



Ministero dell' Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria
ISTITUTO OMNICOMPRESIVO "D. BORRELLI"

Via Mattia Preti,1 – 88832 – SANTA SEVERINA (KR)
C.M. KRIC825009 – KRPC010002 – KRTD070000L – Cod. Fiscale 91021720791
Sito web: <http://www.ioborrelli.edu.it> – Cod. Unico di Fatturazione UFJEUS



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA SANTA SEVERINA ROCCABERNARDA 2025/2026



PREMESSA

La nostra progettazione educativa e didattica, come richiesto dalle nuove Indicazioni Nazionali, è in linea con il dettato Costituzionale, con la Convenzione per i diritti dell'infanzia e dei Documenti dell'Unione Europea e si orienta al pieno rispetto delle differenze di tutti e delle identità di ciascuno.

La scuola in sé si colloca oggi in uno scenario sociale complesso ed in continuo divenire, caratterizzato da un pluralismo culturale che è fonte inesauribile di stimoli. La scuola riceve, dunque, stimoli che costituiscono occasioni di opportunità per cui essa è chiamata a dare senso alla varietà delle esperienze che i bambini hanno la possibilità di compiere.

La Scuola dell'Infanzia quindi si caratterizza come ambiente di vita e di relazione di elevata qualità finalizzato ad un apprendimento di tipo unitario e non frammentario che garantisca ai piccoli “il saper star al mondo” fornendo loro supporti “adeguati affinché ogni persona sviluppi un'identità consapevole e aperta” mediante percorsi formativi personalizzati.

La nostra matrice progettuale è pertanto articolata:

- sulla centralità della persona sul rispetto del vissuto sociale e culturale di ognuno
- sulla promozione dei legami cooperativi
- sugli Obiettivi Formativi per ciascuna area/campo di esperienza
- su esperienze/attività coerenti con gli obiettivi posti
- su metodologie/strategie didattiche di volta in volta privilegiate in coerenza con i risultati attesi.

OBIETTIVI GENERALI DEL PROCESSO EDUCATIVO

La Scuola dell'Infanzia costituisce il primo segmento del percorso scolastico, unico e particolare per le peculiarità che la caratterizzano.

Le esigenze affettivo-emotivo e le caratteristiche cognitive proprie dell'età evolutiva necessitano di un'approfondita conoscenza al fine di essere rispettate e corrisposte efficacemente, ma per consentire il pieno rispetto degli specifici bisogni dei singoli è necessario osservare il microcosmo personale, perseguendo una serie di obiettivi, oggi prioritari:

- far emergere i saperi di ognuno al fine di arricchire la conoscenza di tutti ;
- mettere i piccoli in condizione di conoscere le problematiche del mondo attuale in una prospettiva di confronto e di condivisione.

La presente programmazione si integra nel P.T.O.F.

ponendosi in continuità ed interconnessione con l'azione progettuale della Scuola Primaria, secondo i criteri e la logica della continuità verticale.

Il progetto educativo-didattico risponde all'esigenza di personalizzazione e di flessibilità degli interventi e dei percorsi, al fine di aderire plasticamente ai bisogni formativi dei piccoli allievi.

Le Scuole dell'Infanzia dell'Iomnicomprensivo "D.Borrelli" organizzano il proprio curriculum tenendo presenti le finalità fondamentali richiamate nelle nuove Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia del 4 settembre 2012 e Nuovi Scenari

- Consolidare l'identità
- Sviluppare l'autonomia
- Acquisire competenze
- Vivere esperienze di cittadinanza e di sostenibilità

Consolidare l'identità significa imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato; conoscere se stessi per confrontarsi in modo adeguato e sereno con gli altri anche sperimentando ruoli ed identità diverse; comporta l'acquisizione della capacità di interpretare e di governare il proprio corpo; partecipare alle attività nei diversi contesti; avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; esprimere con vari linguaggi i sentimenti e le emozioni comprendendo le regole della vita quotidiana ed assumendo atteggiamenti sempre più responsabili ed autonomi.

Sviluppare l'autonomia comporta l'acquisizione della capacità di orientarsi e di compiere scelte autonome in contesti relazionali e normativi diversi, nel necessario riconoscimento delle dipendenze esistenti ed operanti nella concretezza dell'ambiente naturale e sociale. Ciò significa che il bambino si rende disponibile all'interazione costruttiva con il diverso da sé e con il nuovo, aprendosi alla scoperta, all'interiorizzazione ed al rispetto pratico di valori universalmente condivisibili, quali la libertà, il rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, la solidarietà, la giustizia e l'impegno ad agire per il bene comune, ma anche che sviluppa la libertà di pensiero, diventando in grado di cogliere il senso delle sue azioni nello spazio e nel tempo.

Acquisire competenze vuol dire riflettere sulla propria esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione, l'esercizio al confronto; saper descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi con linguaggi e modi diversificati.

Vivere esperienze di cittadinanza significa scoprire gli altri, i loro bisogni e saper gestire contrasti grazie a regole condivise che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo (interreligioso, interculturale ecc..), l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro; comporta il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; vuol dire porre le fondamenta di un ambiente democratico.

L'educazione alla cittadinanza viene promossa attraverso esperienze significative che consentono di apprendere il concreto prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente, e favoriscono forme di cooperazione e solidarietà.

LA PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Il curricolo rappresenta l'espressione dell'autonomia delle scuole. Le Indicazioni non sono il curricolo, ma lo orientano.

Il disegno curricolare presenta alcuni elementi distintivi che sinteticamente si possono richiamare come segue:

Orientamento delle competenze: le competenze intese come “ traguardi di sviluppo” sono inesauribili. C'è sempre un livello ulteriore al quale anche la persona più competente può aspirare.

Definizione dei traguardi di sviluppo attesi: pur ritenendoli come orientativi, vengono espressi gli standard di sviluppo da raggiungere al termine della Scuola dell'Infanzia.

Essenzialità: il compito dell'insegnamento non va finalizzato ad “inseguire l'accumulo delle conoscenze”, ma deve essere attento sul piano della “qualità” e focalizzato su alcuni argomenti essenziali, intorno ai quali va costruito il curricolo;

Problematicità: sta ad indicare il superamento della preoccupazione enciclopedico - quantitativa, in quanto vengono suggerite strategie “dell'insegnare ad apprendere”, strategie di tipo euristico, esplorativo, cooperativo.

