

PREMESSA

“**Il curricolo**” rappresenta l’insieme delle esperienze didattiche che, in modo progressivo, graduale e continuo, promuovono negli allievi il conseguimento dei risultati attesi affinché sin dalla scuola per l’infanzia ciascuno studente possa **maturare la propria personalità** e costruire il proprio **progetto di vita**, ponendo le basi per raggiungere i traguardi educativi, culturali e professionali richiesti nelle varie situazioni. Tenendo conto delle nuove Indicazioni per il Curricolo per la scuola dell’Infanzia e del primo ciclo d’istruzione e delle Competenze chiave europee definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio Europeo (18/12/2006), abbiamo elaborato un curricolo che possa garantire agli alunni un percorso formativo unitario, graduale, coerente, continuo e progressivo in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi alla conclusione di questo segmento scolastico.

LE PAROLE CHIAVE DEL CURRICOLO

Dalle Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 23/04/ 2008

Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli

Competenze: indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.

Conoscenze: il risultato dell’assimilazione di informazioni attraverso l’apprendimento. Le conoscenze sono l’insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

Abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti).

Dalle Nuove Indicazioni Nazionali per Il Curricolo della Scuola dell’Infanzia e del Primo Ciclo

Obiettivi di apprendimento: organizzati in nuclei fondanti, individuano i campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di

raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: posti al termine dei più significativi snodi del percorso curricolare, rappresentano percorsi, piste culturali e didattiche che consentono di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

(Raccomandazioni del Parlamento e del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	DEFINIZIONE
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta — comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta— in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali — istruzione e formazione, lavoro, casa, tempo libero. Richiede anche la mediazione e la comprensione interculturale.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	Abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, ponendo l'accento sugli aspetti del processo, dell'attività e della conoscenza. 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.
COMPETENZA DIGITALE	Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e richiede, quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e delle comunicazione.
IMPARARE A IMPARARE	È l'abilità di perseverare nell'apprendimento. E' la capacità di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo a seconda delle proprie necessità. Il fatto di imparare a imparare fa sì che gli

	alunni prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza per usare ed applicare conoscenze e abilità in contesti diversi. Motivazione e fiducia sono elementi essenziali.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	riguarda tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale. Per un'efficace partecipazione sociale e interpersonale è essenziale comprendere i codici di comportamento e le maniere generalmente accettate nei diversi ambienti in cui le persone agiscono.
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	Significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. L'individuo è consapevole del contesto in cui lavora ed è in grado di cogliere le opportunità che gli si offrono. È il punto di partenza per acquisire le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Implica la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive

Dal D.M. del 22 agosto 2007

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	DEFINIZIONE
--	--------------------

IMPARARE AD IMPARARE	Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale, informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
PROGETTARE	Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
COMUNICARE	<p>Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico, ecc.) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).</p> <p>Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).</p>
COLLABORARE E PARTECIPARE	Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
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 al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
RISOLVERE PROBLEMI	Affrontare 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.
INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti

	e la loro natura probabilistica.
ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni

Le otto **competenze di cittadinanza** dell'obbligo di istruzione sono promosse continuamente in tutte le attività di apprendimento attraverso il contributo di tutte le discipline e **sono perfettamente integrabili nelle competenze chiave**, delle quali possono rappresentare declinazioni. La sintesi tra le competenze chiave europee e quelle di cittadinanza si può così rappresentare:

Competenze chiave europee	Competenze chiave di cittadinanza
Comunicazione nella madrelingua	- comunicare
Comunicazione nelle lingue straniere	
Competenze in matematica e competenze di base in scienze e tecnologia	- acquisire e interpretare l'informazione -individuare collegamenti e relazioni -risolvere problemi
Competenza digitale	- comunicare - acquisire e interpretare l'informazione -individuare collegamenti e relazioni

Imparare ad imparare	<ul style="list-style-type: none"> -imparare ad imparare -acquisire e interpretare l'informazione -individuare collegamenti e relazioni
Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"> -agire in modo autonomo e responsabile -collaborare e partecipare -comunicare
Spirito d'iniziativa e imprenditorialità	<ul style="list-style-type: none"> -risolvere problemi -progettare
Consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> - comunicare

Nella Scuola dell'Infanzia, la progettazione del curricolo si sviluppa partendo dai campi d'esperienza declinati nelle Nuove Indicazioni, per ogni campo, sono descritti i traguardi da raggiungere alla fine di questo segmento scolastico, le docenti individuano i saperi (conoscenze e abilità) funzionali alla formazione integrale degli alunni. Le Competenze chiave costituiscono un contenitore completo all'interno del quale è possibile declinare i saperi previsti nei campi d'esperienza.

Competenza chiave europea	Campo d'esperienza
1 comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole
2 Comunicazione nelle lingue straniere	I discorsi e le parole
3 competenze matematica e le competenze di base in scienze e	La conoscenza del mondo (oggetti, fenomeni viventi, numero e spazio)

tecnologia	
4 competenze digitali	La conoscenza del mondo I discorsi e le parole
5 imparare ad imparare	tutti
6 competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro tutti
7 spirito d'iniziativa e imprenditorialità	tutti
8 consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento – immagini, suoni e colori

I DISCORSI E LE PAROLE

	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA e COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA: Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali.</p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>IL BAMBINO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, FILASTROCCHES, 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 ATTIVITA' E PER DEFINIRE REGOLE • RAGIONA SULLA LINGUA, SCOPRE LA PRESENZA DI LINGUE DIVERSE, RICONOSCE E SPERIMENTA LA PLURALITA' DI LINGUAGGI, SI MISURA CON LA CREATIVITA' E LA FANTASIA (lingua inglese) • SI AVVICINA ALLA LINGUA SCRITTA, ESPLORA E SPERIMENTA PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA, INCONTRANDO ANCHE LE TECNOLOGIE DIGITALI E I NUOVI MEDIA 	
<p>CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Descrittori di verifica</p>
<p>ANNI 3</p>	<p>1. Esprimersi in modo comprensibile</p>	<p>1. Pronuncia parole corrette</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. ascoltare semplici racconti 3. ripetere semplici poesie, filastrocche, canti 4. partecipare alle conversazioni 5. ascoltare e comprendere consegne 6. arricchire il proprio lessico con parole nuove sulla base dell'esperienza vissuta 7. sperimentare forme comunicative alternative 	<ol style="list-style-type: none"> 2. sa porsi in atteggiamento di ascolto per un tempo adeguato 3. memorizza e ripete brevi e semplici poesie, filastrocche canzoni 4. interviene in una conversazione 5. esegue la consegna data 6. utilizza parole nuove acquisite in contesti adeguati 7. legge immagini
Anni 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esprimersi utilizzando frasi semplici di senso compiuto 2. intervenire e partecipare alle conversazioni guidate 3. verbalizzare il proprio vissuto 4. memorizzare semplici poesie, canti, filastrocche 5. ascoltare e comprendere storie 6. arricchire il proprio lessico sulla base dell'esperienza vissuta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si esprime utilizzando frasi semplici di senso compiuto 2. Interviene e partecipa alle conversazioni guidate 3. comunica i propri bisogni, emozioni, verbalizza le proprie esperienze 4. Memorizza e riproduce semplici poesie, filastrocche, canti 5. risponde a domande verbalizzando, personaggi, azioni, luoghi di una storia 6. utilizza parole nuove acquisite in contesti adeguati

