



ISTITUTO COMPRENSIVO
"F.LLI TRILLINI" OSIMO
Via Aldo Moro, 72 - 60027 OSIMO (An) Tel. 071 7231613
Cod. Mecc. ANIC84400V - C.F. 80012750420 - CODICE UNIVOCO: UFNF51
anic84400v@istruzione.it - anic84400v@pec.istruzione.it
Pagina web: www.ictrillinosimo.edu.it



M.I.U.R.

CURRICOLO VERTICALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

A.S. 2020/2021

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA INFANZIA –A. S. 2020-2021

IL SE' E L'ALTRO

SCUOLA INFANZIA

3 ANNI

Competenze in chiave europea: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza personale, sociale e imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL SE' E L'ALTRO	1. Il bambino gioca in modo costruttivo.	- Gioca e comincia a collaborare nell'attività in vista di una meta comune.	- giochi di gruppo rispettando le regole - circle time - piccoli incarichi di responsabilità.
	2. Riconosce i primi segni della propria identità, inizia ad esprimere le proprie esigenze e i propri sentimenti.	- accetta serenamente il distacco dalle figure parentali - riconosce i principali segni della propria identità. - esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio semplice.	- giochi di gruppo, di regole. - circle time - ascolta conversazioni in piccolo e grande gruppo

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3. Il bambino sa di avere una famiglia, e riconosce alcune tradizioni della famiglia e della comunità	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia ad esprimere ciò che lo identifica. - conosce la propria realtà familiare - conosce alcune tradizioni del proprio paese - manifesta curiosità verso i segni e simboli delle feste - riferisce verbalmente semplici eventi 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di regole, di ruolo - circle time - drammatizzazioni
	4. Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia ad accettare di non avere sempre ragione. - vive serenamente esperienze insieme ai compagni - partecipa alle conversazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - racconto di storie - giochi di ruolo, di regole - circle time
	5. Inizia ad avere consapevolezza delle regole del vivere insieme.	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia ad accettare le regole condivise. - si relaziona con i compagni 	<ul style="list-style-type: none"> - realizzazione di cartelloni insieme a tutta la sezione. - drammatizzazioni - giochi di ruolo, di regole
	6. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro. Comincia ad avere autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente il proprio movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue il giorno dalla notte - Si orienta nel tempo della vita quotidiana - esplora e conosce gli spazi dell'aula - riconosce le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa - riconosce e utilizza gli spazi che conosce e che frequenta 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di ruolo - circle time

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	7. Riconosce alcuni segni della sua cultura e del territorio (cittadinanza e costituzione)	<ul style="list-style-type: none"> - conosce la propria realtà territoriale - distingue chi è fonte di autorità - rispetta alcune regole di comportamento nei diversi contesti - sa partecipare alle prove d'evacuazione 	<ul style="list-style-type: none"> - incontri con figure caratteristiche del territorio - visite guidate o piccole passeggiate nel territorio - giocare su semplici percorsi stradali.

Competenze in chiave europea: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza personale, sociale e imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

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	<ul style="list-style-type: none"> - è autonomo e collaborativo nei giochi liberi e guidati e nelle attività in vista di una meta comune - porta a termine le consegne - impara a condividere un gioco - accetta le regole del vivere sociale (cittadinanza e costituzione) 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di regole, di ruolo - circle time - incarichi di responsabilità
	2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, inizia ad esprimerli	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce la propria identità - sviluppa un'immagine positiva di sé - esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio sempre più adeguato - rielabora verbalmente i propri vissuti , le storie e le narrazioni - sviluppa il senso di appartenenza al gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di regole, di ruolo - circle time - conversazioni in piccolo gruppo