Significatività: l'aver messo al centro del processo la persona umana, non astrattamente considerata, ma vista nella concretezza della sua realtà psicologica, sociale e culturale. Al centro del curricolo si colloca la promozione delle competenze di base (cognitive, emotive e sociali) che strutturano la crescita del bambino.

I TRAGUARDI DI SVILUPPO

Le Indicazioni per la Scuola dell'Infanzia e per il Primo Ciclo di Istruzione sono, come detto, il documento principale cui la Scuola fa riferimento per la progettazione didattica. Le Indicazioni non sono “Programmi Nazionali” ma vogliono rappresentare un testo utile alle Scuole per l'elaborazione del curriculum didattico. Sono, quindi, “Indicazioni per il Curriculum”, non un curriculum Nazionale. Ciò sottolinea l'unitarietà profonda del percorso di apprendimento degli allievi, dalla Scuola dell'Infanzia al Primo Ciclo di Istruzione e a seguire. Questa impostazione risponde a motivi non astratti, ma generati da una profonda riflessione su alcuni punti (lo scenario della complessità, la sfida della multiculturalità, il richiamo alla centralità della persona che apprende, la prospettiva dell'unitarietà del sapere, l'idea di un nuovo umanesimo da costruire, un nuovo concetto di cittadinanza, la convinzione che la scuola debba essere comunità professionale ed educativa, da ultimo, la forte focalizzazione sul processo di apprendimento).

L'ORGANIZZAZIONE FUNZIONALE

Ovviamente l'organizzazione deve essere funzionale al curricolo ed agli obiettivi/traguardi di sviluppo posti.

Sono utilizzati pertanto modelli organizzativi flessibili ed un'ampia gamma di tipologie relazionali che, pur mantenendo la sezione come ambito di riferimento principale, sottolineano l'importanza di altre forme di aggregazione come i Gruppi per: interesse, attività, livelli di abilità/competenza.

Le insegnanti sono infatti organizzate a livello di singole sezioni operanti non solo sulle sezioni di competenza, ma anche in attività di intersezione.

Tale organizzazione intende enfatizzare la collegialità come risorsa didattica, con specifiche attività mirate alla massima personalizzazione dei percorsi.

Le attività di intersezione per gruppi di bambini garantiscono infatti che, pur all'interno di un curricolo unitario, omogeneo per opportunità educative, possa essere attuata un'autentica diversificazione metodologico-didattica, effettivamente rispondente agli specifici bisogni formativi dei singoli bambini/fasce d'età

Le attività di intersezione favoriscono infatti lo sviluppo :

- affettivo - emotivo (soddisfazione dei bisogni specifici dell'età dei bambini, instaurazione di rapporti amicali)
- socio-relazionale (rafforzamento delle relazioni all'interno del gruppo, ampliamento dei rapporti tra pari)
- cognitivo (organizzazione e predisposizione di spazi, tempi e materiali in relazione alle specifiche esigenze dell'età)

In sintesi, le attività di intersezione consentono di:

- Valorizzare le competenze di ogni docente.
- Creare un clima sereno e rassicurante per lo sviluppo di specifici e coordinati obiettivi di apprendimento.
- Modellare la scelta degli obiettivi formativi sulle reali esigenze “ emergenti”.
- Garantire la massima flessibilità organizzativa

LA METODOLOGIA

I criteri ritenuti indispensabili nella realizzazione della progettazione educativo/didattica possono essere definiti nella seguente maniera:

- Flessibilità per offrire di più a chi ha meno differenziando la proposta formativa
- Integrazione al fine di valorizzare la diversità vissuta come ricchezza
- Corresponsabilità per condividere e prendere in carico le scelte formative.

Il metodo prescelto è quello della ricerca-azione che consente di perseguire un duplice obiettivo:

1) Ricercare mediante l'impiego di nuove strategie, anche multimediali 2) Agire al fine di realizzare con i soggetti coinvolti un cambiamento.

La metodologia adottata nella proposta delle attività, al di là dei contenuti, cerca sempre di attenersi ai seguenti obiettivi:

- creare un clima di realizzazione tale da aiutare il bambino nell'espressione di sé;
 - avere momenti di ascolto e conversazione;
 - aiutare il bambino nella lettura dei suoi prodotti e quindi dialogare con lui;
 - mettere il bambino in situazione di “conflitti cognitivi” cioè non fornire le soluzioni ai suoi interrogativi di qualsiasi natura, ma stimolarlo a formulare ipotesi e trovare soluzioni;
 - rassicurare il bambino per gli eventuali insuccessi o conflitti che inevitabilmente si vengono a creare;
 - stimolare il bambino a fare, provare, implicarsi nelle situazioni;
 - gestire con regole chiare e comprese da tutti i momenti della vita a scuola, creare percorsi e progetti educativi aperti e flessibili che di volta in volta possano subire le necessarie modifiche e che consentano una parte attiva al bambino e alle sue proposte.
- Il fare scuola significa oggi curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono irrinunciabili perché sono le fondamenta per l'uso del sapere.

Nel corso dell'anno scolastico la nostra attenzione sarà rivolta al bagaglio delle esperienze dei bambini, proponendo percorsi educativi in grado di condurli al traguardo dello sviluppo dell'identità, dell'autonomia e delle competenze.

Verranno pertanto sviluppate tematiche su cui lavorare per offrire ai bambini una equilibrata maturazione del processo formativo.

Le finalità che si intendono perseguire saranno:

- il passaggio da una visione egocentrica del mondo ad una socializzante;
- il senso di responsabilità nelle piccole e grandi cose;
- il rispetto di sé e degli altri, dove per "altri" si intende anche l'ambiente, gli animali e la natura;
- l'acquisizione di competenze cognitive.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curriculum della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni. L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso. L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:

- lo spazio dovrà essere accogliente, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredi e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;
- il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione.

La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive, e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità.

Il fare scuola significa oggi: curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono irrinunciabili perché sono le fondamenta per l'uso del sapere.

