dati.</li> <li>– Conta oggetti, immagini, persone.</li> <li>– Utilizza semplici forme di registrazione dei dati.</li> </ul>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Racconti di storie.</li> <li>– Rappresentazioni grafiche delle stesse, realizzazione di libri in sequenza temporale.</li> <li>– Giochi di osservazione e discriminazione.</li> <li>– Lettura di immagini.</li> <li>– verbalizzazione e rielaborazione di storie ed esperienze.</li> <li>– Rappresentazione grafica di quantità.</li> <li>– Costruzione di tabelle e diagrammi.</li> <li>– Registrare dati e conoscenze.</li> </ul>
<b>Metodi e strategie didattiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Offrire l'opportunità di scoprire e sperimentare.</li> <li>– Stimolare l'osservazione.</li> <li>– Favorire lo scambio ed il confronto per la costruzione della conoscenza.</li> <li>– Porre domande stimolo e/o domande aperte per riflettere. Sulle conseguenze di azioni e comportamenti.</li> <li>– Incoraggiare la cooperazione.</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Storie in sequenze illustrate.</li> <li>– Immagini di ambienti.</li> <li>– Tabelle – Diagrammi.</li> <li>– Linea del tempo.</li> <li>– Materiale diverso per unità di misura.</li> <li>– Invenzione e utilizzo di simboli per rappresentare significati.</li> </ul>
<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>
<b>Conoscenza del mondo</b>	<b>Si orienta nello spazio e nella realtà quotidiana. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male ed ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri.</b>
<b>Obiettivo di apprendimento Strumenti concettuali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Il bambino si muove consapevolmente nello spazio sapendosi orientare attraverso punti di riferimento.</li> <li>– Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.</li> <li>– Esplora la realtà attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.</li> <li>– Coglie trasformazioni naturali.</li> <li>– E' consapevole delle differenze e sa averne rispetto.</li> <li>– Dialoga, discute, formula previsioni ed ipotesi.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conosce ed utilizza categorie temporali: successione (ieri – oggi – domani – giorno – notte).</li> <li>– Verbalizzazione e rielaborazione di storie ed esperienze.</li> <li>– Rappresentazione grafica di quantità.</li> <li>– Costruzione di tabelle e diagrammi.</li> <li>– Registrare dati e conoscenze.</li> </ul>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Riconosce e analizza azioni ed eventi in base a: successione, durata, contemporaneità.</li> <li>– Ordina cronologicamente fatti ed eventi personali ed ambientali.</li> <li>– Giochi motori con le varianti spaziali e temporali.</li> <li>– Percorsi.</li> <li>– Riordino di sequenze illustrate relative a storie ed esperienze secondo l'ordine temporale.</li> <li>– Conservazioni libere e guidate su somiglianze e differenze personali.</li> <li>– Rielaborazione grafica e verbale delle esperienze.</li> <li>– Attività di osservazione ed esplorazione dell'ambiente.</li> <li>– Rielaborazione verbale delle esperienze.</li> </ul>
<b>Metodi e strategie didattiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Offrire l'opportunità di scoprire e sperimentare.</li> <li>– Stimolare l'osservazione.</li> <li>– Favorire lo scambio ed il confronto per la costruzione della conoscenza.</li> <li>– Porre domande stimolo e/o domande aperte per riflettere. Sulle conseguenze di azioni e comportamenti.</li> <li>– Incoraggiare la cooperazione.</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Storie – Immagini.</li> <li>– Vissuti personali.</li> <li>– Situazioni di vita scolastica.</li> <li>– Esplorazioni libere e guidate.</li> </ul>
<b>I discorsi e le parole</b>	<b>Sa esporre e comunicare agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. Si avvicina alla lingua scritta e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche la tecnologia.</b>
<b>Obiettivo di apprendimento Produzione scritta e orale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Interagisce con gli altri mostrando fiducia nella propria capacità comunicativa, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni comunicando azioni e avvenimenti.</li> <li>– Usa le regole e la modalità del dialogo.</li> <li>– Verbalizzare sequenze, luoghi, tempi e personaggi di una storia.</li> <li>– Comprende che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta.</li> <li>– Sviluppa la motricità fine.</li> <li>– Compie ipotesi sul significato delle scritture e dei simboli intorno a lui.</li> <li>– Imita la scrittura producendo una varietà di forme e segni anche attraverso l'uso di strumenti multimediali</li> </ul>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Uso del corpo per rappresentare le lettere</li> <li>– Giochi con i fonemi.</li> <li>– Ricercare i fonemi nelle parole.</li> <li>– Composizione di semplici parole con lettere mobili.</li> <li>– Utilizzo del computer.</li> <li>– Conversazioni guidate.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Giochi liberi e guidati.</li> <li>– Drammatizzazioni.</li> </ul>
<b>Metodi e strategie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Predisporre ambienti di apprendimento e situazioni comunicative.</li> <li>– Parlare con i bambini in modo chiaro, corretto con opportuni coinvolgimenti e interazioni.</li> <li>– Porre domande stimolo e/o domande aperte.</li> <li>– Organizzare giochi motori.</li> <li>– Suscitare la curiosità per la scrittura.</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Storie a tema.</li> <li>– Esperienze personali.</li> <li>– Routine: calendario e situazione meteorologica, incarichi</li> <li>– Tracciati di pregrafismo.</li> <li>– Materiali di recupero per costruire le lettere.</li> <li>– Giochi con il corpo (il mio corpo diventa A.... B....)</li> <li>– Poesie e filastrocche.</li> </ul>
<b>VERIFICA - VALUTAZIONE</b> <p>La valutazione nella scuola dell'Infanzia è la valorizzazione dei bambini, poiché non ha lo scopo di misurare le loro capacità, né di giudicare le loro prestazioni, ma di prendere atto dei cambiamenti e di apprezzarli per migliorare i processi di apprendimento, tenendo conto delle potenzialità, dei ritmi di sviluppo, dei tempi e degli stili di ciascun bambino/a. Gli strumenti di verifica sono molteplici: osservazioni occasionali, osservazioni sistematiche, griglie ed elaborati grafici. La raccolta dei dati consente di individuare e tracciare il profilo di ciascun bambino, inteso come descrizione delle modalità di approccio alle attività proposte. In quest'ottica la documentazione, attraverso elaborati grafici, diventa, non solo la testimonianza e la memoria di ciò che è accaduto, ma il mezzo per rendere visibile il raggiungimento di obiettivi formativi e lo sviluppo delle competenze. Inoltre, attraverso il fare, il bambino interiorizza meglio l'esperienza vissuta e ha l'opportunità di rievocare, riesaminare, ricostruire e socializzare quanto accade o è già accaduto. Per queste ragioni, il raggiungimento di tutti gli obiettivi di apprendimento e di tutte le competenze sopra individuate saranno supportate da osservazioni e realizzazioni grafico-pittoriche.</p>	