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3. Il bambino sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce e sa esprimere ciò che lo "identifica" rispetto agli altri bambini: preferenze, interessi e vissuto familiare - ricostruisce attraverso diverse forme di documentazione la sua storia e tradizioni - condivide con gli altri il momento gioioso dell'attesa della festa 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di ruolo, di regole, drammatizzazioni - circle time
	4. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini	<ul style="list-style-type: none"> - accetta di non avere sempre ragione - sa esprimere in modo controllato emozioni di gioia, stupore, paura e rabbia - partecipa alle conversazioni - impara a rispettare i turni e a condividere un gioco 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di ruolo, di regole - circle time
	5. Coglie alcune diversità culturali e religiose e comprende le prime regole del vivere comune (cittadinanza e costituzione)	<ul style="list-style-type: none"> - si relaziona con tutti i compagni senza distinzioni - mette in atto le prime regole di vita sociale, rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali (cittadinanza e costituzione) 	<ul style="list-style-type: none"> - racconto di storie - drammatizzazioni - giochi di ruolo, di regole - cartelloni

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>6. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia nei percorsi più familiari, modulando progressivamente il movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - si orienta nel tempo attraverso la routine quotidiana - ricostruisce simbolicamente la giornata scolastica con strumenti predisposti - esplora e conosce gli spazi che frequenta - segue un percorso sulla base di indicazioni date - 	<ul style="list-style-type: none"> - attività di sequenze temporali - giochi di ruolo, di regole - circle time - racconto di storie - ricostruzione in sequenze
	<p>7. Riconosce alcuni segni della sua cultura, del territorio e le istituzioni (cittadinanza e costituzione)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sa di appartenere a un territorio - individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità - adotta comportamenti corretti in caso di pericolo - riconosce il significato di alcuni simboli per partecipare alle prove di evacuazione - rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti - acquisisce le prime norme che regolano il codice stradale 	<ul style="list-style-type: none"> - racconti - presentazione di simboli e immagini - percorsi motori - incontri con figure caratteristiche del territorio - visite guidate nel territorio o piccole passeggiate - giocare su semplici percorsi stradali

SCUOLA INFANZIA**5 ANNI**

Competenze in chiave europea: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza personale, sociale e imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

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	<ul style="list-style-type: none">- è autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità- rispetta il proprio turno- condivide un gioco- porta a termine le consegne, pianifica, formula ipotesi risolutive autonomamente- motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune	<ul style="list-style-type: none">- giochi di gruppo, di regole, di ruolo- circle time- incarichi di responsabilità

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p>	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce la propria identità, - acquisisce fiducia e sicurezza nelle proprie capacità - accetta le frustrazioni, affronta e risolve i conflitti - esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con il linguaggio adeguato - rielabora verbalmente e graficamente i propri vissuti 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di regole, di ruolo - circle time - incarichi di responsabilità - conversazioni in piccolo e grande gruppo
	<p>3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce di far parte di una famiglia - comprende la differenza tra il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa - pone domande sulla propria storia personale e familiare - confronta le proprie tradizioni con le altre 	<ul style="list-style-type: none"> - racconto di storie personali e familiari - giochi di gruppo, di regole, di ruolo - circle time - drammatizzazioni

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>4. 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni - argomenta, si confronta e coopera con gli altri per realizzare un fine comune - individua situazioni problematiche , cerca soluzioni singolarmente e in gruppo - rispetta i compagni e le regole di vita comune 	<ul style="list-style-type: none"> - racconto di storie - giochi di ruolo, di regole - circle time - problem solving - cooperative learning - conversazioni libere e guidate
	<p>5. 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colloca situazioni ed eventi nel tempo - Riordina in sequenza immagini relativi a storie narrate - riconosce e utilizza in autonomia gli spazi che conosce e che frequenta - organizza il proprio tempo e spazio in modo proficuo 	<ul style="list-style-type: none"> - racconto di storie - ricostruzione in sequenze - giochi di ruolo - circle time - cartelloni

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>6. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città (cittadinanza e costituzione)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - manifesta il senso di appartenenza al territorio - individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità - rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti - riconosce e denomina la simbologia di sicurezza per l'evacuazione in caso di pericolo - acquisisce le norme che regolano il codice stradale 	<ul style="list-style-type: none"> - racconti - presentazione di simboli e immagini - percorsi motori - incontri con figure caratteristiche del territorio - visite guidate nel territorio o piccole passeggiate - giocare su semplici percorsi stradali