<p>Anni 5</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare un linguaggio corretto (per fare domande, chiedere spiegazioni, comunicare un vissuto, un bisogno...) 2. Essere attento ai discorsi degli altri 3. esprimersi con ricchezza di vocaboli 4. scoprire le prime forme di comunicazione attraverso le rappresentazioni grafiche e la scrittura 5. utilizzare la lettura per immagini per comprendere una semplice storia raccontata dall'adulto 6. ascoltare e comprendere testi narrativi 7. leggere le immagini in sequenza 8. giocare con il linguaggio per scoprire somiglianze, differenze sonore e semantiche 9. inventare e/o completare storie 10. comunicare i propri vissuti e verbalizzare gli stati d'animo 11. sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere , attraverso la scoperta di semplici vocaboli 12. utilizzare e sperimentare parole e frasi standard 13. recitare semplici e brevi filastrocche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si esprime in modo chiaro e corretto e struttura la frase in modo completo 2. è capace di ascoltare adulti e coetanei 3. arricchisce il lessico e lo utilizza in modo coerente rispetto al contesto 4. interpreta spontaneamente la lingua scritta, copia parole, scrive il proprio nome, discrimina lettera-numero, inventa segni 5. rielabora verbalmente una storia col supporto delle immagini 6. ascolta le storie e risponde adeguatamente alle domande (chi è, cosa fa, dove, quando...) 7. individua e riordina i passaggi determinanti di una storia utilizzando il codice verbale 8. discrimina uditivamente le differenze e le somiglianze di suoni, di lettere e parole (onomatopee, rumori, versi degli animali...) 9. inventa e/o completa storie 10. descrive una situazione vissuta/esprime le proprie considerazioni, emozioni, bisogni 11. sperimenta i primi approcci ad una lingua straniera chiede con interesse come si pronuncia una parola in inglese 12. ripete e memorizza parole d'uso comune o espressioni standard 13. ripete a memoria semplici e brevi filastrocche
----------------------	---	---

<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO</p> <p>Le attività previste</p>	<p><i>Attività di ascolto (raccontarsi –descriversi...)- Giochi finalizzati alla conoscenza del proprio nome- Lettura e ascolto di brevi storie - Memorizzazione di poesie, filastrocche e canti- Giochi imitativi. Lettura di immagini- Ascolto e drammatizzazione di storie e racconti- Elaborazione di storie a partire da immagini-- Conversazioni spontanee in situazioni informali- Conversazioni per riferire esperienze personali vissuti- Utilizzo dell'angolo lettura. Attività di approccio al codice scritto- Completare e inventare semplici storie- Attività psicomotorie per promuovere e perfezionare le varie forme di pregrafismo- coloritura per la direzionalità- tracciati grafici e percorsi da seguire con le dita o con uno strumento grafico- esercizi per consolidare la corretta impugnatura con 3 dita- disegni e coloriture per il rispetto dei margini- Giochi linguistici con rime e filastrocche- Giochi di ruolo e di drammatizzazione per esprimere emozioni e sentimenti- Esercizi di riconoscimento di grafemi e di fonemi- giochi di associazione di nomi, rumori con immagini e/o oggetti- giochi con le parole: parole corte, parole lunghe, parole uguali, parole diverse, segmentazione in sillabe, rime, assonanze.</i></p> <p><i>Per la lingua inglese: memorizzazione di parole ed espressioni d'uso comune, utilizzo di parole e frasi standard in semplici conversazioni, memorizzazione di filastrocche e utilizzo di strumenti tecnologici e di schede, giochi con regole, a squadra....</i></p>	
<p>Modalità di verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Osservazione durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco ● Conversazioni ● Verbalizzazioni ● elaborati prodotti ● Valutazione con uso di griglie 	
<p>Competenze in uscita</p> <p>anni 6</p>	<p>I DISCORSI E E LE PAROLE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ascolta e mantiene l'attenzione su messaggi orali, richieste verbali o semplici racconti 2. usa un linguaggio verbale corretto per comunicare, raccontare, chiedere spiegazioni 3. mostra di comprendere i messaggi rispondendo in modo adeguato o intervenendo in maniera pertinente 	

4. arricchisce, sulla base dell'esperienza il proprio lessico
5. legge e descrive immagini sia singole che in sequenza
6. comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi (inglese)
7. ascolta e comprende istruzioni, saluti e comandi di uso quotidiano (in inglese)
8. utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana
9. sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la lingua scritta
10. si rende conto dell'esistenza di molteplici forme comunicative (dialetti, espressioni/vocaboli stranieri entrati nel parlato comune o utilizzati da compagni di altre etnie)

LA CONOSCENZA DEL MONDO

	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: LA COMPETENZA MATEMATICA E LE COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA: Abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, ponendo l'accento sugli aspetti del processo, dell'attività e della conoscenza. 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.</p> <p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: LA COMPETENZE DIGITALE: Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e richiede, quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Dal punto di vista della matematica (ordine, misura) il bambino</p> <ul style="list-style-type: none">• raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata• padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità <p>Dal punto di vista delle scienze (tempo, spazio, natura) il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">• osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti• 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• individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali <p>dal punto di vista digitale il bambino (anni 5):</p> <ul style="list-style-type: none">• si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi

CAMPO D' ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
ANNI 3	<p>MATEMATICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. compiere semplici raggruppamenti 2. valutare le quantità 3. riconoscere alcune forme geometriche 4. conoscere le dimensioni 5. effettuare semplici corrispondenze <p>SCI SCIENZE (spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. collocare correttamente nello spazio sé stesso, persone o oggetti 7. utilizzare correttamente alcuni concetti topologici 8. conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari/in un percorso lineare 9. cogliere la ciclicità del tempo 10. cogliere la successione degli eventi nell'arco della giornata 	<p>MATEMATICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce e raggruppa oggetti secondo un criterio 2. riconosce le quantità uno/tanti e pochi/tanti 3. discrimina cerchio/quadrato 4. discrimina grande/piccolo 5. effettua una semplice corrispondenza <p>SCIENZE (spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. colloca correttamente nello spazio sé stesso, persone, oggetti rispettando le indicazioni date 7. ha interiorizzato i concetti topologici vicino-lontano, dentro-fuori, sopra-sotto 8. si orienta nell'ambiente scolastico interno ed esterno /in un percorso lineare 9. distingue l'alternanza giorno/notte 10. individua prima/dopo con riferimento ad un'azione di vita pratica 11. accetta, manipola e conosce oggetti o materiali diversi senza

