



中意国际学校 Scuola Internazionale Italo Cinese

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

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.

Nelle scuole del primo ciclo costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono **prescrittive**.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006) **Scuole: Infanzia, Primaria e Secondaria I grado**

- ✓ Comunicazione nella madre lingua
- ✓ Comunicazione nelle lingue straniere
- ✓ Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia
- ✓ Consapevolezza ed espressione culturale Imparare
- ✓ Competenza sociale e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- ✓ Competenza digitale

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	DEFINIZIONE
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	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 SCIENZA 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 della comunicazione.
IMPARARE A IMPARARE	È collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello Individuale che in gruppo, a seconda delle proprie necessità , e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Competenze personali, interpersonali e interculturali e 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.
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	Implicano 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

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	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); 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).
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 e dalla 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	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, valutando nell'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni

Le **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.

Le competenze chiave, quindi restano a buon diritto un contenitore completo così come illustrato nello schema seguente che rappresenta la sintesi esplicativa del curricolo Verticale dei diversi ordini di scuola.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA
Comunicazione nella lingua madre	Comunicare
Comunicazione nelle lingue straniere	Comunicare
Competenze in matematica e competenze di base in scienze e tecnologia	Acquisire e interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni Risolvere problemi
Competenze digitali	Comunicare
Imparare a imparare	Acquisire e interpretare l'informazione individuare collegamenti e relazioni
Competenze sociali e civiche	Agire in modo autonomo e responsabile Collaborare e partecipare Comunicare
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Risolvere problemi Progettare
Consapevolezza ed espressione culturale	Comunicare

ITALIANO				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico In un'intera gamma di contesti culturali e sociali)				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.			
CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
I DISCORSI E LE PAROLE	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
3 ANNI	x	x	x	X
• Esprimersi utilizzando parole corrette				
• Ascoltare semplici racconti	x	x	x	X
• Ripetere semplici poesie, filastrocche, canti			x	X
• Partecipare alle conversazioni			x	X
• Ascoltare e comprendere consegne			x	X
• Arricchire il proprio lessico con parole nuove				X
4 ANNI	x	x	x	X
• Esprimersi utilizzando frasi semplici di senso compiuto				
• Intervenire e partecipare alle conversazioni guidate	x	x	x	X
• Verbalizzare i propri vissuti	x	x	x	X
• Memorizzare semplici poesie filastrocche canti		x	x	X
• Ascoltare e comprendere storie e racconti		x	x	X
• Individuare, verbalizzando, personaggi, azioni, luoghi di una storia				X

5 ANNI	x	x	x	X
• Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni				
• Essere attento ai discorsi degli altri	x	x	x	X
• Ampliare il lessico e utilizzarlo in modo coerente al contesto		x	x	X
• Approcciarsi al codice scritto attraverso percorsi motivanti e l'uso di libri illustrati.	x	x	x	X
• Utilizzare la lettura per immagini per comprendere una storia semplice raccontata dall'adulto	x	x	x	X
• Ascoltare e comprendere testi narrativi e descrittivi.	x	x	x	X
• Riordinare e/o riprodurre una serie di sequenze illustrate partendo da un testo letto dall'insegnante.	x	x	x	X
• Formare nel bambino l'idea degli elementi strutturali della frase mediante il linguaggio iconico, le drammatizzazioni, i racconti e dialoghi guidati: Chi fa? Che cosa fa? Quando? Dove?		x	x	X
• Giocare con il linguaggio per scoprire somiglianze, differenze sonore e semantiche			x	X
• Esprimere emozioni attraverso il linguaggio grafico pittorico e altre attività manipolative	x	x	x	X
• Raccontare e rappresentare graficamente la realtà circostante e le esperienze vissute.	x	x	x	X
• Inventare e/o completare storie			x	X
• Rispettare le regole degli scambi comunicativi in rapporto ai pari e agli adulti (ad esempio: rispettare il turno di parola, parlare a bassa voce, chiedere la parola, far capire di aver capito, ecc.).	x	x	x	X
• Scoprire le prime forme di comunicazione attraverso rappresentazioni grafiche e la scrittura		x	x	X
METODOLOGIA • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione	ORGANIZZAZIONE • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo			
ATTIVITA'	TEMPI			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
• Attività di ascolto (raccontarsi –descriversi)			x	X
• Giochi finalizzati alla conoscenza del proprio nome	x	x	x	X
• Lettura e ascolto di brevi storie per immagini	x	x	x	X
• Memorizzazione di poesie, filastrocche e canti			x	X
• Giochi imitativi	x	x	x	X
• Utilizzo dell'angolo della casa	x	x	x	X
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI • Poesie, filastrocche, canti	x	x	x	X