IL CORPO E IL MOVIMENTO

SCUOLA INFANZIA

3 ANNI

Competenze in chiave europea: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL CORPO E IL MOVIMENTO	1. Il bambino conosce la propria corporeità, matura condotte che gli consentono una discreta autonomia nella gestione della giornata a scuola	<ul style="list-style-type: none">- sviluppa la motricità globale- affina le capacità senso - percettive e le utilizza per esplorare l'ambiente circostante	<ul style="list-style-type: none">- giochi di gruppo, di regole- rappresentazione grafica del viso- attività di routine (utilizzo dei servizi igienici, pranzo...)
	2. Riconosce alcuni segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e conosce le prime pratiche di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	<ul style="list-style-type: none">- inizia ad avere cura del proprio corpo nell'igiene personale- inizia ad avere cura delle proprie cose- riconosce ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni- conosce la propria identità sessuale, riconosce le differenze	<ul style="list-style-type: none">- giochi di gruppo, di regole- drammatizzazioni- giochi di simulazione- storie a tema- lettura di immagini

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3. Prova piacere nel movimento e conosce i primi schemi motori nel gioco individuale e di gruppo, usa piccoli attrezzi	<ul style="list-style-type: none"> - applica schemi motori di base (correre, saltare, strisciare) - acquisisce una buona coordinazione motoria globale - si muove nello spazio - si orienta in semplici percorsi - partecipa a giochi individuali e di gruppo seguendo semplici regole 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di regole - drammatizzazioni - uso di attrezzi in palestra - percorsi motori - giochi di squadra
	4. Inizia ad interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza	<ul style="list-style-type: none"> - controlla i movimenti in riferimento a sé - elabora l'esperienza in forme espressive di movimento - si rapporta col gruppo seguendo le regole del gioco - prova piacere a muoversi in diversi contesti 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di regole - drammatizzazioni - canti - filastrocche
	5. Riconosce il proprio corpo e rappresenta alcune parti	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce le principali parti del corpo su se stesso - sperimenta le prime espressioni grafiche del proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di regole - rappresentazione grafica di alcune parti del corpo

Competenze in chiave europea: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
IL CORPO E IL MOVIMENTO	1. Il bambino vive la propria corporeità, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola	<ul style="list-style-type: none"> - comincia ad affinare la motricità globale e quella fine - inizia a prendere coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità (fisiche, comunicative, espressive) attraverso i canali senso - percettivi - inizia ad utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere emozioni e conoscere il mondo 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - circle time - giochi motori - attività di routine (utilizzo dei servizi igienici, pranzo...)
	2. Riconosce alcuni segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta le prime pratiche di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	<ul style="list-style-type: none"> - inizia ad avere cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione - ha cura dei materiali comuni - conosce la propria identità, riconosce le differenze 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - drammatizzazioni - rappresentazione grafica - giochi di simulazione - storie a tema - lettura di immagini

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3. Prova piacere nel movimento e conosce i primi schemi posturali e motori, nel gioco individuale e di gruppo, usa piccoli attrezzi	<ul style="list-style-type: none"> - consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare) - si muove nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie - sviluppa la coordinazione oculo-manuale - partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando le regole di gioco e il proprio turno in ambienti chiusi(palestra) e in ambienti aperti (giardino) 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - drammatizzazioni - uso di attrezzi in palestra - attività psicomotoria per lo sviluppo degli step motori di base - percorsi motori - giochi di squadra
	4. interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	<ul style="list-style-type: none"> - controlla i movimenti in riferimento a sé e agli altri - assume alcune posture e compie gesti e azioni con finalità espressive e comunicative, in base a suoni, musica e indicazioni - porta a termine giochi ed esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - drammatizzazioni - canti - filastrocche
	5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce le principali parti del corpo su se stesso e sugli altri e rappresenta graficamente - riconosce e applica riferimenti spazio-temporali 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - rappresentazione grafica dello schema corporeo