# 5.CAMPO DI ESPERIENZA:

## 5.2- La conoscenza del mondo (... geografia...)



<b>GEOGRAFIA</b>	<b>CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA</b>
<b>Prima unità di Competenza</b>	<b>Il bambino si orienta nello spazio usando indicatori appropriati, sa orientarsi nella realtà in una rappresentazione di un percorso o di un semplice labirinto</b>
Obiettivo di apprendimento disciplinare Orientamento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Progetta e realizza spostamenti e percorsi</li> <li>- Effettua spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni orali di un'altra persona (adulto-bambino)</li> <li>- Elabora semplici cartine topologiche e cartine della sezione</li> <li>- Individua la direzione e il verso delle linee</li> <li>- Traccia traiettorie con segni grafici (utilizzo di frecce direzionali dall'alto verso il basso)</li> <li>- Riproduce grafismi e percorsi orientandosi nel foglio.</li> <li>- Segue percorsi grafici stabiliti da relazioni logiche con l'uso di frecce</li> </ul>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi liberi e guidati inerenti spostamenti nello spazio</li> <li>- Giochi motori indicazione verbale</li> <li>- Esecuzioni di spostamenti con cambio di direzione (destra- sinistra)</li> <li>- Schede con esercizi di orientamento spaziale: Labirinti, esercizi grafici con indicazioni sopra - sotto e destra - sinistra. Costruire mappe con oggetti da collocare e successiva lettura delle immagini per individuare la posizione nell'ambiente reale.</li> <li>- Giochi corporei usando materiale strutturato e con ostacoli.</li> </ul>
Metodi e strategie didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predisporre ambienti di apprendimento in spazi e situazioni sia statiche (in sezione) che dinamiche (palestra, salone)</li> <li>- Creare l'interesse per organizzare giochi motori</li> <li>- Offrire ai bambini l'opportunità di scoprire e sperimentare il proprio corpo in movimento in relazione all'ambiente</li> <li>- Incoraggiare la rielaborazione grafica e verbale</li> </ul>
Contenuti	Tracciati grafici Percorsi motori Giochi con il corpo Esperienze esplorative dell'ambiente
<b>Seconda unità di Competenza</b>	<b>Utilizza una tabella semplice a due entrate, compie semplici rilevazioni statistiche e descrive rappresentazioni grafiche schematiche</b>
Obiettivo di apprendimento Linguaggio della geograficità	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere tabelle a doppia entrata che scandiscono il passare dei giorni, delle settimane, dei mesi, registrazione del tempo meteorologico</li> <li>- Compiere semplici rilevazioni statistiche</li> <li>- Comprendere elementi e fenomeni naturali</li> <li>- Descrive e simbolizza</li> </ul>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentazione grafica dei fenomeni</li> <li>- Conversazioni guidate</li> <li>- Raccolta di dati e informazioni</li> <li>- Utilizzo di termini specifici dei fenomeni</li> </ul>
Metodi e strategie didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare l'interesse per l'osservazione dei fenomeni</li> <li>- Porre domande stimolo e/o domande aperte</li> <li>- Scegliere immagini di chiara lettura</li> <li>- Predisporre i materiali utili per la costruzione di tabelle (fogli-colori-immagini con simboli)</li> </ul>
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienze personali</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quadri di autori ( natura,stagioni, ecc.)</li> <li>- Uscite documentate con foto</li> </ul>
<b>Terza unità di Competenza</b>	<b>Riconosce paesaggi del territorio: Città, campagna, montagna, mare, raffrontandoli tra loro e cogliendo elementi fisici significativi e le diverse caratteristiche</b>
Obiettivo di apprendimento disciplinare Paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confronta le caratteristiche del paesaggio in relazione alle caratteristiche e aspetti del territorio</li> <li>- Classifica elementi caratteristici di un territorio ( marino, montano, ecc.)</li> <li>- Confronta alcune caratteristiche tipiche di un territorio a seconda della stagionalità</li> <li>- Descrive l'ambiente per mezzo della lettura di immagini</li> </ul>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborazione grafica dei paesaggi anche attraverso immagini dell'arte</li> <li>- Costruzione di paesaggi osservando elementi e immagini</li> <li>- Riordino di sequenze illustrate collocandole nei vari ambienti</li> <li>- Uso di materiali di vario genere, uso di libri e frequentazione della biblioteca scolastica per raccogliere immagini, dati, e fare confronti</li> </ul>
Metodi e strategie didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Predisporre ambienti di apprendimento e situazioni motivanti ( laboratori, materiali, immagini )</li> <li>- Suscitare curiosità e osservazione del paesaggio circostante noto (città- mare ) e quello prossimale ( campagna- montagna ) attraverso uscite esplorative Giochi di individuazione delle caratteristiche o degli ambienti</li> </ul>
Contenuti	Esperienze personali e comuni Filastrocche e storie a tema Fotografie e immagini Materiali di recupero, giornali, e riviste da ritagliare
<b>Quarta unità di Competenza</b>	<b>Osserva, legge e analizza comportamenti adeguati al rispetto degli ambienti e degli spazi vissuti, conosce gli spazi sezione e gli spazi scolastici</b>
Obiettivo di apprendimento disciplinare Regione e sistema territoriale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce e utilizza comportamenti idonei al rispetto dell'ambiente naturale ed artificiale (salvaguardia del territorio, riciclo dei materiali, inquinamento acustico, regole della strada)</li> <li>- Percepisce e consolida il concetto di ambiente e territorio</li> <li>- Adatta i propri comportamenti ai contesti di azione</li> </ul>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversazioni libere e guidate</li> <li>- Creazione di plastici degli ambienti con materiale di riciclo Discussione su argomenti specifici per l'apprendimento delle competenze per il rispetto delle regole civiche</li> <li>- Strutturare all'interno della sezione spazi atti al conferimento per il recupero dei materiali di riciclo</li> </ul>
Metodi e strategie didattiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ipotizzare percorsi aperti e trasversali ai diversi campi di esperienza</li> <li>- Creare l'interesse per l'ambiente e il territorio che ci circonda</li> <li>- Sensibilizzare alla necessità del recupero degli spazi e dell'ambiente</li> <li>- Favorire lo scambio e il confronto fra pari non solo in situazioni spontanee ma finalizzate alle competenze e alla conoscenza</li> </ul>
Contenuti	Documentari naturalistici Fotografie Immagini di persone che svolgono attività sul recupero dell'ambiente
<b>VERIFICA - VALUTAZIONE</b>	
La valutazione nella scuola dell'infanzia consiste nella valorizzazione del bambino; essa infatti non ha lo scopo di misurare le loro capacità e di selezionarli, ma di prendere atto dei loro cambiamenti e di apprezzarli per migliorare i processi di apprendimento tenendo conto delle potenzialità del singolo. In quest'ottica la documentazione, attraverso elaborati grafici è la testimonianza e la memoria di ciò che è accaduto ed il mezzo per rendere visibile il raggiungimento degli obiettivi formativi e lo sviluppo delle competenze.	