	<p>11. manipolare materiali diversi</p> <p>12. esplorare attraverso i sensi</p> <p>13. osservare esseri viventi</p> <p>14. riconoscere fenomeni legati alle stagioni</p>	<p>paura</p> <p>12. sa riconoscere le qualità “fenomeniche” degli oggetti: colori fondamentali, piccolo-grande, duro-morbido, caldo-freddo, bagnato-asciutto, dolce salato</p> <p>13. conoscere alcuni animali ed il loro ambiente di vita</p> <p>14. scopre i mutamenti della natura</p>
ANNI 4	<p>MATEMATICA</p> <p>1. individuare criteri di classificazione</p> <p>2. riprodurre e completare sequenze grafiche</p> <p>3. confrontare lunghezze e altezze</p> <p>4. valutare quantità</p> <p>5. seriare elementi</p> <p>6. effettuare corrispondenze</p> <p>7. usare e riconoscere simboli</p> <p>8. discrimina forme geometriche</p> <p>SCIENZE (spazio, tempo, natura)</p> <p>9. comprendere le relazioni topologiche</p>	<p>MATEMATICA</p> <p>1. raggruppa o classifica oggetti secondo criteri</p> <p>2. esegue e rappresenta ritmi grafici a 2 elementi</p> <p>3. distingue lungo e corto e alto e basso,</p> <p>4. distingue tra uno-pochi-tanti</p> <p>5. ordina una serie di 3 elementi</p> <p>6. mette in relazione elementi</p> <p>7. utilizza e riconosce simboli grafici per semplici registrazioni</p> <p>8. riconosce cerchio, quadrato e triangolo</p> <p>SCIENZE (spazio, tempo, natura)</p> <p>9. individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (davanti, dietro, sopra, sotto...)</p> <p>10. esegue un percorso con cambio di direzione</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 10. compiere correttamente un percorso articolato 11. mettere in sequenza temporale 12. percepire la ciclicità del tempo 13. stabilire relazioni temporali tra gli eventi 14. riprodurre o completare sequenze 15. osservare e riconoscere fenomeni stagionali 16. distinguere vari ambienti di vita 17. conoscere alcuni organismi viventi 18. conoscere il proprio corpo 19. scoprire il mondo circostante interagendo con esso 20. accettare di manipolare materiali 21. identificare semplici rapporti di causa-effetto 22. indagare fenomeni/meccanismi particolari 	<ul style="list-style-type: none"> 11. colloca le azioni quotidiane nella giornata scolastica e non 12. coglie il susseguirsi del giorno e della notte 13. ha acquisito le dimensioni temporali prima-dopo 14. riordina immagini in sequenza 15. coglie i mutamenti stagionali della natura 16. conosce le differenti caratteristiche di alcuni ambienti naturali (deserto, foresta, mare...) 17. conosce le caratteristiche e l'ambiente di vita di alcuni animali 18. osserva il suo corpo, ne denomina le parti fondamentali e lo rappresenta graficamente 19. discrimina e riconosce le qualità senso-percettive 20. manipola materiali diversi per creare oggetti 21. formula semplici ipotesi per trovare soluzioni o dare spiegazioni 22. osserva e partecipa a semplici esperimenti (galleggiamento, trasformazioni del ghiaccio, semina...)
ANNI 5	<p>MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. individuare linee aperte e linee chiuse 2. individuare regioni interne ed esterne 	<p>MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. discrimina linee aperte e chiuse 2. discrimina regioni interne ed esterne

	<ol style="list-style-type: none"> 3. operare attività di raggruppamento e di classificazione 4. seriare rispettando i criteri: altezza, lunghezza, grandezza 5. formare e rappresentare insiemi 6. effettuare corrispondenze 7. usare e riconoscere simboli 8. ordinare quantità 9. ordinare seguendo ritmi diversi 10. identificare le principali forme geometriche 11. effettuare misurazioni 12. riconoscere simmetrie <p>SPAZIO, TEMPO, NATURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. costruire percorsi 14. rappresenta graficamente percorsi 15. usare termini topologici appropriati 16. effettuare, descrivere e rappresentare un percorso assegnato 17. Ordinare eventi in successione logico-temporale 	<ol style="list-style-type: none"> 3. raggruppa e classifica oggetti secondo più criteri 4. ricompone una serie confrontando lunghezze , grandezze e altezze 5. forma un insieme di elementi e lo rappresenta graficamente 6. effettua relazioni di corrispondenza 7. stabilisce relazioni tra quantità e simboli 8. conta e rappresenta quantità 9. esegue e rappresenta ritmi grafici a 3 elementi 10. riconosce e nomina le principali forme geometriche 11. misura oggetti con semplici strumenti non convenzionali 12 completa semplici simmetrie <p>TEMPO, SPAZIO, NATURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. inventa percorsi 14. riproduce graficamente percorsi e traiettorie 15. comprende ed utilizza i più importanti rapporti topologici 16. segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali, lo descrive e o rappresenta graficamente 17. discrimina e sperimenta la successione delle azioni (prima-adesso-dopo)
--	---	--

	<p>18. cogliere elementi della realtà circostante</p> <p>19. cogliere i mutamenti nei cicli stagionali</p> <p>20. conoscere la suddivisione del tempo</p> <p>21. usare e riconoscere simboli</p> <p>22. conoscere organismi viventi ed ambienti differenti</p> <p>23. utilizzare l'esplorazione sensoriale per conoscere l'ambiente circostante</p> <p>24. manipolare materiali diversi per creare oggetti</p> <p>25. sviluppare la capacità di associazione causa-effetto</p> <p>26. formulare e sperimentare ipotesi</p> <p>27. distinguere vero-falso</p> <p>28. servirsi di abilità e conoscenze acquisite per risolvere problemi</p> <p>29. conoscere il suo corpo</p> <p>TECNOLOGIA DIGITALE</p> <p>30. approcciarsi con macchine e strumenti tecnologici</p>	<p>18. guarda, osserva, verbalizza e rappresenta la realtà circostante</p> <p>19. coglie i cambiamenti nelle persone, nella crescita delle piante, nelle condizioni di vita degli animali</p> <p>20. discrimina i giorni della settimana e le stagioni</p> <p>21. usa simboli per registrare dati o eventi</p> <p>22. osserva e descrive animali/ambienti cogliendone le principali caratteristiche</p> <p>23. utilizza i sensi per riconoscere, discriminare e nominare le caratteristiche percettive di forma, colore, consistenza e dimensione (pieno-vuoto, colori fondamentali e derivati, gradazioni, riconoscere forme compreso il rettangolo, liquido-denso, pesante-leggero, aroma-profumo-puzza, amaro-aspro)</p> <p>24. realizza semplici manufatti/oggetti</p> <p>25. stabilisce relazioni cercando causa-effetto di eventi</p> <p>26. sperimenta per conoscere e verificare semplici ipotesi</p> <p>27. distingue vero-falso</p> <p>28. si rende conto di situazioni problematiche concrete e ne cerca la soluzione</p> <p>29. individua le funzioni principali di alcune parti del corpo</p> <p>TECNOLOGIA DIGITALE</p>
--	--	--

