

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA A. S. 2017-2018

SCUOLA INFANZIA "IL SE' E L'ALTRO" 3 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL SE' E L'ALTRO	1 - Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato	-è consapevole della propria identità e del proprio corpo - utilizza e gestisce i vari materiali o oggetti in modo autonomo	-giochi di gruppo -canti -filastrocche -circle time
	2 – Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri delle regole del vivere insieme	-percepisce le proprie esigenze e manifesta i suoi bisogni - apprende le prime regole della vita sociale	-giochi di regole, di ruolo - piccoli incarichi di responsabilità

"IL SE' E L'ALTRO" 4 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL SE' E L'ALTRO	1 - Il bambino sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre	-riconosce e sa esprimere ciò che lo -"si identifica" rispetto agli altri bambini: preferenze, interessi e vissuto familiare	-giochi di ruolo, di regole - circle time
	2 - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini	-accetta di non avere sempre ragione -segue le regole condivise - sa esprimere in modo controllato emozioni di gioia, stupore, paura e rabbia	-giochi di ruolo, di regole - circle time
	3 - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia nei percorsi più familiari	- conosce i concetti spazio-temporali "prima" e "dopo"	-attività di sequenze temporali -giochi di ruolo, di regole - circle time

"IL SE' E L'ALTRO" 5 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL SE' E L'ALTRO	1 – Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini	-accetta le regole del vivere sociale -partecipa attivamente a giochi strutturati e non	-giochi di gruppo, di regole, di ruolo -circle time -incarichi di responsabilità
	2 – Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini	-riconosce i propri sentimenti ed emozioni, li esprime in modi socialmente accettabili - attiva dialoghi spontanei e contestualizzati, cercando il confronto con adulti e coetanei	-giochi di gruppo, di regole, di ruolo -circle time -incarichi di responsabilità - conversazioni in piccolo e grande gruppo
	3 – Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia	-accetta la diversità e la multiculturalità evita comportamenti di discriminazione - conosce i valori della pace, solidarietà, impegno per il bene comune	-giochi di gruppo, di regole, di ruolo -circle time -drammatizzazioni

	<p>4 – Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia nei percorsi più familiari</p>	<p>- conosce i concetti spazio-temporali "prima" e "dopo"</p>	<p>-racconto di storie -attività di sequenze temporali -giochi di ruolo, di regole -circle time</p>
	<p>5 – Riconosce i più importanti segni della sua cultura e territorio, le istituzioni, i servizi pubblici e il funzionamento della città e delle piccole comunità</p>	<p>-conosce i luoghi del proprio paese: ciò che lo compone e ciò che lo caratterizza - conosce le storie e le tradizioni del proprio paese</p>	<p>-visite guidate nel territorio -racconto di storie -drammatizzazioni -giochi di ruolo -incontri con figure caratteristiche del territorio</p>

SCUOLA INFANZIA "IL CORPO E IL MOVIMENTO" 3 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL CORPO E IL MOVIMENTO	1 – Il bambino riconosce le parti, i segnali, il ritmo del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	-gioca con il proprio corpo, comunica e sa rappresentarlo -controlla gli schemi motori generali - è autonomo nei movimenti e nella cura del proprio corpo	-giochi di gruppo, di ruolo, di regole -circle time - giochi motori
	2 – Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica	- legge e interpreta i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui	-giochi motori -giochi di gruppo, di ruolo, di regole -piccoli incarichi di responsabilità

"IL CORPO E IL MOVIMENTO" 4 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL CORPO E IL MOVIMENTO	1 – Il bambino 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	-si muove con sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie -controlla e coordina i movimenti del corpo	-giochi di gruppo, di ruolo, di regole -circle time -giochi motori -uso di attrezzi della palestra
	2 – Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica	- esprime liberamente sentimenti ed emozioni con il corpo	-giochi di gruppo, di ruolo, di regole - drammatizzazioni
	3 – Conosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento	-rappresenta il proprio corpo nelle componenti principali - denomina su se stesso le parti del corpo	-rappresentazione grafica dello schema corporeo - giochi di gruppo

"IL CORPO E IL MOVIMENTO" 5 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL CORPO E IL MOVIMENTO	1 – Il bambino conosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento	<ul style="list-style-type: none"> -riconosce e denomina le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine -rappresenta in modo completo la figura umana e la ricompono suddivisa in più parti - sa muoversi rispettando i comandi, individuando situazioni statiche e dinamiche e superando ostacoli 	<ul style="list-style-type: none"> -giochi di gruppo, di ruolo, di regole -drammatizzazioni -canti -filastrocche -rappresentazione grafica dello schema corporeo - incarichi di responsabilità
	2 – Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	<ul style="list-style-type: none"> -esegue movimenti volontari per esprimere emozioni, stati d'animo e bisogni - controlla schemi dinamici, segmentari e generali 	<ul style="list-style-type: none"> -giochi di gruppo, di ruolo, di regole -drammatizzazioni