Bisogna offrire ai piccoli studenti occasioni di apprendimento dei saperi e dei linguaggi di base, promuovere la capacità di elaborare metodi e favorire l'autonomia di pensiero.

LA GIORNATA SCOLASTICA

L'organizzazione della giornata scolastica si ispira alle finalità della scuola dell'infanzia: sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della competenza.

Il tempo è l'elemento essenziale dell'organizzazione scolastica e si collega con la vita stessa dei bambini, con la loro percezione, con le loro possibilità di agire individualmente e di inserirsi nella comunità degli altri, di intrecciare amicizie o forme di collaborazione mediante giochi di coppia o di piccolo gruppo.

Nella scuola dell'infanzia non esistono tempi di apprendimento e tempi di gioco.

Gioco, lavoro si intrecciano in tutte le esperienze e in ogni attività.

Nella giornata scolastica tuttavia vi sono scansioni che fanno da punti di riferimento e favoriscono l'acquisizione da parte di ciascun bambino della dimensione temporale degli eventi

Giornata scolastica: scansione dei da svolgere e dei tempi del plesso in sezione

Ore 8,00 ore 9,00	Accoglienza e Saluti
Ore 9,00 ore 9,45	Circle Time sul vissuto e presentazione della giornata.
Ore 9,45 ore 10,00	Colazione calendario meteo
Ore 10,00 - 12,00	Attività varie
Ore 12,00 - 13,45	Preparazione pranzo - riordino
Ore 13,45 Ore 14,45	Gioco libero e attività programmate
Ore 14,45 Ore 15,30	Momenti di ascolto e giochi
Ore 15,30 Ore 16,00	Uscita

LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE

Nella Scuola dell'infanzia, la valutazione non assume connotazione di rigidità né utilizza giudizi negativi, bensì è flessibile, formativa e positiva in modo tale da favorire la progettazione di percorsi educativi che tengono conto delle basi di partenza e del patrimonio di conoscenze e atteggiamenti già acquisiti dal bambino.

Una conoscenza approfondita non riguarderà solo gli aspetti cognitivi ma anche la capacità di interazione con l'altro, l'espressione dei propri bisogni e l'esternazione di proprie emozioni e sentimenti. Inoltre il riconoscimento di eventuali difficoltà dovrà essere accompagnato dall'evidenziazione delle abilità e delle potenzialità per poter intraprendere un'azione significativa e capace di promuovere autostima e motivazione ad apprendere.

La finalità di una valutazione che si avvale del metodo dell'osservazione sono:

- conoscere il bambino seguendolo nel suo sviluppo e valutandone sempre le eventuali carenze in relazione ai molteplici aspetti che caratterizzano il processo di crescita;
- adeguare il progetto educativo alle capacità ed alle esigenze dei bambini;
- individuare tempestivamente e seguire con attenzione particolare situazioni a «rischio»; documentare le esperienze compiute;
- favorire la coesione e la comunicazione fra gli educatori mediante il lavoro di gruppo necessario per lo scambio e l'analisi delle notizie raccolte.

La valutazione è strutturata tenendo conto di:

· FASI: osservazione iniziale, osservazione in itinere e osservazione finale.

TEMPI: momenti di accoglienza, attività libere, attività guidate, attività di routine, attività individuali, attività collettive.

MODALITÀ E STRATEGIE: effettuare brevi annotazioni personali, utilizzare le griglie di osservazione che contengano obiettivi espressi nella programmazione, direttamente sul registro elettronico adottato.

PROFILO FORMATIVO ANNI 3

- Il bambino comunica verbalmente i propri bisogni instaurando una relazione positiva con le insegnanti e alcuni compagni significativi.
- Usa il proprio corpo (saltare, correre, ecc.) per acquisire fiducia in sé e muoversi con sicurezza.
- Rielabora, attraverso, il gioco simbolico, esperienze significative utilizzando semplici schemi di riferimento.
- Il bambino comprende e utilizza alcune regole di vita quotidiana in modo pertinente, coglie nelle storie raccontate il personaggio principale e il luogo dove si svolge l'azione
- Il bambino classifica, in base ad una proprietà, i materiali che utilizza nella propria esperienza.
- Il bambino associa, in modo autonomo, al proprio contrassegno, oggetti, prodotti a azioni personali.
- Il bambino si muove nello spazio scolastico in modo sicuro e autonomo per soddisfare i suoi bisogni.
- Utilizza gli spazi direttamente esperiti secondo il criterio di funzionalità per compiere attività, anche con il supporto dell'adulto.
- Il bambino osserva l'ambiente in cui vive e coglie semplici relazioni di causa/effetto tra gli eventi significativi della sua esperienza.
- Esplora e utilizza materiali di vario genere per lasciare traccia di sé.
- Colloca la propria esperienza personale in modo sicuro e sereno secondo la scansione temporale della giornata scolastica.
- È curioso, esplorativo, pone domande.

PROFILO FORMATIVO ANNI 4

- Ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie;
- Il bambino comunica in modo semplice esperienze personali secondo lo schema narrativo identificando personaggi ed eventi
- E' consapevole delle sue esigenze, comunica emozioni e stati d'animo e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione: il disegno, la pittura e altre attività manipolative;
Presenta le caratteristiche fisiche sue o di un oggetto attraverso una descrizione verbale semplice e appropriata;
- In una situazione adeguata alla sua età, riesce ad eseguire correttamente e in autonomia un compito, una consegna che gli viene assegnato/a da terzi;
- Il bambino esplora, scopre e organizza lo spazio in cui si muove cogliendo e utilizzando punti di riferimento (Sotto-sopra, dentro-fuori).
- Il bambino coglie la relazione prima - dopo nelle sue esperienze.
Costruisce, con materiale vario, un oggetto (per es. da regalare) e ne verbalizza le fasi di costruzione;
- In una situazione di gioco strutturato coordina, ed esegue movimenti rispettandone le regole (per es. la sequenza temporale ...)
- Conosce le diverse parti del corpo e lo rappresenta con tutti i suoi elementi in stasi;
- Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone;
- Interviene a tempo e in modo opportuno in una conversazione di gruppo tra pari con adulti;
- Comincia ad esprimere consapevolezza delle possibilità e dei limiti propri e dei compagni;
- E' curioso, esplorativo, pone domande sulle cose, su di sé, sugli altri e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri.