• Lettura di immagini	x	x	x	X
• Attività di ascolto dell'altro	x	x	x	X
• Ascolto e drammatizzazione di storie e racconti	x	x	x	X
• Elaborazione di storie a partire da immagini			x	X
• Conversazioni spontanee in situazioni informali	x	x	x	X
• Conversazioni per riferire esperienze personali e vissuti		x	x	X
• Utilizzo dell'angolo lettura	X	x	x	X
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	x	x	x	X
• Conversazioni libere e guidate				
• Ascolto, verbalizzazione dei contenuti di un racconto	x	x	x	X
• Attività di approccio al codice scritto	x	x	x	X
• Lettura di immagini	x	x	x	X
• Completare e inventare semplici storie				X
• Attività psicomotorie per promuovere e perfezionare le varie forme di pregrafismo		x	x	X
• Giochi linguistici con rime e filastrocche	x	x	x	X
• Giochi di ruolo e di drammatizzazione per esprimere emozioni e sentimenti	x	x	x	X
• Giochi meta-fonologici			x	X
MODALITA' DI VERIFICA 3/4/5 ANNI				
• Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco				
• Conversazioni				
• Verbalizzazioni				

INGLESE - CINESE				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Avviare alla comunicazione in lingua inglese attraverso lo sviluppo dell'abilità audio-orale; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale).				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse. • Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi. • Si misura con la creatività e la fantasia.			
CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
• I DISCORSI E LE PAROLE • IL CORPO E IL MOVIMENTO • IL SE' E L'ALTRO	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
5ANNI	x	x	x	X
• Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere attraverso la scoperta di semplici vocaboli				
• Ascoltare, comprendere e sperimentare la pluralità di linguaggi	x	x	x	X
• Utilizzare parole e frasi standard.	x	x	x	X
• Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni			x	X
• Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana			x	X
• Recitare brevi e semplici filastrocche			x	X
ATTIVITA'	TEMPI			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
• Memorizzazione di parole ed espressioni di uso comune	x	x	x	X
• Utilizzo di parole e frasi standard in semplici conversazioni	x	x	x	X
• Ascolto, comprensione e sperimentazione della pluralità di linguaggi recitando brevi filastrocche	x	x	x	X
MODALITA' DI VERIFICA 3/4/5ANNI • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni				

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (Acquisire 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)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
--	---

CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
---------------------	--

IMMAGINISUONIECOLORI	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
ARTE E IMMAGINE				
3 ANNI				
• Osservare e scoprire elementi della realtà				
• Riconoscere e denominare i colori primari		x	x	x
• Manipolare materiali plasmabili	x	x	x	x
• Sperimentare il colore con varie tecniche	x	x	x	x
• Utilizzare alcune tecniche grafico-pittoriche	x	x	x	x
4 ANNI	x			
• Rispettare le regole degli scambi comunicativi in rapporto ai pari e agli adulti (ad esempio: rispettare il turno di parola, parlare a bassa voce, chiedere la parola, far capire di aver capito,ecc.)				
• Scoprire le prime forme di comunicazione attraverso rappresentazioni grafiche e la scrittura				x
• Scoprire le possibilità espressive del colore, utilizzando diverse tecniche	x	x	x	x
• Disegnare le forme e i colori dell'ambiente circostante	x	x	x	x
• Manipolare e trasformare diversi materiali plasmabili.	x	x	x	x
• Riconoscere i colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari	x	x	x	x
• Sperimentare diverse tecniche espressive	x	x	x	x
• Drammatizzare situazioni			x	x
• Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse			x	x