# 5.CAMPO DI ESPERIENZA:

## 5.3- La conoscenza del mondo (...matematica...)



# CURRICOLO VERTICALE CURRICOLO VERTICALE di MATEMATICA

Su bianco, 1923 (Vassily



**La competenza matematica** è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

(Definizione ufficiale delle competenze-chiave: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del consiglio del 18 dicembre 2006)

Il ruolo dell'educazione scientifico-matematica è quello di contribuire alla formazione culturale del cittadino in modo da consentirgli di partecipare alla vita sociale con consapevolezza e capacità critica per esprimere adeguatamente informazioni, intuire e immaginare, risolvere e porsi problemi, progettare e costruire modelli di situazioni reali, operare scelte in condizioni di incertezza, prendere decisioni fondate che consentano di essere cittadini impegnati, riflessivi e con un ruolo costruttivo.

## SEZIONE 1 (A1) AMBITO DI RIFERIMENTO: NUMERI

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'infanzia:

- 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 a sua portata
- Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri e con quelle necessarie per eseguire le orme misurazioni di lunghezza, peso e altre quantità

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminare, ordinare, raggruppare in base a criteri dati</li> <li>• Contare oggetti, immagini, persone</li> <li>• Aggiungere, togliere e valutare la quantità</li> <li>• Riconoscere e riprodurre numeri e altri simboli convenzionali</li> <li>• Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati</li> <li>• Inventare strumenti di misurazione e quantificare materiali dati</li> <li>• Percepire e cogliere le quantità</li> <li>• Contare in modo spontaneo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di raggruppamento, seriazione, in base ai criteri di forma, colore, dimensione, funzione</li> <li>• Intuizione e riconoscimento degli oggetti: grande piccolo, lungo-corto, alto-basso e utilizzare tali concetti come strumenti di misura</li> <li>• Seriazione in ordine crescente e decrescente</li> <li>• Avvio alla conoscenza del numero e delle prime operazioni concrete sulla quantità (confrontare, aggiungere, togliere, dividere, mettere in relazione)</li> <li>• Acquisizione del concetto di quantità: pochi/molti, uno/nessuno</li> <li>• Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche.</li> <li>• Misurazione di elementi attraverso strumenti non convenzionali e convenzionali</li> <li>• Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico)</li> <li>• Confronto di oggetti e scoperta di uguaglianza-differenza</li> <li>• Concetto di inclusione/ esclusione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioco degli insiemi con i cerchi: disporre all'interno di ciascun cerchio più oggetti della sezione che abbiano la stessa proprietà (il colore, uguale a quello del cerchio)</li> <li>• Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica (la conta fino a 10 è coadiuvata dalla gestualità, associando ogni numero alle 10 dita)</li> <li>• Attività routinaria del contare i bambini presenti e quelli assenti, le cui presenze/assenze sono disposte nell'apposito tabellone settimanale</li> <li>• Suddivisione dei bambini della sezione in 2 o 3 gruppi, per facilitare i lavori di gruppo (avviare al concetto degli insiemi)</li> <li>• Attività di ricerca e di esplorazione nell'ambiente di elementi lunghi/corti, grandi/piccoli</li> <li>• Attività manipolativa con pasta di sale o pongo per realizzare oggetti grandi o piccoli, bruchi lunghi o corti</li> <li>• Rappresentazione motoria del trenino per spostarsi da un ambiente all'altro della scuola (fila corta, fila lunga)</li> <li>• Rappresentazione grafica di oggetti che il bambino ritiene lunghi o corti, grandi o piccoli</li> <li>• Uscite didattiche per osservare, ricercare, scoprire aspetti della misura nell'ambiente circostante</li> <li>• Attività del travaso: versare l'acqua in contenitori diversi per forma e grandezza, per confrontare la quantità e l'invarianza</li> <li>• Utilizzare materiali più svariati per ricoprire superfici, quindi utilizzati come unità di misura</li> <li>• Giochi motori in palestra: il "sacco pieno e il sacco vuoto" per rappresentare fisicamente la grandezza del sacco sia pieno sia vuoto; la corsa a chi arriva prima (per esperire la misura del tempo e della velocità); costruire e percorrere tragitti via via sempre più lunghi (concetto di lunghezza/lontananza)</li> <li>• Costruire tabelle, diagrammi per rilevare e riflettere giornalmente,</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conteggio degli elementi e associazione degli stessi ad un simbolo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• settimanalmente, mensilmente le assenze dei bambini (statistica)</li> <li>• osservazioni circa il proprio corpo: lunghezze e grandezze delle varie parti del corpo (mani, braccia, gambe, testa, collo) e riproduzione dello schema corporeo attraverso sagome per rafforzare il concetto.</li> <li>• Misurazione e confronto della statura tra i compagni</li> </ul>