PROFILO FORMATIVO ANNI 5

- Presenta, racconta e spiega le caratteristiche fisiche sue, della sua famiglia, della sua maestra (per es. all'insegnante della Sc. Primaria), attraverso una descrizione verbale semplice e corretta (usa soggetto, predicato e complemento), una rappresentazione grafica realizzata con tecniche diverse.
- Inizia a riconoscere le proprie emozioni, i desideri, le paure, gli stati d'animo propri e altrui, li esprime (a livello percettivo).
- In una situazione adeguata alla sua età, riesce ad eseguire correttamente un compito, una consegna che gli viene assegnato/a da terzi (per esempio: ritrovare un oggetto, secondo precise indicazioni topologiche e spaziali, rappresentarlo graficamente o descriverlo in modo semplice - cioè esplicitandone le caratteristiche principali).
- Costruisce, con materiale vario, un oggetto (per es. da regalare) e ne verbalizza le fasi di costruzione.
- Interviene a tempo, in modo opportuno e pertinente, in una conversazione di gruppo tra pari o con adulti (alza la mano, rispetta il turno di parola, comprende il contesto del discorso).
- Comincia ad esprimere consapevolezza delle possibilità e dei limiti propri e dei compagni, accetta di integrarsi in un compito affidatogli dall'insegnante o da un adulto (drammatizza un racconto con altri bambini secondo una giusta sequenza di movimenti, tempi ecc.).
- Utilizza materiali e risorse comuni, condivide esperienze e giochi, affronta gradualmente i conflitti e inizia a riconoscere le elementari regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- Di fronte a situazioni particolari, esprime curiosità, interesse, pone domande, sulle cose, su di sé, sugli altri.
- In una situazione di gioco strutturato (per es. su un ritmo dato) controlla, coordina, ed esegue movimenti rispettandone le regole (per es. la sequenza temporale ...)
- Si orienta nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, e delle nuove tecnologie (li riconosce e li associa al loro significato e alla loro funzione).
- Racconta, narra, descrive situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi (presenta ai compagni/genitori o adulti di riferimento una esperienza

realizzata, una festa tra compagni o una gita; (per es. descrive verbalmente, con disegni, fotografie, simboli più comuni, rappresentazioni, le fasi di un esperimento realizzato, alcuni particolari di un compagno; mostra come riordina oggetti famigliari, per es. i giochi secondo criteri di classificazione)

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo. L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri. Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

IL SE' E L'ALTRO

Questo campo di esperienza riguarda lo sviluppo emotivo del bambino. La nostra scuola ha il compito di sviluppare principalmente le abilità di tipo socio-relazionale strettamente correlate con quelle cognitive. La psicologia umanistica individua una gerarchia di bisogni relativi alla dimensione emotivo-affettiva che sono da fondamento per l'apprendimento cognitivo: il bisogno di sicurezza, il bisogno di appartenenza, il bisogno di stima verso gli altri e verso se stesso, il bisogno di autorealizzazione.

IL CORPO IN MOVIMENTO

E' il campo di esperienza della corporeità e della motricità che contribuisce alla crescita del bambino promuovendo la presa di coscienza del valore del corpo e la sperimentazione di questo in tutta la sua totalità. Attraverso la conoscenza e la padronanza di esso, il bambino penetra il mondo sensibile, impara a rappresentarlo simbolicamente, a trasformarlo nella propria mente. Le attività didattiche riguardanti questo campo di esperienza offriranno al bambino conoscenze motorie, corporee e tutte quelle informazioni utili per la corretta gestione del proprio corpo e della propria salute, componente importante per la corporeità.

IMMAGINI, SUONI , COLORI

Questo campo di esperienza considera tutte le attività inerenti all'espressione manipolativo-visiva, sonoro-musicale, drammatico-teatrale. Esso comprende il conseguimento di tutte quelle competenze ed abilità utili

al bambino per comprendere, tradurre, rielaborare e produrre codici che fanno parte della nostra civiltà. L'incrociarsi di tutti i linguaggi educa al senso del bello, alla conoscenza di se stesso, degli altri e della realtà.

I DISCORSI E LE PAROLE

La scuola dell'infanzia ha il compito di promuovere nei bambini la padronanza della lingua italiana sia per consolidare l'identità personale e sia come strumento con il quale giocare ed esprimersi. Questo è il campo nel quale il bambino impara a comunicare verbalmente, a descrivere le proprie esperienze, a conversare e dialogare, a giocare con la lingua. Incoraggia il progressivo avvicinarsi dei bambini alla lingua scritta.

CONOSCENZA DEL MONDO

E' il campo di esperienza relativo alla capacità di progettare e inventare, di interpretare consapevolmente sulla realtà naturale, artificiale e temporale. Si tratta delle prime anticipazioni del pensiero scientifico e matematico. Toccando, smontando, costruendo e ricostruendo, affinando i propri gesti, i bambini individuano qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, ne immaginano la struttura e fanno assemblarli in varie costruzioni. Il proprio corpo è sempre oggetto di interessi, soprattutto per quanto riguarda i processi nascosti, e la curiosità dei bambini permette di avviare le prime interpretazioni sulla sua struttura e sul suo funzionamento. Dall'osservazione degli organismi viventi animali e vegetali, i bambini possono capire i cambiamenti e le varietà dei modi di vivere. Si può così portare l'attenzione dei bambini sui cambiamenti che avvengono nel loro corpo, in quello degli animali e delle piante.

La familiarità con i numeri può nascere a partire da quelli che si usano nella vita di ogni giorno; i bambini acquisiscono le prime competenze su contare oggetti o eventi, accompagnandole con i gesti dell'indicare, del togliere e dall'aggiungere. Muovendosi nello spazio, i bambini scelgono ed eseguono percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata scoprendo concetti geometrici come quelli di direzione o di angolo.