	<p>31. esplorare le possibilità offerte dalla tecnologia</p> <p>32. familiarizza con semplici programmi</p> <p>33. sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura mediante le tecnologie digitali</p>	<p>30. familiarizza con strumenti multimediali: utilizza il mouse e la tastiera</p> <p>31. esegue semplici giochi</p> <p>32. utilizza in autonomia paint</p> <p>33. scrive il proprio nome utilizzando word</p>
<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO</p> <p>Le attività previste</p>	<p><i>Attività e giochi con materiali strutturati e non per approcciarsi al concetto di quantità- Schede operative- Costruzioni di insiemi- Giochi con oggetti multimediali- Attività di alternanza ritmica a due elementi- Giochi e attività con i numeri- Attività di alternanza ritmica a tre elementi- Attività di associazione quantità e simbolo numerico e non - Confronto e costruzione di insiemi (maggiore,minore,equipotente)- Attività di registrazione dati (presenze, incarichi, tempo)- giochi sensoriali (manipolazione, travasi, mescolanze, assaggi)- uscite didattiche- giochi di riconoscimento delle forme- giochi strutturati e non- giochi motori organizzati- valorizzazione delle routines negli spazi della scuola- percorsi strutturati con difficoltà graduate- rielaborazioni grafiche- rappresentazioni grafiche relative ai concetti topologici- attività di piastrellatura, coloriture logiche, regioni interne/esterne e confine- verbalizzazione dell'esperienza vissuta- calendario (meteo-settimana)- valorizzazione dei momenti della giornata scolastica (prima/dopo, ieri/oggi/domani)- lettura di immagini in sequenza- recupero verbale e grafico di un vissuto personale- semplici esperimenti formulando osservazioni/ipotesi/verifica adeguate all'età</i></p>	
<p>Modalità di verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • elaborati prodotti • Valutazione con uso di griglie 	
<p>Competenze in uscita</p>	<p>MATEMATICA</p>	

anni 6

1. **Utilizza** adeguatamente lo spazio grafico.
2. **Usa il corpo** per **produrre** e **riprodurre** sequenze ritmiche.
3. **Utilizza** i numeri naturali (entro il 10) per **contare, confrontare, ordinare, stabilire** corrispondenze
4. **Riconosce**, nell'esperienza quotidiana, una situazione come problema e **formula ipotesi** di soluzione.
5. **Classifica**, in situazioni concrete, in base ad un attributo
6. Dimostra le prime abilità di tipo logico e inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni

SCIENZA E TECNOLOGIA

1. **Esplora (osserva, individua, denomina e descrive)** gli elementi della realtà che lo circonda, **utilizzando** i cinque sensi.
2. **Manipola** alcuni materiali (legno, plastica, carta, metallo, vetro...) e ne **individua** le principali caratteristiche.
3. **Effettua** i primi confronti, **sperimentando** alcune proprietà (leggerezza, durezza, fragilità, galleggiamento, consistenza, elasticità)
4. **Coopera** nella raccolta e differenziazione dei materiali usati a scuola.
5. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone percependone le reazioni ed i cambiamenti
6. trova e usa strategie per risolvere semplici problemi
7. **Utilizza** software didattici e **collabora** con i compagni in situazioni di apprendimento ludico.

GEOGRAFIA (SPAZIO)

1. **Localizza** oggetti nello spazio fisico e rappresentato, sia rispetto a sé stessi, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando i termini corretti (sopra, sotto, davanti, dietro, di fianco...)
2. **Esegue** semplici percorsi nell'ambiente circostante e li rappresenta.
3. **Usa** lo spazio del foglio su indicazioni date.

IL SE' E L'ALTRO

	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: riguarda tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale. Per un'efficace partecipazione sociale e interpersonale è essenziale comprendere i codici di comportamento e le maniere generalmente accettate nei diversi ambienti in cui le persone agiscono.</p> <p>(Questa competenza è trasversale a tutti i campi d'esperienza)</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.• Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.• Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

CAMPO D' ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
ANNI 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accettare con serenità il distacco dai genitori 2. Presentarsi e conoscere i compagni 3. acquisire sicurezza in sé attraverso esperienze positive 4. saper esprimere i propri vissuti emotivi 5. accettare le diversità presenti nel gruppo 6. stabilire relazioni positive con gli adulti e compagni 7. saper condividere giochi o materiali a disposizione 8. conoscere le prime regole di vita sociale 9. muoversi da solo negli spazi della scuola 10. partecipare agli eventi della vita sociale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. supera le eventuali difficoltà legate al momento del distacco 2. dice il suo nome, il nome dei compagni e adulti di riferimento 3. accetta e partecipa serenamente alle varie attività proposte 4. esprime i propri bisogni 5. accetta la presenza degli altri 6. sa stabilire relazioni positive con adulti e compagni 7. accetta di condividere un'esperienza e/o una routines con l'altro 8. accetta le regole di convivenza (riordina, sta seduto a tavola, mangia da solo, rispetta le regole d'uso del bagno...) 9. si orienta nell'ambiente scolastico 10. accetta situazioni nuove
ANNI 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avere consapevolezza della propria identità 2. acquisire sicurezza in sé attraverso esperienze positive 3. saper esprimersi nel rispetto degli altri 4. conoscere e rispettare le diversità 5. stabilire relazioni positive con i compagni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. parla di sé differenziandosi dagli altri 2. accetta le esperienze proposte partecipando 3. esprime i propri bisogni, preferenze 4. conosce ed accetta le diversità 5. ha interiorizzato corretti comportamenti sociali

	<ul style="list-style-type: none"> 6. saper condividere regole di un gioco/ di un lavoro di gruppo 7. rispettare le regole di convivenza 8. muoversi con sicurezza negli spazi della scuola 9. conosce alcune tradizione della famiglie o della comunità 	<ul style="list-style-type: none"> 6. accetta le regole dei giochi di gruppo / partecipa a lavori di gruppo 7. accetta le regole di convivenza 8. si orienta negli spazi interni ed esterni della scuola 9. riconosce segni/luoghi legati a feste locali, familiari, religiose sul territorio
ANNI 5	<ul style="list-style-type: none"> 1. Avere consapevolezza della propria identità 2. acquisire sicurezza in sé attraverso esperienze positive 3. acquisire una buona autonomia personale 4. esprimere adeguatamente il proprio vissuto 5. rafforzare la disponibilità alla collaborazione 6. partecipa a giochi/attività di gruppo accettare il diverso da sé 7. saper stabilire positivi rapporti interpersonali con adulti e coetanei 8. muoversi in autonomia negli spazi noti 9. Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Riconosce di avere una storia personale e familiare 2. ha fiducia in sé affronta cambiamenti o situazioni nuove 3. sa gestirsi in autonomia nelle routines 4. riconosce e comunica i propri bisogni ed emozioni 5. collabora con i coetanei tollerando il disaccordo 6. condivide regole per realizzare un progetto comune 7. Conosce ed accetta le diversità fisiche, culturali, di religione 8. conosce e sa utilizzare tutti gli spazi scolastici 10. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio: chiesa, scuola, paese.....
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO	<p><i>Attività finalizzate a favorire un distacco sereno dalla famiglia- Attività ludiche: esplorare gli ambienti della scuola- Individuazione di regole necessarie a star bene a scuola- Giochi di ruolo e simulazioni- Conversazioni guidate- Giochi per rafforzare l'identità e la</i></p>	