5 ANNI • Utilizzare materiali strumenti, tecniche espressive e creative	x	x	x	X
• Usare i colori in maniera appropriata	x	x	x	X
• Giocare e sperimentare con i materiali grafico-pittorici	x	x	x	X
• Esplorare ed utilizzare materiali di natura diversa	x	x	x	X
• Dipingere una superficie utilizzando diversi strumenti	x	x	x	X
• Rappresentare graficamente vissuti, esperienze, storie		x	x	X
• Individuare in un'immagine gli elementi che la compongono		x	x	X
• Drammatizzare storia, racconti e interpretare il proprio ruolo		x	x	X
• Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche per comunicare e per esprimersi attraverso di esse		x	x	X
MUSICA 3 ANNI • Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo			x	X
• Ripetere per imitazione un canto			x	X
• Mantenere il silenzio per alcuni minuti su segnale concordato			x	X
4 ANNI • Sperimentare la sonorità uditiva di materiali e oggetti			x	X
• Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse			x	X
• Riconoscere la differenza tra suono e silenzio	x	x	x	X
• Ascoltare i suoni e rumori della natura			x	X
• Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo			x	X
• Cantare in gruppo			x	X
5 ANNI • Cantare in gruppo e da soli utilizzando anche strumenti multimediali		x	x	X
• Eseguire e mimare canti, rispettando ritmo e tonalità		x	x	X
• Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero.		x	x	X
METODOLOGIA • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione	ORGANIZZAZIONE • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo			
ATTIVITA'	TEMPI			

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
• Giochi simbolici, travestimenti	x	x	x	x
• Giochi di movimento libero e guidato su base musicale	x	x	x	x
• Caccia ai colori primari all'interno di materiali e di semplici immagini		x	x	x
• Attività di manipolazione con materiali diversi (plastilina, pasta di sale)	x	x	x	x
• Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo			x	x
• Creazione di cartelloni ed elementi decorativi	x	x	x	x
• Attività di drammatizzazione			x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	x	x	x	x
• Giochi simbolici, travestimenti				
• Giochi di movimento libero e guidato su base musicale	x	x	x	x
• Lettura di immagini	x	x	x	x
• Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche	x	x	x	x
• Attività grafiche e manipolative	x	x	x	x
• Attività di ritaglio, strappo, collage	x	x	x	x
• Creazione di cartelloni ed elementi decorativi	x	x	x	x
• Attività di drammatizzazione		x	x	x
• Attività ritmiche			x	x
• Attività di ascolto e di canto di brani musicali	x	x	x	x
• Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive	x	x	x	x
• Costruzione e uso di strumenti con materiali di recupero			x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	x	x	x	x
• Attività grafiche e manipolative				
• Attività e giochi con le forme e i colori	x	x	x	x
• Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche (ritaglio, strappo, collage, pittura ecc.) e manipolative (pasta di sale, creta, pongo)	x	x	x	x
• Creazione di cartelloni ed elementi decorativi	x	x	x	x
• Visione di produzioni teatrali, cinematografiche, televisive ...	x	x	x	x
• Filastrocche, canzoni e semplici coreografie di gruppo legate alle festività	x	x	x	x
MODALITA' DIVERIFICA 3/4/5 ANNI				
• Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco				
• Conversazioni				
• Verbalizzazioni				

STORIA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (Partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. Comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.			
CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
IL SE' E L'ALTRO	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
3 ANNI	x	X	x	x
• Accettare con serenità il distacco dai genitori				
• Presentarsi e conoscere i compagni	x	X	x	x
• Occuparsi della propria igiene personale	x	X	x	x
• Rispettare il proprio turno nelle attività			x	x
• Condividere giochi e collaborare con gli altri		X	x	x
• Accettare le diversità presenti nel gruppo			x	x
• Conoscere, verbalizzandole, alcune ricorrenze		X	x	x
4 ANNI	x	X	x	x
• Reinserirsi serenamente nel gruppo scolastico				
• Riconoscere la propria identità sessuale	x	X	x	x
• Verbalizzare il proprio stato d'animo	x	X	x	x
• Rispettare i compagni	x	X	x	x