COMPETENZE EUROPEE E CAMPI DI ESPERIENZA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI
<ul style="list-style-type: none">competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole
<ul style="list-style-type: none">competenza multilinguistica	I discorsi e le parole
<ul style="list-style-type: none">competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;	La conoscenza del mondo
<ul style="list-style-type: none">Competenza digitale	Immagini, suoni, colori
<ul style="list-style-type: none">Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	TUTTI
<ul style="list-style-type: none">competenza in materia di cittadinanza	TUTTI
<ul style="list-style-type: none">competenza imprenditoriale	TUTTI
<ul style="list-style-type: none">competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori

E' TEMPO

DI...

COLORI GENTILEZZA

STAGIONI

PROGETTI ETWINNING

GEMELLAGGIO

FESTE

TEMPO

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA
CHIAVE
EUROPEA:

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni
<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare correttamente i fonemi • Esprimere verbalmente i propri bisogni • Comprendere semplici consegne • Leggere semplici immagini • Saper memorizzare una filastrocca, canto poesia • Ascoltare e comprendere un semplice racconto 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare correttamente le parole • Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze • Interagire verbalmente con gli adulti e i compagni • Ascoltare, comprendere e raccontare una storia e/o racconti • Verbalizzare le proprie produzioni grafiche • Riconoscere e denominare oggetti reali o raffigurati • Ascoltare e memorizzare canti, poesie e filastrocche • Stimolare la curiosità nei confronti della lingua scritta 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze • Interagire verbalmente con adulti e coetanei • Ascoltare le comunicazioni di adulti e coetanei • Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete • Discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere <ul style="list-style-type: none"> • Giocare con le parole costruire rime • Completare e/o inventare piccoli racconti • Riordinare sequenze di un racconto • Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini <ul style="list-style-type: none"> • Discriminare la simbologia lettere- numero • Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello • Sperimentare i primi approcci alla lingua straniera • Interpretare spontaneamente la lingua scritta • Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche
<p>Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni</p>	<p>Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni</p>	<p>Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa il linguaggio per interagire e comunicare • Ascolta e comprende messaggi verbali • Migliora le competenze fonologiche e lessicali • Memorizza e recita filastrocche di varie difficoltà • Sa leggere un'immagine 	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sa strutturare frasi e si esprime con un linguaggio più ricco • Interviene nel gruppo durante una conversazione • Ascolta, comprende e riferisce storie, letture, filastrocche • Memorizza filastrocche di varie difficoltà • Descrive immagini • Sperimenta la scrittura 	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
---	---	---

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza • Comprendere testi di vario tipo letti da altri • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui • Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo • Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi • Analizzare e commentare figure di crescente complessità • Formulare frasi di senso compiuto Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto • Esprimere sentimenti e stati Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni • Inventare storie e racconti • Familiarizzare con la 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana • Elementi di base delle funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali • Principi essenziali di organizzazione del discorso • Principali connettivi logici • Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla • A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo • Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata(es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze • Costruire brevi e semplici filastrocche in rima • A partire da una storia narrata o letta dall'adulto ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo • A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che

	<p>lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie • Riprodurre e confrontare scritte • Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 		<p>illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni
--	--	--	--

INGLESE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. 	<p>Ricezione orale (ascolto)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <p>Produzione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre filastrocche e interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana • Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune e strutture di comunicazione semplici e quotidiane 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, i colori, i numeri • Dire e chiedere il nome • Dire e chiedere l'età • Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera. • Memorizzare e ripetere semplici poesie, canzoni e filastrocche

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	
Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere gli spazi della scuola. • Distinguere e confrontare l'ambiente da quello familiare. • Manipolare oggetti e materiali senza paura. • Conoscere i colori primari e associarli alla realtà. • Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. • Riconoscere fenomeni atmosferici e associarli a simboli grafici. • Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a scuola e il loro uso. • Percepire la scansione della giornata scolastica. • Percepire prima-dopo nelle azioni della giornata scolastica. • Distinguere il susseguirsi giorno-notte. • Cogliere le principali trasformazioni stagionali. • Distinguere: caldo/freddo, liscio/ruvido, duro/molle. • Conoscere concetti spaziali rispetto a sé: sopra/sotto. • Conoscere aperto/chiuso. • Riconoscere grande/piccolo. • Distinguere pochi/tanti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare gli spazi in modo appropriato e con disinvoltura. • Raggruppare oggetti, persone, animali in base ad uno o più criteri o caratteristiche. • Costruire semplici insiemi per: grandezza, forma, colore. • Classificare in base a: uno, pochi, tanti. • Conoscere ed usare semplici simboli per registrare dati. • Collocare e descrivere oggetti in posizioni diverse rispetto a sé: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso. • Collocare le azioni quotidiane nella giornata scolastica e non. • Percepire la ciclicità del tempo: giorno-settimana. • Riordinare avvenimenti in 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare, classificare oggetti, persone, animali in base a diversi criteri. • Costruire, confrontare, rappresentare insiemi e sottoinsiemi. • Stabilire relazioni tra gli insiemi. • Seriare rispettando criteri di: grandezza, altezza, lunghezza. • Utilizzare grafici e tabelle. • Associare il numero alla quantità. • Misurare gli oggetti con semplici strumenti. • Confrontare grandezze, pesi e spessori. • Individuare ed utilizzare i concetti spaziali e topologici: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, aperto/chiuso, in mezzo/di lato. • Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati. • Conoscere la suddivisione del tempo: giorno, settimana, stagioni. • Sperimentare e discriminare la successione delle azioni: prima,
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le forme geometriche: triangolo/cerchi • Raggruppare per forma o colore. • Conoscere animali domestici e descrivere il loro ambiente 	<p>sequenze: prima-ora-dopo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni. • Conoscere alcuni ambienti naturali e di vita. • Conoscere alcuni animali e distinguere le loro caratteristiche, i loro ambienti. • Conoscere l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa. • Formulare semplici previsioni legate a fenomeni o situazioni. • Trovare soluzioni a piccoli problemi. 	<p>ora, dopo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intuire la contemporaneità delle azioni (mentre). • Riconoscere i cambiamenti nei cicli stagionali nella crescita di persone, piante, animali. • Chiedere e fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. • Stabilire relazioni cercando causa ed effetto di eventi. • Formulare ipotesi sulla base di ciò che osserva. • Ordinare eventi o narrazioni in sequenze. • Familiarizzare con strumenti multimediali. • Comprendere l'utilizzo degli strumenti, della loro funzione e del loro uso e di chi li usa. • Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze. • Conoscere e classificare piante e animali. • Proporre, confrontare e verificare strategie per la soluzione di problemi. • Distinguere soluzioni possibili da quelle non possibili (vero-falso). • Acquisire termini adatti a descrivere, definire eventi e fenomeni.
--	--	---