--	--	--

“La costruzione del pensiero matematico è un processo lungo e progressivo nel quale concetti, abilità, competenze e atteggiamenti vengono ritrovati, intrecciati, consolidati e sviluppati a più riprese”: il processo di costruzione da informale procede in modo più formale e sistematico man mano che l'esperienza scolastica avanza. Filo conduttore di questo processo sono i “traguardi di competenza” che le Indicazioni Ministeriali pongono come orizzonti cui tendere al termine della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Primaria e della Secondaria di primo grado. Al raggiungimento di tali traguardi concorrono in varia misura conoscenze, abilità e processi che sono stati stigmatizzati in nuclei tematici individuabili a partire dalla scuola dell'infanzia fino al termine del primo ciclo; i nuclei (o ambiti di riferimento) sono: Numeri, Spazio e Figure, relazioni e Funzioni, dati e Previsioni

## SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA:

**La conoscenza del mondo:  
Numero e spazio**

## SEZIONE 2 (A2) AMBITO DI RIFERIMENTO: SPAZIO E FIGURE

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'infanzia:

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere, esplorare lo spazio scuola</li> <li>• Riconoscere le forme geometriche e confrontarle Riconoscere semplici caratteristiche dei solidi (scatole, palle, dado ecc.)</li> <li>• Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento</li> <li>• Collocare correttamente se stesso nello spazio</li> <li>• Collocare oggetti nello spazio in base a concetti topologici e spaziali</li> <li>• Orientarsi nello spazio con autonomia</li> <li>• Usare adeguatamente lo spazio grafico</li> <li>• Individuare le relazioni spaziali</li> <li>• Osservare, seguire, riprodurre percorsi percorsi e movimenti rispettando le consegne verbali e simboliche e saperli ricostruire verbalmente e graficamente.</li> <li>• Riconoscere attraverso la motricità rapporti topologici e geometrici fondamentali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioco, rappresentazione grafica e denominazione delle figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)</li> <li>• Riconoscimento di forme geometriche e individuazione delle loro proprietà</li> <li>• Utilizzo in maniera opportuna delle locuzioni verbali relative allo spazio fisico e grafico (sopra-sotto, dentro-fuori, destra/ sinistra)</li> <li>• Percezione delle caratteristiche degli oggetti (grandezza, forma, colore, spessore)</li> <li>• Posizionamento a livello corporeo di se stesso e degli oggetti in base ad indicatori spaziali</li> <li>• Svolgimento di rappresentazioni a livello grafico in base ad indicatori spaziali</li> <li>• Esecuzione di percorsi a livello fisico e grafico (pregrafismi)</li> <li>• Acquisizione della lateralità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di ricerca nell'ambiente di elementi secondo precise indicazioni verbali ("cosa c'è sopra il tavolo", "Cosa c'è dentro il forno della cucinetta"...)</li> <li>• Attività manipolativa con pasta di sale o pongo per realizzare oggetti di forme diverse</li> <li>• Rappresentazione motoria del trenino (la linea), gioco del girotondo (il cerchio)</li> <li>• Rappresentazione grafica di forme osservate nella realtà circostante: oggetti rotondi (il sole, l'arancia, la palla), quadrati (il tavolo, la finestra..), rettangolari (la porta, la panca...)</li> <li>• Uscite didattiche per osservare, ricercare, scoprire aspetti dello spazio e delle forme nell'ambiente circostante</li> <li>• Attività del travaso: versare l'acqua in contenitori diversi per forma e grandezza, per confrontare la quantità e l'invarianza</li> <li>• Operazioni concrete per la costruzione di spazi aperti e chiusi e rappresentazioni plastiche</li> <li>• Riproduzioni grafiche di linee per riempimenti di spazi grafici</li> <li>• Costruzione ed esecuzione di percorsi motori (in palestra con cerchi, birilli, tappeti) seguendo indicazioni di tipo spaziali</li> <li>• Ideazione e rappresentazione grafica di un percorso</li> <li>• Giochi topologici, labirinti, tragitti, caccia al tesoro</li> <li>• Quantificazione prassica dello spazio (quanti passi per raggiungere l'altra parte della stanza)</li> <li>• Attività- giochi per ricoprire superfici attraverso semplici materiali di forme diverse (fogli, colori, piastrelle..)</li> <li>• Giochi per acquisizione della lateralità ( toccare il compagno alla propria dx, prendere un foglio con la mano sx e gettarlo nel cestino con la mano dx,...)</li> <li>• Giochi di simmetrie, completamenti di figure, piegature</li> <li>• Osservazioni circa il proprio corpo: le forme delle varie parti del corpo (occhi, braccia, gambe, testa, collo) e riproduzione dello schema corporeo attraverso sagome geometriche per rafforzare il concetto.</li> <li>• Giochi strutturati: i chiodini di diverse forme usati per riprodurre la sequenza sottostante, i puzzle, le costruzioni, la pista del trenino</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività alla Lim con programmi specifici</li> </ul>
--	--	---