• Rispettare le regole	x	x	x	x
• Portare a termine un'attività			x	x
• Partecipare ai lavori di gruppo			x	x
• Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità			x	x
• Conoscere ricorrenze		x	x	x
5 ANNI	x	x	x	x
• Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni				
• Giocare in modo costruttivo e creativo con i compagni	x	x	x	x
• Sviluppare atteggiamenti collaborativi nei giochi e nelle attività	x	x	x	x
• Mettere in atto comportamenti di aiuto verso i compagni			x	x
• Conoscere ed accettare le diversità fisiche e culturali		x	x	x
• Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità	x	x	x	x
• Organizzare immagini in tre/quattro sequenze		x	x	x
• Formulare ipotesi sulla successione degli eventi			x	x
• Ricostruire storie ed esperienze rispettando l'ordine cronologico		x	x	x
• Utilizzare semplici strumenti (calendario, cartelloni, l'orologio dei mesi e delle stagioni) per collocare le esperienze	x	x	x	x
• Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio			x	x
• Riconoscere di avere una storia personale e familiare			x	x
• Formulare una prima idea di tempo.				x
METODOLOGIA • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione	ORGANIZZAZIONE • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo			
ATTIVITA'	TEMPI			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
• Attività finalizzate a favorire un distacco sereno dalla famiglia	x	x	x	x
• Attività di consolidamento delle autonomie	x	x	x	x
• Attività ludiche: esplorare gli ambienti della scuola • Individuazione di regole necessarie a star bene a scuola	x	x	x	x
• Giochi simbolici, individuali e di gruppo finalizzati a favorire la socializzazione e la condivisione	x	x	x	x
• Uscite esplorative	x	x	x	x

• Uso di semplici simboli del tempo che fa e del tempo che passa		X	x	x
• Realizzazione di lavori di gruppo	x	X	x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI				
• Attività di consolidamento delle autonomie	x	X	x	x
• Giochi di ruolo e simulazioni	x	X	x	x
• Conversazioni guidate, dialoghi, attività di confronto		X	x	x
• Rappresentazione simbolica di relazioni causale - temporali (prima-dopo-infine)				x
• Individuazione delle regole necessarie a star bene a scuola	x	X	x	x
• Uscite esplorative	x	X	x	x
• Uso del calendario con registrazione con semplici simboli del tempo che fa ed il tempo che passa	x	X	x	x
• Realizzazione di lavori di gruppo	x	X	x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	x	X	x	x
• Attività di consolidamento delle autonomie	x	X	x	x
• Giochi per rafforzare l'identità e la conoscenza di sé	x	X	x	x
• Attività ludiche per la conoscenza reciproca	x	X	x	x
• Giochi di ruolo e simulazioni	x	X	x	x
• Attività ludiche per il consolidamento delle prime regole di vita comunitaria	x	X	x	x
• Giochi motori con applicazione di regole	x	X	x	x
• Conversazione guidate	x	X	x	x
• Uscite sul territorio per conoscere tradizioni e usanze	x	X	x	x
• Realizzazione di lavori di gruppo	x	X	x	x
• Rielaborazione di esperienze vissute e di storie			x	x
MODALITA' DIVERIFICA 3/4/5 ANNI				
• Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni				

GEOGRAFIA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.			
CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
LA CONOSCENZA DEL MONDO	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
3 ANNI • Collocare correttamente nello spazio se stesso, persone, oggetti	x	x	x	x
• Utilizzare concetti topologici rispetto se stessi necessari per seguire delle indicazioni.			x	x
• Conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari (ambienti della scuola, ...)		x	x	x
• Ordinare secondo criteri diversi			x	x
• Usare correttamente i termini dentro-fuori, aperto chiuso			x	x
• Riconoscere le principali forme geometriche				x
4 ANNI • Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro, sopra/sotto).	x	x	x	x
• Utilizzare qualità per la classificazione o il riordino secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, lontananza/vicinanza, ...)		x	x	x
• Osservare uno spazio conosciuto e nominare gli elementi che lo compongono.			x	x
• Rappresentare graficamente le forme geometriche				x
5 ANNI • Intuire la relatività della posizione degli oggetti tra loro nello spazio (es. il nido è sotto il tetto)			x	x
• Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	x	x	x	x
• Utilizzare qualità per la classificazione o il riordino secondo criteri diversi			x	x
• Rappresentare graficamente spazi e/o luoghi noti, esperienze vissute, utilizzando simboli convenzionali e non.	x	x	x	x
• Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro, sopra sotto, destra/sinistra).			x	x
• Rappresentare graficamente elementi della realtà circostante	x	x	x	x