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni
-Si orienta nell'ambiente	-Il bambino mette in	Il bambino raggruppa e

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Colloca nello spazio fisico se stesso, oggetti e persone. -Utilizza semplici simboli per registrare -Conosce gli strumenti presenti a scuola . -Percepisce le principali caratteristiche delle cose utilizzando i cinque sensi. -Percepisce e distingue la ciclicità del tempo. -Compie semplici raggruppamenti secondo un criterio. -Valuta quantità. -Conosce alcuni animali e il loro ambiente. -Manipola, osserva elementi dell'ambiente naturale e circostante. 	<p>relazione, fa corrispondenze, valuta quantità.</p> <ul style="list-style-type: none"> -individua criteri di classificazione. -Utilizza e discrimina simboli grafici per registrare. -Ha acquisito le dimensioni temporali (ora, prima e dopo). -Stabilisce relazioni temporali tra gli eventi. -Riproduce e completa sequenze. -Comprende relazioni topologiche e spaziali. -Discrimina e descrive le qualità senso-percettive. -Distingue vari ambienti, esseri viventi e non viventi. -Mette in relazione oggetti e situazioni secondo criteri diversi. -Osserva la vita animale e vegetale. 	<p>ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. -Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. -Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. -Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. -Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. -Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come: avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare . • Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali . • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, e altre persone, negli oggetti, nella natura. • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità . • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare secondo criteri (dati o personali) . • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà • Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni . • Individuare la relazione fra gli oggetti . • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta . • Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche . • Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) . • Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) . • Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari . • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali • Esplorare e rappresentare lo spazio. • Comprendere e rielaborare mappe e percorsi . • Costruire modelli e plastici. • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni . • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità ,durata ,linee del tempo, periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni • Concetti spaziali e topologici (vicino ,lontano, sopra, sotto,avanti, dietro, destra, sinistra) • Raggruppamenti. • Seriazioni e ordinamenti . • Serie e ritmi . • Simboli, mappe e percorsi . • Figure e forme. • Numeri e numerazione . • Strumenti e tecniche di misura . 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere su un'alea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. • Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. • Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (feste e tradizioni). • Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane • Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra". • Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che
---	---	---	---

esperienze	<p>Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e confrontare fatti ed eventi . • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. • Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale:giorno/ notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. • Elaborare previsioni ed ipotesi , • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni , • Rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati • Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi .. 		<p>implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) . • Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle . • Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) . • Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni .
------------	---	--	---

IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	• Obiettivi specifici di apprendimento • 5 anni	

<ul style="list-style-type: none"> • Superare le eventuali difficoltà legate al distacco dalla famiglia. • Accettare le situazioni nuove. • Distinguere oggetti e situazioni di pericolo. • Conoscere se stesso, i compagni e gli adulti. • Rivolgersi agli adulti per esprimere i propri bisogni. • Stabilire relazioni positive con gli adulti. • Stabilire relazioni positive con i pari. • Giocare insieme ad un piccolo gruppo. • Rispettare il proprio turno. • Stare composto a tavola. • Condividere giochi e materiali. • Riordinare giochi e materiali. • Usare i servizi da solo. • Mangiare da solo. • Muoversi da solo negli spazi della scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere serenamente il distacco dalla famiglia. • Affrontare le situazioni nuove. • Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. • Sapersi differenziare dall'altro. • Esprimere le proprie emozioni. • Stabilire relazioni positive con gli adulti. • Stabilire relazioni positive con i pari. • Riconoscere di appartenere ad un gruppo (età-sezione). • Accettare il diverso da sé. • Lavorare ed interagire in un gruppo. • Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. • Rispettare le regole della vita comunitaria. • Rispettare il proprio turno. • Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. • Condividere giochi e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere indipendente dalla famiglia. • Adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove. • Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. • Sapersi differenziare dall'altro. • Accettare il diverso da sé. • Esprimere e riconoscere bisogni ed emozioni. • Stabilire relazioni positive gli adulti. • Stabilire relazioni positive con i pari. • Organizzarsi e collaborare con gli altri. • Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. • Rispettare il proprio turno e le opinioni altrui. • Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. • Condividere giochi e materiali. • Saper riordinare spazi, giochi e materiali. • Sapersi gestire in tutte le
--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le proprie cose. • Procurarsi ciò che gli serve. • Partecipare alle attività proposte. • Prendere iniziative di gioco. • Fare giochi imitativi. • Partecipare a giochi organizzati. • Accettare le regole di un gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi gestire al bagno. • Sapersi gestire a tavola. • Saper eseguire piccoli incarichi. • Muoversi con sicurezza negli spazi della scuola. • Svolgere un'attività in modo autonomo. • Partecipare alla attività proposte. • Portare a termine un'attività nei tempi stabiliti. • Organizzarsi nel gioco. • Assumere un ruolo nel gioco simbolico. • Fare giochi imitativi. • Partecipare a giochi organizzati di gruppo. • Rispettare le regole e i tempi di un gioco. 	<p>routine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici. • Assumere e portare a termine un incarico. • Eseguire e portare a termine un'attività nel tempo stabilito. • Svolgere un'attività in modo autonomo. • Partecipare alle attività proposte. • Sperimentare tutte le forme di gioco. • Assumere ruoli diversi. • Pianificare le fasi di un gioco. • Rispettare le regole stabilite nel gioco.
--	---	--