### SEZIONE 3 (A3) AMBITO DI RIFERIMENTO: RELAZIONI E FUNZIONI

#### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'infanzia:

- Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare le relazioni temporali</li> <li>• Cogliere la successione delle routine giornaliere</li> <li>• Porsi domande sulla natura e l'utilizzo delle varie tecnologie</li> <li>• Utilizzare sussidi tecnologici nei percorsi di conoscenza</li> <li>• Stabilire corrispondenze tra oggetti, fatti, persone ed elementi naturali.</li> <li>• Risolvere problemi e situazioni</li> <li>• Seriare secondo un criterio dato</li> <li>• Trovare soluzioni ai problemi e individuare relazioni causa-effetto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacità di individuare e rappresentare regolarità, ritmi e ciclicità delle esperienze vissute, secondo una relazione temporale</li> <li>• Cogliere i Ritmi di scansione della settimana, della giornata scolastica, giorno e notte</li> <li>• Riconoscimento di macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa"</li> <li>• Utilizzare e condividere semplici strumenti tecnologici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi e attività per la ricerca e la scoperta nella realtà circostante dell'alternanza della durata e della contemporaneità</li> <li>• Filastrocche della settimana, dove ogni giorno è associato ad un colore</li> <li>• Costruzione di un tabellone con i giorni della settimana e associare a ciascuno di essi i simboli delle attività specifiche che verranno svolte settimanalmente</li> <li>• Importanza della ripetizione, secondo un preciso ordine, di attività routinarie per la percezione dei ritmi della giornata (ingresso, attività libere, attività guidate, bagno, mensa,...)</li> <li>• Attività di osservazione e riflessione su strumenti vari (mappamondo, registratori, PC...)</li> <li>• Utilizzo guidato di strumenti tecnologici (computer,</li> <li>• Lavagna interattiva multimediale,..) per diverse attività e diversi scopi</li> </ul>

## SEZIONE 4 (A4) AMBITO DI RIFERIMENTO: DATI E PREVISIONI

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'infanzia:

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepire il trascorrere del tempo.</li> <li>• Confrontare azioni e fenomeni relativi al tempo</li> <li>• Collegare gli eventi nel tempo e descriverli Ordinare in sequenza azioni e situazioni</li> <li>• Ricostruire eventi o sequenze partendo da dati o elementi osservati</li> <li>•Cogliere e individuare il passato della propria storia personale</li> <li>• Ipotizzare eventi situazioni legati al proprio vissuto e collocarli</li> <li>• nel futuro immediato e prossimo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Cogliere i cambiamenti che denotano lo scorrere del tempo</li> <li>• Osservazioni, ricerca, scoperta nella realtà naturale del ritmo e del tempo circolare (giorno-notte, stagioni) e lineare (crescita e trasformazione di piante, animali, persone, prima e dopo)</li> <li>• Raccolta di dati relativi a situazioni concrete e li registra usando semplici strumenti grafici (simboli convenzionali)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare, raccogliere e rielaborare dati usando grafici e tabelle</li> <li>• Attività di rielaborazione verbale e grafica di caratteristiche delle esperienze recenti</li> <li>• Attività specifiche della stagione in cui ci si trova e cartelloni, disegni a tema all'interno della sezione</li> <li>• Attività della semina: osservazione, raccolta di dati e di ipotesi circa la crescita delle piante e relativa registrazione fotografica</li> <li>• Attività di riflessione sui propri cambiamenti fisici (es mediante il confronto di fotografie dei vari anni di vita) e sulla propria vita</li> <li>• Registrazioni delle variazioni metereologiche e statistiche settimanali e mensili</li> </ul>

## **METODI E STRATEGIE DIDATTICHE**

L'organizzazione didattica nei vari momenti della giornata prevede:

- ❖ Attività di intersezione
- ❖ Didattica laboratoriale, alla cui base c'è l'apprendimento attraverso il “fare”-
- ❖ Cooperative learning o apprendimento di gruppo (piccolo o grande)
- ❖ Peer tutoring, apprendere dai compagni più esperti o ai quali è stata affidato un preciso incarico

Il compito dell'insegnante è quello del mediatore, che veicola, conduce, rafforza gli apprendimenti in relazione al processo cognitivo del bambino. Il suo intervento mira ad organizzare nell'ambiente dei sostegni, creare situazioni motivanti e interessanti, ambienti caldi ed accoglienti, mettere a disposizione strumenti che possano favorire il processo di auto-organizzazione cognitiva propria di ogni bambino. L'insegnante privilegia il gioco, i progetti e le esperienze a contatto diretto con i vari materiali per “favorire i significativi apprendimenti”. L'insegnante sostiene e sollecita il bambino all'esplorazione e alla sperimentazione. Il suo lavoro parte dall'osservazione dei prerequisiti del bambino, al fine di potenziarne le abilità e le competenze attraverso piani di studi quanto più possibile personalizzati.