Competenze in chiave europea: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<p>1. il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p>	<ul style="list-style-type: none"> - acquisisce coscienza e controllo del proprio corpo nella sua totalità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità interagendo anche con l'ambiente - perfeziona la motricità globale e quella fine, la lateralità, coordina i movimenti utilizzando attrezzi - utilizza il linguaggio del corpo per esprimere emozioni - sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale - sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nelle attività 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - rappresentazione grafica dello schema corporeo - utilizzo di strumenti grafici, tecniche espressive con materiali differenti - attività di routine (utilizzo dei servizi igienici, pranzo...)

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>2. 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - è autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione - utilizza in modo idoneo attrezzature, giochi, materiali e li sa riporre - conosce la propria identità, riconosce le differenze 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - drammatizzazioni - rappresentazione grafica - giochi di simulazione - storie a tema - lettura di immagini
	<p>3. 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare) e la lateralità - si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie - partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - drammatizzazioni - uso di attrezzi in palestra - attività psicomotoria per lo sviluppo degli step motori di base - percorsi motori - giochi di squadra
	<p>4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> - controlla i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri assume alcune posture e compie gesti e azioni con finalità espressive e comunicative, in base a suoni, musica e indicazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - drammatizzazioni - canti - filastrocche

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche - utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica riferimenti spazio-temporali 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo, di ruolo, di regole - rappresentazione grafica dello schema corporeo - uso di attrezzi in palestra

I DISCORSI E LE PAROLE

SCUOLA INFANZIA

3 ANNI

Competenze in chiave europea : competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale, capacità di imparare ad imparare; comunicazione nella madrelingua e multilinguistica; competenza imprenditoriale

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.	<ul style="list-style-type: none">- usa il linguaggio per esprimere bisogni primari- formula semplici domande e da semplici risposte- identifica ed esegue semplici consegne	<ul style="list-style-type: none">- conversazioni in piccolo e grande gruppo, guidate e non
	2. Sa esprimere e comunicare agli altri le principali emozioni.	<ul style="list-style-type: none">- partecipa spontaneamente alla conversazione con adulti e coetanei- in alcune situazioni racconta brevi esperienze personali in modo semplice- esprime emozioni con il viso	<ul style="list-style-type: none">- racconto di brevi storie- attivazione del linguaggio spontaneo- circle time- racconto di esperienze personali
	3. Ascolta e comprende	<ul style="list-style-type: none">- ascolta brevi storie e racconti- presenta i propri disegni- si accosta alla lettura di immagini	<ul style="list-style-type: none">- ascolto di storie- lettura di immagini- circle time

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	4. Sperimenta rime e filastrocche	- memorizza semplici rime e filastrocche, canzoni	- filastrocche e poesie, canzoni
	5. Scopre la presenza di lingue straniere	- Ascolta semplici canzoncine e vocaboli e prova a ripeterli	- ascolto di canzoni - visione filmati
	6. Sperimenta le prime forme di scrittura	- sperimenta la coordinazione oculo-manuale	- attività di pregrafismo

SCUOLA INFANZIA**4 ANNI**

Competenze in chiave europea : competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale, capacità di imparare ad imparare; comunicazione nella madrelingua e multilinguistica; competenza imprenditoriale

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 discorsi, arricchisce e precisa il proprio lessico	<ul style="list-style-type: none">- interagisce verbalmente con adulti e bambini,- partecipa alle conversazioni rispettando il turno della parola	<ul style="list-style-type: none">- conversazioni in piccolo e grande gruppo
	2. Sa esprimere e comunicare agli altri sentimenti ed emozioni	<ul style="list-style-type: none">- comunica i suoi stati d'animo in alcune situazioni- esprime i propri bisogni e i propri vissuti in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto	<ul style="list-style-type: none">- racconto di storie personali- attivazione del linguaggio spontaneo- role playing
	3. Ascolta, comprende e racconta	<ul style="list-style-type: none">- ascolta una breve storia senza distrarsi e disturbare- comprende e verbalizza un semplice racconto- formula domande e da risposte relativamente ad un'esperienza (propria o altrui)- legge immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti- spiega i propri disegni	<ul style="list-style-type: none">- ascolto di canzoncine- ascolto e racconto di storie