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino è positivamente inserito a scuola. • Riconosce la propria identità personale. • Stabilisce relazioni positive con adulti e compagni. • Conosce le prime regole della vita comunitaria. • E' autonomo rispetto ai bisogni personali. • E' autonomo a livello operativo. • Gioca da solo e con i compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino è positivamente inserito a scuola • Riconosce la propria identità personale. • Interagisce ed è disponibile a collaborare con gli altri. • Conosce e rispetta le regole della vita comunitaria. • E' autonomo a livello personale. • E' autonomo a livello operativo. • Sperimenta varie forme di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimersi in modo sempre più adeguato • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, sui propri diritti e doveri, sulle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Rispettare i tempi degli altri • Collaborare con gli altri • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni partecipare attivamente alle attività, ai giochi 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia) • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente in strada. • Regole della vita e del lavoro in classe • Significato della regola • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi) 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano • Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni • Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni • Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare • Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola <ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza Realizzare compiti e giochi di squadra e che

<p>bambini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità 	<p>(anche di gruppo, alle conversazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> •Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro •Riconoscere nei compagni tempi e modalità e diverse •Scambiare giochi, materiali, ecc... •Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune •Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto •Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali •Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro 		<p>prevedano modalità interdipendenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini stranieri. • Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità
---	--	--	---

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE		
Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni	

<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi attraverso il disegno • Dare un significato al disegno • Manipolare materiali diversi; • Discriminare i colori; • Disegnare utilizzando più colori • Utilizzare pennarelli, pastelli e pennelli • Colorare cercando di riconoscere i contorni di un'immagine • Ascoltare e conosce semplici ritmi • Cantare in gruppo unendo parole e gesti • Provare a recitare brevi poesie e filastrocche • Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana • Leggere semplici immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente le esperienze • Descrivere ciò che ha disegnato • Sperimentare l' uso di svariati materiali • Colorare e riuscire a rispettare i margini e i contorni di un'immagine • Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari • Cantare da solo • Partecipare ad attività musicali di gruppo • Sperimentare materiali diversi per produrre disegni • Esprimere con immaginazione e creatività le proprie emozioni • Disegnare le varie espressioni del viso e gli stati d'animo • Recitare poesie e filastrocche di varia lunghezza • Descrivere immagini di diverso tipo • Descrivere le sequenze di immagini • Assumere ruoli nel gioco simbolico • Interpretare ruoli nelle drammatizzazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e riprodurre con ricchezza di particolari situazioni vissute o inventate • Sapersi orientare nello spazio grafico e realizzare un disegno • Inventare e drammatizzare storie • Identificarsi nei vari personaggi e nelle situazioni • Utilizzare alcuni mezzi tecnologici • Saper utilizzare in modo creativo i materiali di recupero • Saper eseguire semplici copie dal vero • Saper usare con proprietà strumenti e materiali • Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante • Ascoltare brani Musicali • Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi • Riprodurre suoni e ritmi con la voce, con oggetti e semplici strumenti musicali • Decodificare i simboli utilizzati nelle esperienze vissute • Osservare un disegno, una foto, un'immagine e riconoscere cosa vi è raffigurato • Comprendere i passaggi fondamentali di un breve filmato
---	---	--

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
-----------------------	----------	------------	-----------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Conosce, sperimenta e gioca con i materiali graficopittorici e plastici • Riconosce i colori primari anche in vari elementi della realtà • Usa l'espressione mimicogestuale nel canto e nella recita di filastrocche e poesie • Osserva e descrivere immagini e segue brevi filmati 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce, sperimenta e gioca con tecniche espressive in modo libero e su consegna • Riconosce i colori primari e secondari • Riconosce e discrimina alcune caratteristiche del suono e della voce • Riesce ad esprimersi attraverso semplici drammatizzazioni • Legge, confronta e produce immagini (cartacei, visivi e multimediali) individuando somiglianze e differenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative • Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...) • Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione delle opere d'arte • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

<ul style="list-style-type: none"> •Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura) 	<ul style="list-style-type: none"> •Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali,cinematografici) ascoltare brani musicali • Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni •Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente •Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive •Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico •Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimicogestuale •Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale •Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi •Principali forme di espressione artistica •Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea • Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> •Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimicogestuale •Drammatizzare situazioni, testi ascoltati •Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto •Copiare opere di artisti; commentare l'originale •Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. •Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, animali, persone che parlano, acqua che scorre Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca
--	--	--	--

• Usare modi diversi per stendere il colore
• Utilizzare i diversi materiali per rappresentare
Impugnare differenti strumenti e ritagliare
• Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti
• Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.
• Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.
• Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare
• Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri

• Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti
• Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali

	<ul style="list-style-type: none">•Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoromusicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati•Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli•Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse		
--	---	--	--

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CHIAVE EUROPEA:	

Obiettivi specifici di apprendimento 3 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 4 anni	Obiettivi specifici di apprendimento 5 anni
<ul style="list-style-type: none"> • Attivare schemi motori di base. Partecipare alle attività di vita pratica. • Sviluppare la percezione sensoriale. Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo. • Scoprire la propria identità sessuale. • Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento. • Esercitare la manipolazione e la motricità fine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire sicurezza nei movimenti e fiducia nelle proprie capacità motorie. • Svolgere adeguatamente le attività di routine. • Potenziare la discriminazione senso percettiva. • Riconoscere la propria identità sessuale. • Ricomporre lo schema corporeo. • Rappresentare graficamente lo schema corporeo. • Riprodurre semplici movimenti ritmici con il corpo. • Utilizzare materiali e piccoli attrezzi in autonomia. • Migliorare la motricità fine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare e controllare gli schemi motori. • Padroneggiare e coordinare movimenti e gesti. • Muoversi in maniera coordinata nel gioco libero, guidato e di gruppo. • Acquisire consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali. • Capire ed interpretare i messaggi del corpo. Essere consapevole della propria identità sessuale. • Disegnare la figura umana in modo completo, organizzato e differenziato. • Assumere corrette abitudini igienico-alimentari. • Conoscere l'importanza e la funzione di alcuni organi interni. • Acquisire una corretta motricità fine. Intuire la destra e la sinistra sul proprio corpo.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> •Conoscere il proprio corpo • Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse •Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; •Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune •Utilizzare gli aspetti comunicativorelazionali del messaggio corporeo •Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita 	<ul style="list-style-type: none"> •Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia •Nominare,indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere •Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé •Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute •Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, •stare in equilibrio, strisciare, rotolare •Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi •Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza •Rispettare le regole nei giochi •Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> •Il corpo e le differenze di genere • Regole di igiene del corpo e degli ambienti • Gli alimenti •Il movimento sicuro •I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri •Le regole dei giochi 	<ul style="list-style-type: none"> •Individuare e disegnare il corpo e le sue parti •Denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dei individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) •Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare •Eeguire esercizi e "danze" con attrezzi •Eeguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole •Individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli •Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto •Individuare comportamenti alimentari corretti e nocivi •Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo,merenda, cena)