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

Nella Scuola dell'Infanzia la valutazione assolve ad una funzione regolativo-orientativa che ha come obiettivo la piena valorizzazione del bambino intesa in relazione alle sfere dell'identità, dell'autonomia e della competenza. Compito della valutazione è anche quello di adeguare i percorsi educativi ai reali bisogni del bambino. E' in relazione a questa seconda finalità che il processo di verifica-valutazione non è inteso solo in senso conclusivo ad un percorso ma è svolto in itinere, attraverso un lavoro svolto dal team docente in cui la sinergia rappresenta un fondamento ineludibile. Osservazione, verifica e valutazione rappresentano i tre momenti chiave di un unico sistema di azione -intervento in cui lo scopo non è quello di misurare o giudicare le singole capacità o prestazioni del bambino quanto piuttosto di comprendere i meccanismi che sottendono ai cambiamenti, prenderne atto e valutarli nella misura in cui forniscono una chiave interpretativa da cui partire per migliorare i processi educativi e di apprendimento, nel rispetto dei tempi e delle peculiarità di ciascun bambino. La valutazione dei processi educativi e di apprendimento è un sistema di elaborazione in cui i dati raccolti attraverso l'osservazione determinano una continua riflessione e regolazione degli interventi didattici ed educativi. Presuppone l'utilizzo di tecniche e strumenti osservativi differenti a seconda dell'ambito educativo considerato. Le modalità sono quelle dell'osservazione sistematica del bambino e della descrizione, in forma narrativa, dei comportamenti e delle risposte date dal bambino in ordine ad una determinata attività. Gli strumenti utilizzati sono di diverso tipo: diari di sezione, laboratori, griglie, registrazioni, compilazione di schede sulla base di protocolli osservativi distinti per fasce di età ed in relazione agli aspetti legati all'identità, all'autonomia ed alla competenza.

L'azione osservativa svolta da più insegnanti costituisce un plusvalore che è garanzia di qualità ed oggettività perché il confronto tra diversi punti di vista e l'utilizzo di differenti chiavi di lettura permette una valutazione puntuale dei processi educativi e di apprendimento e permette di armonizzare il proprio intervento in itinere al fine di riequilibrare eventuali aspetti di disarmonia. Inteso come strumento

privilegiato per la verifica, l'osservazione consente alle insegnanti, insieme alla lettura e all'interpretazione della documentazione (che consiste negli elaborati prodotti dai bambini) di ri-modulare l'azione didattica e di formulare interventi puntuali e, se necessario, personalizzati. Verifica, valutazione, documentazione sono dunque atti non solo conclusivi del percorso educativo, ma anche loro parte integrante e permettono, al termine di ciascun anno della Scuola dell'Infanzia e al termine del triennio in vista del passaggio alla Scuola primaria, una disamina oggettiva e puntuale delle potenzialità e dei traguardi raggiunti da ogni bambino in relazione agli aspetti di identità, autonomia e competenza nonché in ordine alle attività svolte.

# 5.CAMPO DI ESPERIENZA:

## 5.4- La conoscenza del mondo (...scienze)





**Le competenze di base in campo scientifico e tecnologico** riguardano la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. Tali competenze comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.... e la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta.

(Definizione ufficiale delle competenze-chiave: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del consiglio del 18 dicembre 2006)

# Scuola dell'infanzia

**CAMPO DI ESPERIENZA: Il sé e l'altro**

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'infanzia:**

- *Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• osservare i fenomeni naturali</li> <li>• osservare, descrivere, registrare dati sui fenomeni naturali e sulle caratteristiche degli organismi viventi con rappresentazioni grafiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</li> <li>• Porre domande sulle cose e la natura</li> <li>• Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</li> <li>• Descrivere e confrontare fatti ed eventi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra"</li> <li>• Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone</li> </ul>

## CAMPO DI ESPERIENZA: La conoscenza del mondo

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'infanzia:

- *Il bambino sviluppa la curiosità ed il piacere della scoperta*
- *Raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo proprietà, confronta quantità e valuta qualità, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata*
- *Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi ed i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti*
- *Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• collocarsi e orientarsi nel tempo e negli spazi della vita quotidiana</li> <li>• cogliere le trasformazioni ed esplorare l'ambiente con curiosità ed interesse</li> <li>• collocare correttamente nello spazio sé stesso, gli oggetti e le persone</li> <li>• stabilire corrispondenze tra oggetti, fatti, persone, elementi naturali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rafforzare la motivazione per la scoperta delle funzioni degli oggetti</li> <li>• cogliere le trasformazioni nella natura</li> <li>• individuare le caratteristiche fisiche e sensoriali degli elementi</li> <li>• acquisire capacità di seriazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di manipolazione per scoprire i materiali nelle loro qualità percettivo sensoriali</li> <li>• Uscite esplorative nell'ambiente esterno per raccolta di reperti, per osservare,</li> <li>• Ricercare, scoprire gli aspetti fisici e le caratteristiche percettive della realtà naturale.</li> <li>• Attività sulla semina e sugli elementi che rendono possibile il ciclo vitale e registrazione della crescita</li> <li>• Giochi e travasi con contenitori di varia grandezza per sperimentare confronti fra quantità</li> <li>• Osservazioni del cielo e della natura in generale per cogliere le variazioni atmosferiche</li> </ul>