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	4. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni	<ul style="list-style-type: none"> - memorizza filastrocche, poesie e canzoncine - gioca con le parole 	<ul style="list-style-type: none"> - ascolto di canzoncine, filastrocche e poesie - drammatizzazione di brevi racconti
	5. Familiarizza con la lingua straniera	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta e ripete semplici vocaboli 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di canzoni, storie, filastrocche - Visione filmati - realizza e utilizza Flash card
	6. Familiarizza con la scrittura	<ul style="list-style-type: none"> - mostra curiosità per il segno grafico - affina la coordinazione oculo - manuale attraverso l'uso di vari strumenti - esegue percorsi e grafismi 	<ul style="list-style-type: none"> - attività di pregrafismo - attività fino motorie

Competenze in chiave europea: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale, capacità di imparare ad imparare; comunicazione nella madrelingua e multilinguistica; competenza imprenditoriale

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
I DISCORSI E LE PAROLE	1. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi e fa ipotesi sui significati	<ul style="list-style-type: none"> - si confronta, discute con i pari e gli adulti, utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto - utilizza la lingua in modo creativo e fa ipotesi sui significati - amplia il proprio patrimonio lessicale - descrive spontaneamente esperienze del proprio vissuto 	- conversazioni in piccolo e grande gruppo
	2. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	<ul style="list-style-type: none"> - verbalizza il proprio vissuto formulando frasi più articolate, seguendo uno schema discorsivo - esterna stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrive situazioni di vita 	- conversazioni in piccolo e grande gruppo

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3. Ascolta e comprende narrazioni, racconta esperienze vissute e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	<ul style="list-style-type: none"> - formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui - mantiene l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative per il tempo richiesto - legge immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali - spiega le proprie produzioni in modo dettagliato 	<ul style="list-style-type: none"> - ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione di storie - racconta storie personali situandole nel tempo
	4. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	<ul style="list-style-type: none"> - interpreta filastrocche e poesie - distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze - sa esprimersi in modo creativo attraverso il linguaggio teatrale 	<ul style="list-style-type: none"> - ascolto di canzoncine, filastrocche e poesie - drammatizzazione di brevi racconti - giochi linguistici (rime, catene, sillabazioni, ritmi)
	5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	<ul style="list-style-type: none"> - coglie le differenze tra la propria lingua e le altre - giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne - organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata - utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> - ascolto e riproduzione di filastrocche e canzoni in L2 - visione filmati - realizza schede e flash card - abbinamento grafema-fonema

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>6. 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>	<ul style="list-style-type: none"> - manifesta interesse per la lingua scritta - discrimina e produce segni grafici - copia spontaneamente simboli grafici - gioca, disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce informazioni, svolge compiti - conosce i grafemi e i corrispondenti fonemi con un approccio logico creativo - familiarizza con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. 	<ul style="list-style-type: none"> - riproduzione scritta del nome, di semplici parole e simboli anche usando tablet - attività di pregrafismo - attività fino-motorie - software di gioco educativo

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze in chiave europea: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale

SCUOLA INFANZIA

3 ANNI

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	<ul style="list-style-type: none">- sa raggruppare per quantità (poco-tanto) e per colore (colori primari)- confronta due grandezze- sa mettere in serie tre elementi	<ul style="list-style-type: none">- conte, filastrocche- attività a piccolo e grande gruppo- giochi motori
	2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata	<ul style="list-style-type: none">- sa dire l'azione compiuta adesso e quella compiuta prima- inizia a conoscere la routine della giornata scolastica	<ul style="list-style-type: none">- giochi di gruppo- attività di routine sulla percezione del tempo scolastico
	3. Riferisce eventi	<ul style="list-style-type: none">- racconta semplici esperienze- inizia a familiarizzare con la routine scolastica	<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">- coglie i mutamenti atmosferici e climatici- distingue animali e vegetali- manipola materiali diversi usando i sensi	<ul style="list-style-type: none">- attività di osservazione- attività di classificazione

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	5. Inizia a contare	<ul style="list-style-type: none"> - sa raggruppare per quantità, colore e per criteri dati - classifica in base al colore e alla forma 	<ul style="list-style-type: none"> - attività di classificazione
	6. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso	<ul style="list-style-type: none"> - conosce i primi concetti topologici - discrimina alcuni indicatori spaziali - si orienta nello spazio scuola 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo - realizzazione di piccoli percorsi

Competenze in chiave europea: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale

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	<ul style="list-style-type: none"> - conosce e discrimina alcune figure geometriche - sa rappresentare semplici raggruppamenti (colore – forma – grandezza) - riconosce, confronta quantità (uno, pochi, tanti) 	<ul style="list-style-type: none"> - attività di classificazione
	2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none"> - distingue su immagini la notte e il giorno - sa ordinare una sequenza di tre immagini - ricostruisce in successione temporale le fasi di un racconto 	<ul style="list-style-type: none"> - conversazioni guidate - circle time - conte - filastrocche
	3. Riferisce eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato	<ul style="list-style-type: none"> - in un momento della giornata scolastica sa dire cosa ha fatto prima e cosa farà dopo 	<ul style="list-style-type: none"> - attività nel piccolo o grande gruppo - attività di routine sulla percezione del tempo scolastico - giochi motori - percorsi motori - giochi con materiali strutturati e non, costruzioni, giochi da tavolo

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	4. Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali, accorgendosi del loro cambiamento	<ul style="list-style-type: none"> - esplora la realtà attraverso l'uso dei cinque sensi - osserva, manipola, elementi del mondo naturale e artificiale - riconosce le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale - identifica le differenze tra il mondo vegetale e quello animale - individua i cambiamenti stagionali 	<ul style="list-style-type: none"> - osservazioni - giochi di gruppo - conversazioni nel piccolo o grande gruppo: circle time - osservazione dell'ambiente circostante - prime esperienze scientifiche (miscugli, soluzioni, galleggianti, trasformazione di elementi...)
	5. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici	<ul style="list-style-type: none"> - scopre semplici strumenti tecnologici - comincia a capire gli elementi del mondo artificiale - riconosce macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e si pone domande su "com'è fatto" e "cosa fa" 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi e attività col digitale
	6. Sa contare e operare con i numeri	<ul style="list-style-type: none"> - rappresenta semplici raggruppamenti - compie prime esperienze di numerazione - classifica, riconosce differenze e associa elementi 	<ul style="list-style-type: none"> - attività di classificazione - conte - filastrocche

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	7. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio e segue un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali	<ul style="list-style-type: none"> - discrimina e riconosce i concetti topologici fondamentali: sopra, sotto, dentro - esegue semplici percorsi motori 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi motori - attività nel piccolo o grande gruppo

SCUOLA INFANZIA**5 ANNI**

Competenze in chiave europea: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale

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 e valuta quantità; utilizza simboli per registrarli; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata	<ul style="list-style-type: none">- secondo criteri diversi e considerando le relazioni spaziali, ordina figure, oggetti ed elementi grafici- coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni- riconosce le figure geometriche- scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione	<ul style="list-style-type: none">- giochi per numerare, discriminare, ordinare e raggruppare- attività di classificazione e seriazione- giochi e/o attività con figure e forme geometriche
	2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none">- conosce la logica temporale- colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata- ricostruisce successioni e contemporaneità- riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-durante-dopo, giorno-notte- colloca se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali	<ul style="list-style-type: none">- attività di routine sulla percezione del tempo scolastico- attività di routine: periodizzazione giorni della settimana- calendario giornaliero- attività con concetti spazio-temporali- giochi con materiali strutturati e non, costruzioni, giochi da tavolo- utilizzo di semplici diagrammi