<p>Le attività previste</p>	<p><i>conoscenza di sé- Attività ludiche per la conoscenza reciproca- Giochi in cerchio di conoscenza , presentazione (periodo accoglienza) e per parlare di un proprio particolare vissuto - l'albero della mia famiglia : albero genealogico - progetto autobiografico : parlo di me - mappa fotografica degli edifici significativi del paese ricostruzione tridimensionale del paese con materiale di recupero- uscite a piedi nel paese - uscita al museo di civiltà contadina o visita in cascina / visita al Parco Oglio .</i></p>
<p>Modalità di verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • elaborati prodotti • Valutazione con uso di griglie
<p>Competenze in uscita anni 6</p>	<p>STORIA ED EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sa di avere una storia personale e familiare 2. Accetta e rispetta la diversità come valore 3. Rispetta, accetta, sa lavorare in gruppo 4. Sa portare a termine i compiti. 5. Capisce, conosce e rispetta le regole del vivere insieme 6. Si orienta nello spazio in contesti di vita quotidiana 7. Conosce alcune tradizioni legate al territorio di appartenenza.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE : Implica la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p> <p>(Fa riferimento a 2 campi d'esperienza: <i>immagini, suoni, colori e corpo in movimento</i> ma consideriamo ora solo il primo)</p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</p>	<p>Il bambino:</p> <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 di opere d'arte. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	
<p>CAMPO D' ESPERIENZA immagini , suoni, colori</p>	<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Descrittori di verifica</p>
<p>ANNI 3</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>1. esprimersi attraverso il disegno</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>1. disegna e attribuisce un significato al suo elaborato</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Riconoscere e denominare i colori primari 3. utilizzare diversi strumenti 4. Manipolare materiali differenti 5. tener conto, nella coloritura, del margine 6. assumere ruoli diversi nel gioco simbolico e drammatico 7. sperimentare tecniche espressive mass-mediali <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. ascoltare e riprodurre semplici ritmi 9. Ripetere per imitazione un canto 10. Mantenere il silenzio per alcuni minuti su segnale concordato 11. partecipare a canti mimati 	<ol style="list-style-type: none"> 2. riconosce e denomina i colori primari 3. sperimenta l'uso di varie tecniche pittoriche 4. manipola e da forma ai materiali 5. colorando cerca di riconoscere e rispettare il contorno 6. accetta di assumere un ruolo nel gioco simbolico o in una breve rappresentazione 7. coglie il significato di un breve video e lo rielabora a livello verbale <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento del corpo 9. memorizza e prova a recitare semplici canti o filastrocche 10. fa silenzio su consegna 11. canta in gruppo unendo parole e gesti
<p>ANNI 4</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. usare disegno e colori per esprimere il proprio vissuto e verbalizzarlo 2. osservare e rappresenta la realtà che lo circonda 	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rappresenta graficamente esperienze e descrive ciò che ha prodotto 2. Disegna le forme e i colori dell'ambiente circostante utilizzando le tecniche apprese

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Manipolare e trasformare diversi materiali 4. sperimentare efficacemente mescolanze di colori 5. sperimentare diverse forme di espressione artistica anche attraverso l'uso di diversi materiali e strumenti 6. descrivere immagini, fotografie, opere d'arte 7. Drammatizzare situazioni 8. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Sperimentare la sonorità uditiva di materiali e oggetti. 10. Riconoscere la differenza tra suono e silenzio. 11. Ascoltare i suoni e rumori della natura. 12. Ascoltare e riprodurre semplici ritmi 13. Cantare in gruppo o da solo 	<ol style="list-style-type: none"> 3. utilizza e trasforma materiali in modo creativo 4. scopre la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari 5. Sperimenta diverse tecniche espressive 6. sviluppa il senso estetico attraverso l'osservazione di opere d'arte.... 7. assume un ruolo nel gioco simbolico o in una semplice rappresentazione teatrale 8. coglie le sequenze di un programma video e lo rielabora a livello grafico e /o verbale <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. inventa come riprodurre suoni con materiale di recupero 10. rispetta la consegna di silenzio e produzione sonora 11. sa porsi in ascolto dell'ambiente circostante 12. Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo 13. accetta di cantare sia in gruppo che da solo
<p>ANNI 5</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentare graficamente vissuti, esperienze, storie.... 	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rappresenta con ricchezza di particolari situazioni vissute o

	<ol style="list-style-type: none"> 2. usare in modo creativo e intenzionale l'espressione grafico-pittorica 3. Usare i colori in maniera appropriata 4. Esplorare ed utilizzare materiali di natura diversa 5. leggere e interpretare un'immagine, fotografie, quadri... 6. migliorare le proprie abilità di motricità fine 7. affinare la coordinazione oculo-manuale in attività di precisione 8. Drammatizzare storia, racconti e interpretare il proprio ruolo 9. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. discriminare il rumore dal suono e il suono/rumore dal silenzio 11. riconoscere l'origine di alcuni suoni/rumori 12. muoversi al suono di ritmi o musiche diverse 	<p>inventate</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. sa utilizzare in modo creativo materiali, strumenti e tecniche pittoriche 3. colora rispettando i colori della realtà 4. trasforma materiali semplici in forma creativa 5. sviluppa il senso estetico attraverso l'osservazione di opere d'arte, fotografie, immagini, quadri... 6. ritaglia, disegna e colora migliorando le proprie abilità di pressione e di prensione 7. impugna correttamente gli strumenti grafico-pittorici in particolare in attività di pregrafismo 8. interpreta ruoli in rappresentazioni, inventa o racconta storie nel gioco drammatico o con i burattini 9. coglie le sequenze di un programma video e lo rielabora a livello grafico e /o verbale <p>MUSICA</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. discrimina il rumore dal suono e il suoni/rumori dal silenzio 11. distingue e sa individuare l'origine di suoni e rumori nella realtà circostante 12. associa il movimento ad un semplice ritmo o a una base
--	---	---