## CAMPO DI ESPERIENZA: Il corpo e il movimento

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'infanzia:

- *Riconosce i segnali e ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.*
- *Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo ed in movimento*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rappresentare globalmente il proprio corpo e le sue parti</li> <li>Percepire i segnali del corpo e comunicarli</li> <li>Percepire e riconoscere il sé corporeo globalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indicazione e disegno delle principali parti del corpo</li> <li>Individuazione dei cinque sensi .</li> <li>Conoscenza di sé come bambino/a.</li> <li>Conoscenza dei piani frontali : davanti e dietro.</li> <li>Uso consapevole delle varie parti del corpo .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Costruzione di contrassegni, o altri elementi routinari che distinguano i maschi dalle femmine</li> <li>Canzoncine e filastrocche sul corpo</li> <li>Attività di osservazione di sé alla specchio</li> <li>Elaborazione grafica e verbale delle parti del corpo e della figura intera</li> <li>Confronto espressioni facciali e imitazione movimenti altrui per la differenziazione da sé</li> </ul>

## METODI E STRATEGIE DIDATTICHE

L'organizzazione didattica nei vari momenti della giornata prevede:

- ❖ Attività di intersezione
- ❖ Didattica laboratoriale, alla cui base c'è l'apprendimento attraverso il “fare”-
- ❖ Cooperative learning o apprendimento di gruppo (piccolo o grande)
- ❖ Peer tutoring, apprendere dai compagni più esperti o ai quali è stata affidato un preciso incarico

Il compito dell'insegnante è quello del mediatore, che veicola, conduce, rafforza gli apprendimenti in relazione al processo cognitivo del bambino. Il suo intervento mira ad organizzare nell'ambiente dei sostegni, creare situazioni motivanti e interessanti, ambienti caldi ed accoglienti, mettere a disposizione strumenti che possano favorire il processo di auto-organizzazione cognitiva propria di ogni bambino. L'insegnante privilegia il gioco, i progetti e le esperienze a contatto diretto con i vari materiali per “favorire i significativi apprendimenti”. L'insegnante sostiene e sollecita il bambino all'esplorazione e alla sperimentazione. Il suo lavoro parte dall'osservazione dei prerequisiti del bambino, al fine di potenziarne le abilità e le competenze attraverso piani di studi quanto più possibile personalizzati.

## **VERICA E VALUTAZIONE**

Nella Scuola dell'Infanzia la valutazione assolve ad una funzione regolativo-orientativa che ha come obiettivo la piena valorizzazione del bambino intesa in relazione alle sfere dell'identità, dell'autonomia e della competenza. Compito della valutazione è anche quello di adeguare i percorsi educativi ai reali bisogni del bambino. E' in relazione a questa seconda finalità che il processo di verifica-valutazione non è inteso solo in senso conclusivo ad un percorso ma è svolto in itinere, attraverso un lavoro svolto dal team docente in cui la sinergia rappresenta un fondamento ineludibile. Osservazione, verifica e valutazione rappresentano i tre momenti chiave di un unico sistema di azione –intervento in cui lo scopo non è quello di misurare o giudicare le singole capacità o prestazioni del bambino quanto piuttosto di comprendere i meccanismi che sottendono ai cambiamenti, prenderne atto e valutarli nella misura in cui forniscono una chiave interpretativa da cui partire per migliorare i processi educativi e di apprendimento, nel rispetto dei tempi e delle peculiarità di ciascun bambino. La valutazione dei processi educativi e di apprendimento è un sistema di elaborazione in cui i dati raccolti attraverso l'osservazione determinano una continua riflessione e regolazione degli interventi didattici ed educativi. Presuppone l'utilizzo di tecniche e strumenti osservativi differenti a seconda dell'ambito educativo considerato. Le modalità sono quelle dell'osservazione sistematica del bambino e della descrizione, in forma narrativa, dei comportamenti e delle risposte date dal bambino in ordine ad una determinata attività. Gli strumenti utilizzati sono di diverso tipo: diari di sezione, laboratori, griglie, registrazioni, compilazione di schede sulla base di protocolli osservativi distinti per fasce di età ed in relazione agli aspetti legati all'identità, all'autonomia ed alla competenza.

L'azione osservativa svolta da più insegnanti costituisce un plusvalore che è garanzia di qualità ed oggettività perché il confronto tra diversi punti di vista e l'utilizzo di differenti chiavi di lettura permette una valutazione puntuale dei processi educativi e di apprendimento e permette di armonizzare il proprio intervento in itinere al fine di riequilibrare eventuali aspetti di disarmonia. Inteso come strumento privilegiato per la verifica, l'osservazione consente alle insegnanti, insieme alla lettura e all'interpretazione della documentazione (che consiste negli elaborati prodotti dai bambini) di ri-modulare l'azione didattica e di formulare interventi puntuali e, se necessario, personalizzati. Verifica, valutazione, documentazione sono dunque atti non solo conclusivi del percorso educativo, ma anche loro parte integrante e permettono, al termine di ciascun anno della Scuola dell'Infanzia e al termine del triennio in vista del passaggio alla Scuola primaria, una disamina oggettiva e puntuale delle potenzialità e dei traguardi raggiunti da ogni bambino in relazione agli aspetti di identità, autonomia e competenza nonché in ordine alle attività svolte.