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>3. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - racconta le proprie esperienze distinguendo passato, presente, futuro - ricostruisce le fasi di un evento riconoscendo la successione temporale dei fatti 	<ul style="list-style-type: none"> - circle time - racconti - attività nel piccolo o grande gruppo - attività di routine: periodizzazione giorni della settimana, mesi, stagioni - attività con concetti spazio-temporali
	<p>4. Osserva con a il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - esplora la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi, descrivendo con linguaggio verbale e non , oggetti e materiali - individua problemi ricercando soluzioni - comprende la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici - amplia il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante - organizza informazioni e le raccoglie - ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla ecc, per realizzare manufatti - è curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi - confronta le caratteristiche tra uomo, animali e piante 	<ul style="list-style-type: none"> - rappresentazioni grafiche sugli aspetti del mondo naturale - conversazioni nel piccolo o grande gruppo: circle time - osservazione dell'ambiente circostante - prime esperienze scientifiche (miscugli, soluzioni, galleggiamenti, trasformazione di elementi...) - ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici)

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	5. Si interessa a macchine e a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	<ul style="list-style-type: none"> - esplora i primi alfabeti multimediali - con un approccio interattivo esplora e utilizza le nuove tecnologie - riconosce macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e si pone domande su "com'è fatto" e "cosa fa" 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi con il digitale - coding
	6. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi o semplici strumenti - utilizza semplici simboli per rappresentare i risultati di un'esperienza - aggiunge o toglie oggetti da un insieme - raggruppa, seria, ordina oggetti - fa semplici conteggi con filastrocche e canti 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi per numerare, discriminare, ordinare e raggruppare - attività di classificazione e seriazione
	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"> - perfeziona, affina le proprie capacità logiche - colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione - si muove nello spazio con consapevolezza 	<ul style="list-style-type: none"> - realizzazione di percorsi - giochi motori - attività nel piccolo e nel grande gruppo - attività e/o giochi con concetti topologici

IMMAGINI, SUONI E COLORI

SCUOLA INFANZIA

3 ANNI

Competenze in chiave europea: competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
Immagini, suoni, colori	1. Il bambino comunica le prime emozioni utilizzando anche il proprio corpo	<ul style="list-style-type: none">- esprime pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività- esplora materiali diversi con tutti i sensi- utilizza il colore per esprimere le proprie emozioni- discrimina i colori primari	<ul style="list-style-type: none">- attività manipolative- rappresentazioni grafiche libere e a tema
	2. Rappresenta storie attraverso la drammatizzazione, la pittura; familiarizza con semplici strumenti tecnologici	<ul style="list-style-type: none">- inizia a utilizzare strumenti e tecniche grafico-pittoriche- distingue immagini, forme, colori e oggetti- gioca e utilizza la tecnica del travestimento	<ul style="list-style-type: none">- manipolazione di materiali vari- lettura di immagini- drammatizzazioni con l'uso di travestimenti e burattini- utilizzo di strumenti grafici, tecniche espressive con materiali differenti- gioco simbolico- attività con il digitale

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3. Segue con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica	<ul style="list-style-type: none"> - migliora l'attenzione per vari spettacoli 	<ul style="list-style-type: none"> - tecniche artistico-espressive - lettura di immagini
	4. Scopre il paesaggio sonoro utilizzando la voce e il corpo	<ul style="list-style-type: none"> - esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità - familiarizza con i materiali per eseguire attività 	<ul style="list-style-type: none"> - drammatizzazione - ascolto di musica strumentale e vocale
	5. Sperimenta semplici sequenze sonore	<ul style="list-style-type: none"> - si interessa ad attività di ascolto - sperimenta la musica come linguaggio universale - discrimina suoni e rumori nell'ambiente circostante 	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzo di semplici strumenti musicali
	6. Familiarizza con i primi alfabeti musicali	<ul style="list-style-type: none"> - in forma ludica scopre i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - attività con linguaggi multimediali