SCUOLA INFANZIA "IMMAGINI,SUONI,COLORI" 3 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
Immagini, suoni, colori	1 – Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo, oggetti	- prende parte all'esecuzione corale di semplici brani accompagnati da gestualità	-giochi di gruppo -canti -filastrocche
	2 – Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo	- segue con interesse le attività drammatico-teatrali	-giochi di ruolo con travestimenti
	3 – Il bambino ascolta storie e sa esprimerle attraverso la pittura e le attività manipolative	-utilizza diverse tecniche espressive - conosce i colori principali e li utilizza correttamente	-manipolazione di materiali vari - utilizzo di tecniche espressive diverse

"IMMAGINI,SUONI,COLORI" 4 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
Immagini, suoni, colori	1 – Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	- ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto ha realizzato	-giochi di gruppo -canti -filastrocche
	2 – Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo e sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte	- segue con interesse le attività drammatico-teatrali per un tempo sostenuto	-giochi di ruolo con travestimenti -drammatizzazione
	3 – Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative	- conosce alcune tecniche espressive	-manipolazione di materiali vari -utilizzo di tecniche espressive diverse - realizzazione di produzioni proprie

"IMMAGINI,SUONI,COLORI" 5 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
Immagini, suoni, colori	1 – Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative	- ricerca e discrimina possibilità espressive all'interno di contesti e situazioni	-giochi di gruppo -canti -filastrocche -racconti -drammatizzazioni
	2 – Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative	- inventa e realizza diversi tipi di prodotti e materiali apportando originalità e ricerca personale	-manipolazione di materiali vari -utilizzo di tecniche espressive diverse - realizzazione di produzioni proprie
	3 – Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	- si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale)	-costruzione di strumenti musicali con materiale di recupero -tecniche artistico-espressive - attività con il digitale
	4 – Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo e sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte	- segue con interesse le attività drammatico-teatrali per un tempo sostenuto e le sa riprodurre spontaneamente in modo creativo	-giochi di ruolo con travestimenti -drammatizzazione - realizzazione di produzioni proprie

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
I DISCORSI E LE PAROLE	1- Il bambino usa la lingua italiana, comprende parole e semplici discorsi	-usa il linguaggio per esprimere bisogni -racconta semplici esperienze personali	-conversazioni in piccolo e grande gruppo -ascolto di canzoncine
	2 – Sa esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni	- dialoga con adulti e coetanei	-racconto di storie -attivazione del linguaggio spontaneo
	3 – Ascolta e comprende	- ascolta brevi storie e racconti	- ascolto di canzoncine
	4 – Sperimenta rime e filastrocche	- memorizza semplici rime e filastrocche	- filastrocche e poesie

"I DISCORSI E LE PAROLE" 4 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
I DISCORSI E LE PAROLE	1 – Il bambino arricchisce e precisa il proprio lessico	-interagisce verbalmente con adulti e bambini - partecipa alle conversazioni	- conversazioni in piccolo e grande gruppo
	2 – Sa esprimere sentimenti, emozioni e sa argomentare	-partecipa alle conversazioni apportando il proprio contributo - racconta esperienze personali sforzandosi di farsi comprendere	-racconto di storie personali - attivazione del linguaggio spontaneo
	3 – Ascolta, comprende e racconta	-ascolta una breve storia senza distrarsi e disturbare - comprende e verbalizza un semplice racconto	-ascolto di canzoncine - ascolto e racconto di storie
	4 – Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni	- memorizza filastrocche, poesie e canzoni	-ascolto di canzoncine, -filastrocche e poesie - drammatizzazione di brevi racconti

"I DISCORSI E LE PAROLE" 5 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
I DISCORSI E LE PAROLE	1 – Il bambino usa la lingua italiana in modo ricco, appropriato e fa ipotesi sui significati	-si esprime utilizzando frasi complete - utilizza la lingua in modo creativo e fa ipotesi sui significati	-conversazioni in piccolo e grande gruppo - attivazione del linguaggio spontaneo
	2 – Sa utilizzare il linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative	-si esprime utilizzando un lessico diversificato in base al contesto - usa il linguaggio per progettare attività e definire regole	-conversazioni in piccolo e grande gruppo - racconto di storie personali situandole nel tempo
	3 – Ascolta, comprende, racconta e inventa storie	- racconta una storia focalizzandone i punti essenziali	-racconto di storie - ascolto di canzoncine
	4 – Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni, cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati	-sa usare creativamente la lingua italiana: giochi linguistici, indovinelli, filastrocche - sa esprimersi in modo creativo attraverso il linguaggio teatrale	-ascolto di canzoncine, filastrocche e poesie -drammatizzazione di brevi racconti - giochi linguistici (rime, catene, sillabazioni, ritmi)
	5 – Scopre la presenza di lingue diverse	- sperimenta una lingua straniera	- ascolto e riproduzione di filastrocche e canzoni in L2
	6 – Si avvicina alla lingua scritta	-discrimina e produce segni grafici - copia spontaneamente simboli grafici	- riproduzione scritta del nome, di semplici parole e simboli