	<p>13. riprodurre o inventare suoni e rumori mediante il corpo</p> <p>14. cantare secondo le regole</p> <p>15. Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero</p>	<p>musicale</p> <p>13. utilizza il corpo e la voce per riprodurre o inventare suoni e rumori</p> <p>14. Esegue e mima canti, rispettando ritmo e tonalità</p> <p>15. costruisce strumenti musicali utilizzando diversi materiali</p>
<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO</p> <p>Le attività previste</p>	<p>Giochi simbolici, travestimenti- Giochi di movimento libero e guidato su base musicale- Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini- Attività di manipolazione con materiali diversi (plastilina, pasta di sale)- Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo- Lettura di immagini- Attività di sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche - Attività di ritaglio, strappo, collage....- Creazione di cartelloni ed elementi decorativi- Attività di drammatizzazione- Attività ritmiche- Attività di ascolto e di canto di brani musicali- Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive.....- Attività e giochi con le forme e i colori-- Filastrocche, canzoni e semplici coreografie di gruppo legate alle festività- Esperienze con immagini e oggetti- rappresentazione grafica con svariate tecniche; costruzione del memory sonoro- visione di un dvd - ricostruzione della storia sugli aspetti che hanno colpito i bambini- verbalizzazioni- teatro dei burattini</p>	
<p>Modalità di verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • elaborati prodotti • Valutazione con uso di griglie 	
<p>Competenze in uscita</p> <p>anni 6</p>	<p>IMMAGINE, SUONI E COLORI</p> <p>1)Sviluppa un primo interesse verso le forme espressive (musica – arte)</p> <p>2) S i esprime con il disegno e con altre tecniche espressive ed elabora graficamente, in modo personale, le sue esperienze, immagini osservate...</p> <p>3) Esegue in gruppo, per imitazione, semplici canzoncine provando a modulare la voce e a seguire il ritmo</p>	

4) **Ascolta e riconosce** eventi e paesaggi sonori (rumori e suoni) in contesti di vita familiare e scolastica

CORPO E MOVIMENTO

	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE : esprimere una comunicazione o un'emozione in modo personale, con creatività e partecipazione...</p> <p>(questa competenza fa riferimento a 2 campi d'esperienza: <i>immagini, suoni, colori e Il corpo in movimento</i> ma qui consideriamo solo il secondo)</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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, si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.● Conosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento

CAMPO D' ESPERIENZA il corpo e il movimento	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
ANNI 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acquisire la conoscenza del proprio corpo 2. Acquisire la conoscenza di alcune parti del corpo 3. sviluppare una buona coordinazione motoria 4. esercitare la manipolazione e la motricità fine 5. migliorare gli schemi dinamici e posturali di base (camminare, strisciare, lanciare, saltare...) per adattarli a parametri spazio-temporali 6. orientarsi nello spazio scolastico 7. sviluppare la percezione sensoriale 8. gestire in autonomia le più semplici attività di vita pratica 9. assumere positive abitudini alimentari 10. assumere positive abitudini igieniche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. descrive verbalmente il viso e disegna il corpo umano (cerchio, occhi, bocca) 2. denomina o indica a richiesta alcune parti del corpo 3. sa coordinare il movimento delle varie parti del corpo (controlla gli schemi motori di base : camminare, correre, saltare su due piedi) 4. manipola materiali ed oggetti 5. esegue un percorso rispettando la consegna 6. riconosce e si muove con sicurezza nei vari ambienti 7. riconosce semplici messaggi provenienti dagli organi di senso (colori primari, duro -morbido, rumore forte, salato/ dolce, profumo/puzza) 8. si lava le mani, prova a rivestirsi dopo l'uso dei servizi, si toglie le scarpe da solo 9. scopre e accetta di assaggiare cibi nuovi 10. si lava le mani dopo l'uso dei servizi e prima di mangiare
ANNI 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acquisire la conoscenza delle parti del corpo e alcune relative funzioni 2. rappresenta graficamente lo schema corporeo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce e denomina/indica parti del corpo e sa dire a cosa servono (occhi-vedere, piedi camminare..) 2. disegna lo schema corporeo in stasi

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Sviluppare una buona coordinazione motoria 4. controlla gli schemi dinamici e posturali di base (camminare, strisciare, lanciare, saltare...) per adattarli a parametri spazio-temporali 5. Acquisire la capacità di orientarsi nello spazio e nelle diverse direzioni 6. controllare e sviluppare la manualità 7. interagire con gli altri in giochi di movimento 8. potenziare la discriminazione senso percettiva 9. svolgere adeguatamente semplici attività di routines 10. interiorizzare corrette abitudini alimentari 	<ol style="list-style-type: none"> 3. sa coordinare il movimento delle varie parti del corpo in rapporto a sé, allo spazio, agli altri, agli oggetti 4. esegue un percorso rispettando la consegna 5. si orienta nello spazio organizzato secondo riferimenti topologici 6. si esercita in attività di ritaglio, coloritura... 7. partecipa ai giochi collettivi e ne rispetta le regole 8. affina la capacità d'interpretare i messaggi degli organi di senso 9. tenta di vestirsi, infila le scarpe; riordina la sezione dietro sollecitazione dell'adulto 10. accetta di assaggiare cibi nuovi e conosce le regole a tavola
<p>ANNI 5</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere in modo globale e particolareggiato lo schema corporeo su di sé e su gli altri 2. conoscere le funzioni di alcune parti del corpo 3. rappresentare lo schema corporeo 4. rappresentare lo schema corporeo in diverse posture 5. affinare la manualità 6. orientarsi nello spazio nelle diverse direzioni, rispettando le consegne 	<ol style="list-style-type: none"> 1. riconosce e denomina i segmenti sul suo corpo e sugli altri 2. conosce le funzioni delle principali parti del corpo e di alcuni organi (cuore, polmoni, stomaco,...) 3. disegna la figura umana in modo completo 4. rappresenta il corpo in movimento 5. Sviluppa una buona coordinazione visuo-motoria in attività di precisione 6. colloca sé stesso, in base a parametri spaziali, distingue le posizioni del corpo rispetto agli oggetti (vicino, lontano, davanti,

	<ul style="list-style-type: none"> 7. controllare la coordinazione globale attraverso gli schemi motori di base (camminare, saltare, correre, rotolare) 8. partecipa ai giochi collettivi 9. muoversi nel gioco libero, guidato e di gruppo tenendo conto del contesto 10. esercitare le potenzialità relazionali ed espressive del corpo 11. esercitare le potenzialità sensoriali del proprio corpo 12. Conoscere alcune norme di educazione alla salute 13. conoscere alcune norme per una sana alimentazione 14. valutare il rischio 	<p>dietro....)</p> <ul style="list-style-type: none"> 7. attiva e controlla gli schemi motori adattandoli al contesto 8. rispetta le regole ed il turno nelle attività e nei giochi di gruppo 9. intuisce e anticipa i movimenti degli altri 10. comunica e si esprime con la mimica 11 affina le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti 12. apprende nozioni relative al proprio benessere 13. apprende nozioni su una corretta alimentazione assaggiando i cibi proposti 14.in un contesto noto o non noto si autocontrolla nel rispetto di se stesso e degli altri
<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO</p> <p>Le attività previste</p>	<p>Giochi allo specchio- Giochi con il proprio corpo- Attività informali, di routine e di vita quotidiana-i giochi all'aperto- giochi che prevedono l'uso di piccoli attrezzi e strumenti del movimento libero o guidato in spazi dedicati- Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole- Attività di motricità fine (ritaglio, incollatura,collage....)- Esperienze motorie accompagnate da fruizione di musica e narrazioni- Giochi per l'educazione alla salute attraverso una sensibilizzazione alla corretta alimentazione e all'igiene personale- Giochi per la presa di coscienza dello spazio; giochi imitativi (es. gioco delle scatoline) ; percorsi guidati con utilizzo di materiali più o meno strutturati (cerchi , birilli , con , bastoni , scatoloni , carta da giornale ...) ; muoversi nello spazio secondo indicazioni date (es. mappe) ; muoversi secondo il ritmo dato (mani , tamburello , sonagli , maracas, cd musicale) ; giochi con macro costruzioni ; gioco del burattino; giochi di respirazione e di rilassamento ; canti e filastrocche che parlano delle parti del corpo ; giochi di conoscenza del corpo sia in modo globale che segmentato e riproduzione con macro sagome ; canti mimati e drammatizzazione (mimica facciale , giochi di ruolo , marionette per la mano e le dita) ; gioco del mimo ; manipolazione di</p>	