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni
<ul style="list-style-type: none"> •Sperimenta le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo. •Conosce ed assume corrette abitudini igieniche ed alimentari. •Conosce e rappresenta il proprio corpo. •Sviluppa la motricità fine e la coordinazione oculomanuale. 	<ul style="list-style-type: none"> •Rafforza la conoscenza del sé corporeo e la capacità percettiva. •Acquisisce corrette abitudini alimentari e igienico-sanitarie. •Controlla il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. •Si muove all'interno di uno spazio organizzato secondo criteri spazio temporali. •Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. •Potenzia la motricità fine e la coordinazione oculomanuale. 	<ul style="list-style-type: none"> •Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. •Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. •Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. •Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. •Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

RELIGIONE

- Relativamente alla religione cattolica: Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

LA SCUOLA DELL' INCLUSIONE

PRINCIPI DELLA PEDAGOGIA INCLUSIVA

Nei documenti dell'UNESCO (2000) viene attribuita grande importanza alla Pedagogia Inclusiva che poggia su cinque punti fondamentali:

1. tutti i bambini possono imparare,
2. tutti i bambini sono diversi,
3. la diversità è un punto di forza,
4. l'apprendimento si intensifica con la cooperazione tra insegnanti, genitori e comunità,
5. la personalizzazione riguarda l'apprendimento di tutti gli alunni.

IL DOCENTE INCLUSIVO: le azioni:

CREARE un clima inclusivo: accettazione e rispetto delle diversità

MODIFICARE strategie in itinere

SVILUPPARE didattica meta cognitiva

TROVARE punti contatto tra le programmazioni (classe e individualizzata)

SVILUPPARE l'approccio cooperativo

FAVORIRE la creazione di reti relazionali (famiglia, territorio, specialisti ...).

LA DIDATTICA INCLUSIVA: STRATEGIE METODOLOGICHE E DIDATTICHE

- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo (“imparare non è solo un processo individuale: la dimensione comunitaria dell'apprendimento svolge un ruolo significativo”).
- Favorire le attività in piccolo gruppo e il tutoraggio Promuovere attività in cooperative learning.
- Privilegiare l'apprendimento esperienziale e laboratoriale “per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa”.
- Sollecitare le conoscenze precedenti per introdurre nuovi argomenti e creare aspettative.
- Individuare mediatori didattici che facilitano l'apprendimento (immagini, schemi, mappe ...).
- La gratificazione e l'incoraggiamento di fronte ai successi, agli sforzi e agli impegni devono essere preponderanti al castigo e alle frustrazioni di fronte agli insuccessi.
- Sollecitazione delle conoscenze precedenti per introdurre nuovi argomenti e creare aspettative.
- Riproposizione e riproduzione delle stesse conoscenze attraverso modalità e linguaggi differenti.
- Pause ripetute e volute per una consapevolezza dell'avvenuta comprensione

INTEGRAZIONE DEGLI ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI

Le famiglie dei bambini con disabilità trovano nella nostra scuola dell'infanzia un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

All'integrazione degli alunni diversamente abili la nostra scuola provvede mediante l'organizzazione di attività educativo-didattiche specifiche, utilizzando il criterio della flessibilità nell'articolazione del gruppo sezione e l'attivazione di interventi che garantiscono la piena integrazione nella famiglia, nella scuola, nella società.

Le attività di sostegno, prevedono l'acquisizione da parte dei bambini, di abilità culturali, sociali e psicomotorie, secondo le capacità di ciascuno.

I bambini vivranno la loro esperienza scolastica insieme agli altri bambini del gruppo sezione e parteciperanno attivamente a tutte le attività collettive.

Tutto questo contribuirà ad accrescere la loro autostima e la capacità di integrazione sociale in tutti gli ambienti che frequentano.

I RAPPORTI SCUOLA - FAMIGLIA

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

La partecipazione dei genitori alla vita scolastica si realizza in modo vario e differenziato rispettando sia le esigenze dei bambini che quelle della scuola e delle famiglie stesse. Esistono scadenze stabilite per la riunione degli organi collegiali consiglio di intersezione,

momenti di partecipazione a scuola che si caratterizzano per tematica (festa di Natale, di fine anno, di condivisione di progetti educativi con le famiglie);

e altri momenti che rivestono un carattere particolare (colloqui con i genitori, condivisione delle informazione sul bambino).

Ogni momento di incontro con le famiglie, sia esso di assemblea che di festa, ha la sua specificità ed importanza: gli obiettivi principali sono così riassumibili:

- instaurare un rapporto di dialogo, fiducia e trasparenza tra le parti coinvolte nel processo educativo;
- dare ascolto e valore alla collaborazione dei genitori nelle scelte educative della scuola; • offrire al bambino una coerenza di atteggiamenti e valori tra la scuola e famiglia, che siano di riferimento e sicurezza per il bambino stesso;
- avvicinare la realtà scolastica al mondo esterno ad essa per migliorare e qualificare l'offerta formativa.
- Coinvolgere le famiglie nelle attività progettuali ETWINNING della rete nazionale della gentilezza e del gemellaggio con la scuola dell'infanzia di un comune vicino. Saranno introdotti nella nostra progettazione bimestrale le attività proposte dalla rete NAZIONALE DELLA GENTILEZZA, I PROGETTI Etwinning, le attività Scientix, Attività di coding per partecipare alle giornate di Coode week. Le attività proposte sul territorio comunale e non. Progetti, attività e iniziative scolastiche proposte in itinere da Enti presenti sul territorio e non.

Continueranno le attività di gemellaggio con la scuola dell'infanzia "GRAMSCI" di Scandale.