METODOLOGIA • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione	ORGANIZZAZIONE • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo			
ATTIVITA'	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI				
• Attività di esplorazione dell'ambiente circostante	x	X	x	x
• Attività di classificazione e seriazione	x	X	x	x
• Attività e giochi per scoprire concetti topologici		X	x	x
• Esecuzione di percorsi strutturati e guidati	x	X	x	x
• ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI				
• Attività di esplorazione dell'ambiente circostante	x	X	x	x
• Attività di raggruppamento classificazione e seriazione secondo criteri diversi	x	X	x	x
• Attività e giochi per scoprire concetti topologici	x	X	x	x
• Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante	x	X	x	x
• Esecuzione di percorsi	x	X	x	x
• Giochi di orientamento nello spazio	x	X	x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI				
• Attività di esplorazione dell'ambiente circostante	x	X	x	x
• Attività di raggruppamento classificazione e seriazione secondo criteri diversi	x	X	x	x
• Attività e giochi per consolidare concetti topologici	x	X	x	x
• Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante	x	X	x	x
• Esecuzione di percorsi	x	X	x	x
• Giochi di orientamento nello spazio	x	X	x	x
MODALITA' DIVERIFICA 3/4/5 ANNI • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni				

MATEMATICA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, e ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie e per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e al tre quantità.			
CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
LA CONOSCENZA DEL MONDO	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
3 ANNI				
• Discriminare grande e piccolo		x	x	x
• Riconoscere e raggruppare immagini uguali	x	x	x	x
• Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica			x	x
• Riconoscere le quantità (uno, pochi, tanti)			x	x
4 ANNI	x	x	x	x
• Eseguire e rappresentare ritmi grafici a due elementi				
• Classificare riconoscendo differenze e associando elementi	x	x	x	x
• Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri	x	x	x	x
• Riconoscere e verbalizzare la quantità			x	x
• Costruire insiemi in situazioni concrete			x	x
• Effettuare relazioni di corrispondenza			x	x
5 ANNI			x	x
• Eseguire e rappresentare ritmi grafici a tre elementi				
• Associare il simbolo grafico alla quantità				x
• Stimolare l'attenzione e l'ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzione dei problemi.		x	x	x
• Applicare strategie diverse alla risoluzione dei problemi	x	x	x	x

• Raccogliere e rappresentare dati	x	X	x	x
• Applicare strategie di calcolo e misurazione				x
• Formare e rappresentare insiemi	x	X	x	x
• Effettuare relazioni di corrispondenza			x	x
METODOLOGIA • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione	ORGANIZZAZIONE • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo			
ATTIVITA'	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI • Attività e giochi con materiali strutturati e non per approcciarsi al concetto di quantità	x	X	x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI • Giochi e attività per acquisire il concetto della quantità	x	X	x	x
• Schede operative		X	x	x
• Costruzioni di insiemi		X	x	x
• Attività di alternanza ritmica a due elementi nello spazio	x	X	x	x
• Attività di registrazione dati (presenze, incarichi, tempo)	x	X	x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI • Giochi e attività con i numeri	x	X	x	x
• Schede operative	x	X	x	x
• Attività di alternanza ritmica a tre elementi		X	x	x
• Attività di associazione quantità e simbolo numerico			x	x
• Confronto e costruzione di Insiemi (maggiore, minore, uguale)	x	X	x	x
• Attività di registrazione dati (presenze, incarichi, tempo)	x	X	x	x
MODALITA' DIVERIFICA 3/4/5 ANNI • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni				