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
La conoscenza del mondo	1 – Il bambino raggruppa oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta quantità	-sa raggruppare per quantità (poco-tanto) e per colore (colori primari) -confronta due grandezze - sa mettere in serie tre elementi	-conte, filastrocche -attività a piccolo e grande gruppo - giochi motori
	2 – Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata	-sa dire l'azione compiuta adesso e quella compiuta prima - inizia a conoscere la routine della giornata scolastica	-giochi di gruppo - attività di routine sulla percezione del tempo scolastico
	3 – Riferisce eventi	-racconta semplici esperienze - inizia a familiarizzare con la routine scolastica	-racconti - attività di routine sulla percezione del tempo scolastico
	4 – Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali	-coglie i mutamenti atmosferici e climatici -distingue animali e vegetali	-attività di osservazione - attività di classificazione
	5 – Inizia a contare	- sa raggruppare per quantità e colore	- attività di classificazione
	6 – Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso	-conosce i primi concetti topologici - discrimina alcuni indicatori spaziali	-giochi di gruppo - realizzazione di piccoli percorsi

"LA CONOSCENZA DEL MONDO" 4 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
La conoscenza del mondo	1 – Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta quantità	-sa rappresentare semplici raggruppamenti (colore – forma – grandezza) - riconosce, confronta quantità (uno, pochi, tanti)	- attività di classificazione
	2 – Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	-distingue su immagini la notte e il giorno - sa ordinare una sequenza di tre immagini	-conversazioni guidate -circle time -conte - filastrocche
	3 – Riferisce eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato	- in un momento della giornata scolastica sa dire cosa ha fatto prima e cosa farà dopo	-attività nel piccolo o grande gruppo - attività di routine sulla percezione del tempo scolastico
	4 – Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali, accorgendosi del loro cambiamento	-riconosce alcune forme di vita - individua i cambiamenti stagionali	-osservazioni - giochi di gruppo
	5 – Si interessa a macchine e strumenti tecnologici	- scopre semplici strumenti tecnologici	- giochi e attività col digitale
	6 – Sa contare e operare con i numeri	- sa rappresentare semplici raggruppamenti	-attività di classificazione - conte e filastrocche
	7 – Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti-dietro, sotto-sopra, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali	-discrimina e riconosce gli indicatori spaziali - esegue semplici percorsi motori	-giochi motori -attività nel piccolo o grande gruppo

"LA CONOSCENZA DEL MONDO" 5 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA A	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
La conoscenza del mondo	1 – Il bambino raggruppa, ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarli; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata	-sa costruire raggruppamenti tenendo conto del colore e della dimensione degli oggetti -sa ordinare, confrontare e valutare quantità -utilizza semplici simboli convenzionali e associa il simbolo numerico alla quantità -compie misurazioni con semplici strumenti	-giochi di numerazione e quantificazione di oggetti -attività di classificazione
	2 – Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	- sa mettere in sequenza azioni della giornata e della settimana	-attività di routine sulla percezione del tempo scolastico - attività di routine del calendario giornaliero
	3 – Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo	-racconta le proprie esperienze distinguendo passato, presente, futuro - ricostruisce le fasi di un evento riconoscendo la successione temporale dei fatti	circle time racconti attività nel piccolo o grande gruppo - attività di routine sulla percezione del tempo scolastico

	4 – Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	<ul style="list-style-type: none"> -riordina in successione logico-temporale -conosce diverse forme di vita - confronta le trasformazioni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> -rappresentazioni grafiche sugli aspetti del mondo naturale - attività nel piccolo o grande gruppo
	5 – Si interessa a macchine e a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	<ul style="list-style-type: none"> - utilizza semplici strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi con il digitale
	6 – Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità	<ul style="list-style-type: none"> -mette in serie oggetti di diversa grandezza e -compie misurazioni mediante semplici strumenti - valuta e confronta quantità rappresentandole con simboli numerici 	<ul style="list-style-type: none"> -attività di classificazione -attività di laboratorio - semplici esperimenti scientifici
	7 – 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	<ul style="list-style-type: none"> -sa rappresentare individuando le posizioni - esegue correttamente percorsi motori su indicazioni verbali 	<ul style="list-style-type: none"> -realizzazione di percorsi -giochi motori - attività nel piccolo e nel grande gruppo