Competenze in chiave europea: competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
Immagini, suoni, colori	1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando il proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> - esprime pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività - esplora materiali diversi con tutti i sensi - manipola materiali scoprendone le potenzialità espressive e comunicative - distingue i colori secondari e le tonalità chiare e scure 	<ul style="list-style-type: none"> - attività manipolative - rappresentazioni grafiche libere e a tema
	2. Rappresenta storie attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali; sperimenta le potenzialità offerte dalle tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> - sperimenta strumenti e tecniche grafico-pittorico-plastiche differenti - legge immagini diverse per inventare storie reali e fantastiche - consolida, attraverso la drammatizzazione le competenze comunicative 	<ul style="list-style-type: none"> - manipolazione di materiali vari - lettura di immagini - drammatizzazioni con l'uso di travestimenti e burattini - utilizzo di strumenti grafici, tecniche espressive con materiali differenti - gioco simbolico - attività con il digitale

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3. Segue con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte	<ul style="list-style-type: none"> - migliora il gusto estetico e l'attenzione alla musica e ai vari spettacoli - inizia ad osservare e percepire il mondo del bello in momenti di incontro con l'arte 	<ul style="list-style-type: none"> - tecniche artistico-espressive - lettura di immagini
	4. Scopre il paesaggio sonoro utilizzando voce, corpo e oggetti	<ul style="list-style-type: none"> - esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità - riconosce il proprio corpo come strumento musicale - sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze 	<ul style="list-style-type: none"> - ascolto di musica strumentale e vocale - costruzione e utilizzo di semplici strumenti musicali
	5. Sperimenta e produce semplici sequenze sonoro-musicali	<ul style="list-style-type: none"> - si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti - riconosce i suoni delle vocali 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di ruolo - drammatizzazione - ascolto di musica strumentale e vocale
	6. Esplora i primi alfabeti musicali	<ul style="list-style-type: none"> - in forma ludica scopre i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - attività con linguaggi multimediali

SCUOLA INFANZIA**5 ANNI**

Competenze in chiave europea: competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

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	<ul style="list-style-type: none">- utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni- esprime le capacità sonoro-espressivo, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione	<ul style="list-style-type: none">- giochi di gruppo- canti- filastrocche- racconti- drammatizzazioni- musica- manipolazione di materiali vari

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	<p>2. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti in modo libero e su consegna - consolida, attraverso la drammatizzazione le competenze comunicative - scrive il proprio nome in word - disegna e rappresenta la propria esperienza utilizzando i mezzi multimediali - riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali - riconosce e apre icone - esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati 	<ul style="list-style-type: none"> - manipolazione di materiali vari - lettura di immagini - drammatizzazioni con l'uso di travestimenti e burattini - utilizzo di strumenti grafici, tecniche espressive con materiali differenti - gioco simbolico - attività con il digitale - software di gioco educativo - coding
	<p>3. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici - - descrive ciò che vede in un'opera d'arte esprimendo le proprie sensazioni ed emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> - tecniche artistico-espressive - lettura di immagini

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	4. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti	<ul style="list-style-type: none"> - esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità - organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze - esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di ruolo con travestimenti - drammatizzazione - realizzazione di produzioni proprie - ascolto di musica strumentale e vocale - costruzione e utilizzo di semplici strumenti musicali
	5. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	<ul style="list-style-type: none"> - si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni - distingue i suoni delle vocali da quelli delle consonanti - sviluppa la coordinazione ritmica motoria 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di ruolo - drammatizzazione - - ascolto di musica strumentale e vocale
	6. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli	<ul style="list-style-type: none"> - in forma ludica scopre e si confronta con i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - attività con linguaggi multimediali