SCIENZE				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • 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			
CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
LA CONOSCENZA DEL MONDO: (Oggetti, fenomeni, viventi)	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
3 ANNI • Manipolare materiali diversi	x	x	x	x
• Formulare una prima idea di tempo	x	x	x	x
• Esplorare attraverso i sensi	x	x	x	x
• Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica.		x	x	x
4 ANNI • Conoscere il proprio corpo, gli organismi viventi e il loro ambiente, i fenomeni naturali	x	x	x	x
• Scoprire il mondo circostante interagendo positivamente con esso	x	x	x	x
• Sviluppare capacità senso-percettive.	x	x	x	x
• Osservare i mutamenti della natura.	x	x	x	x
5 ANNI • Sperimentare per conoscere e verificare semplici ipotesi.		x	x	x
• Cogliere i mutamenti della natura.	x	x	x	x
• Usare simboli per registrare eventi atmosferici	x	x	x	x
• Descrivere organismi viventi evidenziando caratteristiche e differenze		x	x	x
• Manipolare, smontare, montare, piantare, le gare seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure Istruzioni d'uso ricevute.			x	x
• Realizzare semplici manufatti/oggetti.				x
• Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni e giochi da tavolo di vario tipo.				x
• Sviluppare la capacità di associazione causa-effetto				x

Assumere comportamenti responsabili verso la natura e sensibilizzare al rispetto di essa, dell'ambiente Circostante ed e gli esseri viventi	x	X	x	x
METODOLOGIA - Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme - L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni - La vita di relazione	ORGANIZZAZIONE - Attività di sezione - Attività di intersezione - Attività individuali - Attività di grande gruppo - Attività di piccolo gruppo			
ATTIVITA'	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI Attività di manipolazione	x	X	x	x
Giochi con materiali ed elementi della natura	x	X	x	x
Attività di esplorazione dell'ambiente circostante	x	X	x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI Attività di manipolazione e trasformazione della materia	x	X	x	x
Conversazioni	x	X	x	x
Attività di esplorazione ed osservazione dell'ambiente e della natura	x	X	x	x
Uscite didattiche	x	X	x	x
Rappresentazioni grafiche	x	X	x	x
Attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali	x	X	x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI Attività di manipolazione e trasformazione della materia	x	X	x	x
Conversazioni	x	X	x	x
Attività di esplorazione ed osservazione dell'ambiente e della natura	x	X	x	x
Uscite didattiche	x	X	x	x
Rielaborazioni grafiche delle esperienze	x	X	x	x
Attività di associazione causa-effetto				x
Attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali	x	X	x	x
MODALITA' DI VERIFICA 3/4/5 ANNI - Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco - Conversazioni - Verbalizzazioni				

TECNOLOGIE				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA-COMPETENZA DIGITALE (individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi.)				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: • Si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.			
CAMPI DI ESPERIENZA	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
LA CONOSCENZA DEL MONDO	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
3 ANNI • Dimostrare interesse per gli artefatti tecnologici ,esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili usi				x
4 ANNI • Osservare chi fa qualcosa con perizia per imparare e aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse.				x
5 ANNI • Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.				x
• Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.			x	x
• Associare oggetti e strumenti alle relative funzioni.		x	x	x
• Acquisire la capacità di produrre creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive.	x	x	x	x
• Approcciarsi con macchine e strumenti tecnologici.			x	x
• Acquisire consapevolezza del messaggio tecnologico				x
METODOLOGIA • Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni • La vita di relazione	ORGANIZZAZIONE • Attività di sezione • Attività di intersezione • Attività individuali • Attività di grande gruppo • Attività di piccolo gruppo			
ATTIVITA'	TEMPI			
	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI				

• Approccio al coding		X	x	x
• Dimostra interesse per gli artefatti tecnologici, esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili usi				x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		X	x	x
• Approccio al coding				
• Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali			x	x
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI		X	x	x
• Approccio al coding				
• Raccoglie e rappresenta graficamente dati.	x	X	x	x
• Confronta insieme	x	X	x	x
• Dimostra interesse per giochi multimediali		X	x	x
• Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie		X	x	x
• Associa oggetti e strumenti alle relative funzioni		X	x	x
• Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.		X	x	x
• Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.		X	x	x
• Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali		X	x	x
MODALITA' DI VERIFICA 3/4/5 ANNI • Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco • Conversazioni • Verbalizzazioni				