	materiali diversi e di vari tipi di carta ; allacciature (bottoni , lacci); giochi liberi di movimento.
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività e le routines • Valutazione con uso di griglie
Competenze in uscita anni 6	<p>CORPO IN MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vive pienamente la propria corporeità • Usa il corpo per riprodurre semplici ritmi in contesti psicomotori • Adotta pratiche corrette di cura di sè (salute, igiene e alimentazione) e di tutela della propria e altrui sicurezza

Le competenze chiave trasversali

	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, sapendolo organizzare mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che di gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo apprenditivo e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli in modo da apprendere in modo efficace.</p> <p>I campi d'esperienza in cui esercitare tale competenza sono ovviamente tutti.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>I CONTESTI</u> (I TRAGUARDI FANNO RIFERIMENTO AI CAMPI D'ESPERIENZA DI VOLTA IN VOLTA PRESI IN CONSIDERAZIONE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● INDIVIDUARE RELAZIONI FRA OGGETTI, AVVENIMENTI (RELAZIONI SPAZIALI, TEMPORALI, CAUSALI, FUNZIONALI ...) E SPIEGARLE ● FORMULARE IPOTESI PER SPIEGARE FENOMENI O FATTI NUOVI E SCONOSCIUTI ● INDIVIDUARE PROBLEMI E FORMULARE SEMPLICI IPOTESI E PROCEDURE SOLUTIVE ● RICAVARE INFORMAZIONI DA SPIEGAZIONI, TABELLE, GRAFICI, SCHEMI, FILMATI ● UTILIZZARE STRUMENTI PREDISPOSTI PER UTILIZZARE DATI ● MOTIVARE LE PROPRIE SCELTE 	
	<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Descrittori di verifica</p>
<p>Anni 5</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare collegamenti e relazioni trasferendoli in altri contesti 2. formulare ipotesi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. individua relazioni tra oggetti, fenomeni, avvenimenti e ne da semplici spiegazioni 2. elabora semplici ipotesi per spiegare fenomeni/procedure

	<ol style="list-style-type: none"> 3. individuare problemi e suggerire soluzioni 4. leggere/utilizzare semplici mappe/tabelle.... 5. attuare la miglior soluzione per risolvere un problema 6. prendere decisioni motivandole 	<ol style="list-style-type: none"> 3. coglie spontaneamente un problema e ne descrive una possibile procedura risolutiva 4. interpreta le informazioni di semplici mappe o tabelle e ne sa organizzare i dati 5. di fronte a più possibilità di scelta utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana 6. assume in modo responsabile decisioni consapevoli spiegandone la motivazione
--	---	---

	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' concerne la capacità di tradurre le idee in azione. In ciò rientra la creatività, l'innovazione, e l'assunzione di rischi come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi.</p> <p>A questa competenza chiave, presente in tutti i campi d'esperienza, fanno capo competenze metodologiche come la presa di decisioni, il problem solving, le competenze progettuali.</p>
<p><u>I CONTESTI</u></p> <p>(I TRAGUARDI FANNO RIFERIMENTO AI CAMPI D'ESPERIENZA DI VOLTA IN VOLTA PRESI IN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● PRENDERE INIZIATIVE DI GIOCO O DI LAVORO ● COLLABORARE E PARTECIPARE ALLE ATTIVITA' COLLETTIVE ● OSSERVARE SITUAZIONI O FENOMENI, FORMULARE IPOTESI O VALUTAZIONI

CONSIDERAZIONE)	<ul style="list-style-type: none"> ● PRENDERE DECISIONI RELATIVE A GIOCHI, COMPITI IN PRESENZA DI PIU' POSSIBILITA' DI SCELTA ● IPOTIZZARE SEMPLICI PROCEDURE O SEQUENZE DI OPERAZIONI PER LO SVOLGIMENTO DI UN COMPITO O LA REALIZZAZIONE DI UN GIOCO ● ESPRIMERE VALUTAZIONI SUL PROPRIO LAVORO E SULLE PROPRIE AZIONI 	
	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
Anni 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. assumere iniziative nel lavoro o nel gioco 2. rafforzare la disponibilità alla collaborazione 3. indagare fenomeni/esperimenti utilizzando strumenti predisposti 4. operare scelte motivandole 5. ipotizzare soluzioni 6. esprime semplici valutazioni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. assume spontaneamente iniziative nel lavoro o nel gioco sia individuali che collettivi 2. collabora con i coetanei aiutando chi è in difficoltà 3. effettua semplici esperimenti e ne sa descrivere le fasi utilizzando strumenti anche di raccolta dati 4. opera scelte tra diverse alternative motivandole 5. ipotizza diverse soluzioni di fronte a nuove procedure, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore e la realizza 6. esprime semplici valutazioni sul suo operato o sull'esito di una procedura messa n campo

RELIGIONE CATTOLICA

PREMESSA

Le attività in ordine all'insegnamento della religione cattolica, per coloro che se ne avvalgono, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, aprendo alla dimensione religiosa e valorizzandola, promuovendo la riflessione sul loro patrimonio di esperienze e contribuendo a rispondere al bisogno di significato di cui anch'essi sono portatori. Per favorire la loro maturazione personale, nella sua globalità, i traguardi relativi all'Irc (*da raggiungere al termine del triennio della Scuola dell'infanzia*), sono distribuiti nei vari campi di esperienza. Il documento di riferimento da cui sono stati estrapolati gli obiettivi è il *"Curricolo diocesano per l'insegnamento della religione cattolica nella scuola dell'infanzia"*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibili alla pluralità di culture, lingue, esperienze)		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso	
CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
ANNI 3/4/5	<ol style="list-style-type: none">1. ascoltare ed accogliere con entusiasmo alcuni tra i principali avvenimenti biblici ed evangelici2. conoscere gli avvenimenti principali che caratterizzano la vita di Gesù3. scoprire e comprendere con graduale consapevolezza il messaggio di Gesù: parole (parabole) e azioni (fatti, gesti e	<ol style="list-style-type: none">1. ascolta semplici racconti biblici, evangelici e/o agiografici2. rielabora, in conversazione guidata o libera, i racconti ascoltati3. comunica verbalmente le proprie esperienze ed emozioni in ambito religioso