# RELIGIONE:

Tale insegnamento è trasversale a tutti i campi di esperienza, incidendo in particolare nel

*“ IL CORPO E IL MOVIMENTO”*

*“IMMAGINI, SUONI, COLORI”*

*E SOPRATTUTTO NEL “SE’ E L’ALTRO”*



## INDIVIDUAZIONE DEI TEMI DI RACCORDO TRA I DIVERSI GRADI ED ORDINI DI SCUOLA

Ambiti tematici	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Dio e l'uomo	Scopre che Dio crea il mondo per l'umanità	Riconosce che Gesù, con la sua esistenza, rivela Dio, stabilendo una Nuova Alleanza con l'umanità	Scopre che la continua ricerca di Dio da parte dell'uomo trova risposta, attraverso la storia, in una pluralità di religioni
La Bibbia e le altre fonti	Scopre che la Bibbia è il racconto della storia di Dio	Conosce la Bibbia come la fonte per eccellenza della religione cristiana cattolica	Riconosce nella figura storica di Gesù il fondamento della fede cristiana nella storia di tutti i tempi
Il linguaggio religioso	Individua la Chiesa come luogo in cui la comunità manifesta la sua fede	Scopre come tante e diverse sono le forme in cui la Chiesa esprime la sua fede	Conosce come la Chiesa esprime il suo "credo" e attraverso esso si apre al dialogo con le altre religioni
Valori etici e religiosi	Percepisce i valori della solidarietà e della condivisione	Comprende che l'insegnamento evangelico può essere valido universalmente	Prende consapevolezza che Gesù si propone come modello imitabile nella propria vita

COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TRE ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO QUATTRO ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CINQUE ANNI
	<b>DIO E L'UOMO</b>	<b>DIO E L'UOMO</b>	<b>DIO E L'UOMO</b>

Il bambino apprende che Dio è creatore del mondo e padre di tutti gli uomini	Scoprire la natura come dono di Dio da rispettare ed amare	Manifestare atteggiamenti di sensibilità verso la natura. Cogliere la varietà e la ricchezza delle forme di vita del Creato	Comprendere la responsabilità umana nella cura del Creato. Intuire il creato come opera del suo creatore, Dio. Riconoscere in Gesù il Maestro che ci dà le basi per una convivenza pacifica e solidale
Il bambino scopre, nei racconti del Vangelo, la persona e l'insegnamento di Gesù.	<b>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</b>  Conoscere Gesù come un amico speciale che ci ama e ci perdona	<b>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</b>  Ascoltare le narrazioni bibliche, coglierne il significato e drammatizzarle	<b>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI</b>  Raccontare, capire, discutere e chiedere spiegazioni su come è fatto il libro della Bibbia. Condividere alcuni significati simbolici che caratterizzano la vita di Gesù
Il bambino riconosce i simboli delle tradizioni e della vita dei cristiani che costituiscono la Chiesa, in quanto comunità	<b>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</b>  Memorizzare e ripetere semplici poesie, filastrocche e canti, comprendendone il significato religioso	<b>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</b>  Comprendere il significato cristiano di alcuni segni e simboli delle feste cristiane, collegandole al proprio vissuto. Creare un linguaggio specifico, adatto a comunicare emozioni e stati d'animo	<b>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO</b>  Scoprire le feste cristiane come momenti di vita comunitaria. Consolidare i rapporti di amicizia e collaborazione
Il bambino sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri	<b>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</b>  Scoprire la bellezza dello stare insieme per vivere serenamente	<b>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</b>  Sviluppare la socialità e la comunicazione con i compagni. Orientarsi, osservare e parlare, scambiandosi impressioni e sentimenti religiosi	<b>I VALORI ETICI E RELIGIOSI</b>  Consolidare i rapporti di amicizia e collaborazione. Sviluppare interesse per la storia dell'altro

	CONTENUTI	CONTENUTI	CONTENUTI
	L'ambiente di Gesù nei suoi aspetti quotidiani e familiari. Il Vangelo: miracoli e parabole. Gesù un amico speciale. Segni e simboli del Natale e della Pasqua	L'ambiente di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi. Il Vangelo: miracoli e parabole. Gesù e i suoi santi amici: san Francesco, san Martino e sant'Antonio	L'ambiente di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi. Il Vangelo: miracoli e parabole. Gesù il Maestro. La Chiesa come comunità dei figli di Dio

**ATTIVITA':** racconti di alcuni passi del Vangelo e delle storie dei Santi. Conversazioni guidate. Visione ed avvio alla lettura. Uso di mappe. Estrapolazione di messaggi.

**METODI E STRATEGIE DIDATTICHE:** brainstorming. Rielaborazione delle storie. Drammatizzazione. Rappresentazioni grafiche, individuali e collettive; pittoriche e manipolative. Memorizzazione di poesie e canti. Ascolto di brani musicali

**STRUMENTI:** la Bibbia, libri per bambini edizioni Paoline, quaderno personale, sussidi audio-visivi, schede strutturate, materiale di facile consumo e chitarra

**MODALITA' DI VERIFICA:** osservazione continua e sistematica dell'interesse, della partecipazione e della assimilazione dei contenuti anche attraverso test oggettivi, cartellone di sintesi delle storie.

**VALUTAZIONE:** la valutazione, periodica e sistematica, terrà conto degli obiettivi fissati ed accelererà i progressi compiuti da ciascun bambino rispetto alla valutazione di partenza.