	<p>miracoli)</p> <p>4. apprendere e raccontare brevi storie della Bibbia</p> <p>5. esporre, rielaborando in modo personale, i contenuti vetero e neotestamentari appresi utilizzando un linguaggio adeguato [anni 5]</p> <p>6. partecipare a conversazioni su tematiche religiose, intervenendo in modo sempre più pertinente</p> <p>7. comunicare volentieri le proprie esperienze religiose del vissuto extrascolastico</p> <p>8. esprimere le proprie riflessioni in ambito religioso [anni 5]</p>	<p>4. apprende alcuni termini del linguaggio cristiano</p>
<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO</p> <p>Le attività previste</p>	<p><i>Conversazioni libere tratte dal vissuto personale- conversazioni guidate- giochi ed attività per socializzare- giochi ed attività di drammatizzazione- giochi simbolici- ascolto di racconti biblici ed evangelici- attività grafico/pittoriche e manipolative individuali e di gruppo- ascolto ed apprendimento di poesie e canti legati alla tematica religiosa- rielaborazione verbale, non verbale e ludica dell'esperienza vissuta- riflessioni personali.</i></p>	
<p>Modalità di verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni 	

	<ul style="list-style-type: none"> • elaborati prodotti
--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza	
CAMPO D'ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
ANNI 3/4/5	<ol style="list-style-type: none"> 1. osservare ed esplorare l'ambiente circostante, i fenomeni naturali e l'avvicinarsi delle stagioni 2. cogliere la bellezza del Creato 3. riconoscere nel mondo l'opera creatrice di Dio 4. scoprire che il mondo e la vita sono stati creati da Dio affidati agli uomini [anni 5] 5. comprende e manifestare attenzione, cura e rispetto verso il Creato (persone, animali, natura) con sempre maggiore coscienza 6. esprimere gratitudine per i doni ricevuti 	<ol style="list-style-type: none"> 1. osserva ed esplora l'ambiente circostante 2. riconosce il mondo e tutto ciò che ha la vita come dono di Dio Creatore 3. sviluppa sentimenti di responsabilità verso il creato (ed ogni creatura)
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO	<i>Osservazione della natura e dell'ambiente circostante- conversazioni libere tratte dal vissuto personale- conversazioni guidate- ascolto di racconti biblici ed evangelici- attività grafico/pittoriche e manipolative individuali e di gruppo- ascolto ed apprendimento</i>	

Le attività previste	<i>di poesie e canti legati alla tematica religiosa- rielaborazione verbale, non verbale e ludica dell'esperienza vissuta- riflessioni personali.</i>
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni • elaborati prodotti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO	Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso	
CAMPO D'ESPERIENZA immagini , suoni, colori	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
ANNI 3/4/5	ARTE E IMMAGINE <ol style="list-style-type: none"> 1. osservare immagini, filmati e opere d'arte di argomento religioso; 2. scoprire il significato delle feste e delle tradizioni cristiane attraverso i simboli che le caratterizzano; 3.conoscere le tradizioni del proprio territorio e la loro simbologia; 4.cogliere il valore positivo dell'attesa e della preparazione di una festa; 	ARTE E IMMAGINE <ol style="list-style-type: none"> 1. apprende i linguaggi figurativi e simbolici delle tradizioni cristiane 2. conosce i linguaggi figurativi e simbolici della vita dei cristiani 3.riconosce il valore e l'importanza della preghiera

	<p>5. individuare e distinguere le immagini che caratterizzano la Chiesa e la vita dei cristiani;</p> <p>6. riconoscere la Chiesa come luogo di preghiera (e comunità);</p> <p>7. imparare a dare i nomi appropriati ai diversi simboli religiosi che vengono presentati [anni 5];</p> <p>8. percepire ed esprimere mediante drammatizzazioni i sentimenti ed il vissuto religioso;</p> <p>MUSICA</p> <p>1. cantare e recitare componimenti legati a tematiche religiose;</p> <p>2. rielaborare graficamente in modo sempre più personale le esperienze proposte;</p>	<p>(recitata)</p> <p>4. esprime creativamente il sentimento ed il vissuto religioso</p> <p>MUSICA</p> <p>1. riconosce il valore e l'importanza della preghiera(cantata)</p> <p>2. esprime creativamente il sentimento ed il vissuto religioso</p>
<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO</p> <p>Le attività previste</p>	<p><i>Osservazione, lettura ed interpretazione (con tecniche e modalità diverse) di immagini e opere d'arte- attività grafico/pittoriche e manipolative individuali e di gruppo- ascolto ed apprendimento di poesie e canti legati alla tematica religiosa- rielaborazione verbale, non verbale e ludica dell'esperienza vissuta- riflessioni personali- osservazione della Chiesa, luogo e comunità- creazione di biglietti d'auguri, poesie e lavoretti realizzati dai bambini in occasione delle festività del Natale e della Pasqua.</i></p>	
<p>Modalità di verifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • elaborati prodotti 	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO	Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni	
CAMPO D'ESPERIENZA il corpo e il movimento	Obiettivi di apprendimento	Descrittori di verifica
ANNI 3/4/5	<p>1.sviluppare capacità motorie;</p> <p>2.utilizzare il corpo come tramite relazionale per comunicare emozioni interiori legate all'esperienza religiosa (gioia, gratitudine, stupore, amore, compassione...);</p> <p>3.individuare le emozioni nei gesti che le esprimono;</p> <p>4.riconoscere le emozioni espresse con manifestazioni corporee dagli altri [anni 5];</p>	<p>1. riconosce nei segni del corpo esperienza religiosa propria e altrui</p> <p>2. manifesta con il proprio corpo la propria interiorità</p> <p>3. utilizza il linguaggio corporeo per esprimere la propria immaginazione</p> <p>4. esterna le proprie emozioni attraverso l'utilizzo del corpo</p>
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO Le attività previste	<p><i>Attività informali, di routine e di vita quotidiana-i giochi all'aperto- Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole- Attività di motricità fine (ritaglio, incollatura,collage....)- Esperienze motorie accompagnate da fruizione di musica e narrazioni- Giochi per l'educazione alla salute attraverso una sensibilizzazione alla corretta alimentazione e all'igiene personale-giochi imitativi (es. gioco delle scatoline) ; canti mimati e drammatizzazione (mimica facciale , giochi di ruolo) ; manipolazione di materiali diversi e di vari tipi di carta ; giochi liberi di movimento.</i></p>	
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione durante le attività e le routines 	

COMPETENZE IN USCITA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

1. Osservare la presenza di Dio nella quotidianità (il Creato come opera di Dio, l'amicizia come insegnamento di Gesù, la vita di Gesù e le feste ad essa correlate, la Chiesa come luogo d'incontro dei cristiani)
2. Esprimere (verbalmente, graficamente, attraverso drammatizzazioni, canti, poesie e con altre possibilità creative) emozioni e sentimenti legati all'esperienza religiosa.