



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](mailto:anic84400v@istruzione.it) - [anic84400v@pec.istruzione.it](mailto:anic84400v@pec.istruzione.it)  
Pagina web: [www.ictrillinosimo.edu.it](http://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
<b>IL SE' E L'ALTRO</b>	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"> <li>- Inizia ad esprimere ciò che lo identifica.</li> <li>- conosce la propria realtà familiare</li> <li>- conosce alcune tradizioni del proprio paese</li> <li>- manifesta curiosità verso i segni e simboli delle feste</li> <li>- riferisce verbalmente semplici eventi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di regole, di ruolo</li> <li>- circle time</li> <li>- drammatizzazioni</li> </ul>
	4. Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inizia ad accettare di non avere sempre ragione.</li> <li>- vive serenamente esperienze insieme ai compagni</li> <li>- partecipa alle conversazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- racconto di storie</li> <li>- giochi di ruolo, di regole</li> <li>- circle time</li> </ul>
	5. Inizia ad avere consapevolezza delle regole del vivere insieme.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inizia ad accettare le regole condivise.</li> <li>- si relaziona con i compagni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzazione di cartelloni insieme a tutta la sezione.</li> <li>- drammatizzazioni</li> <li>- giochi di ruolo, di regole</li> </ul>
	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"> <li>- Distingue il giorno dalla notte</li> <li>- Si orienta nel tempo della vita quotidiana</li> <li>- esplora e conosce gli spazi dell'aula</li> <li>- riconosce le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa</li> <li>- riconosce e utilizza gli spazi che conosce e che frequenta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di ruolo</li> <li>- circle time</li> </ul>

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"> <li>- conosce la propria realtà territoriale</li> <li>- distingue chi è fonte di autorità</li> <li>- rispetta alcune regole di comportamento nei diversi contesti</li> <li>- sa partecipare alle prove d'evacuazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- incontri con figure caratteristiche del territorio</li> <li>- visite guidate o piccole passeggiate nel territorio</li> <li>- giocare su semplici percorsi stradali.</li> </ul>

**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
<b>IL SE' E L'ALTRO</b>	1. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- è autonomo e collaborativo nei giochi liberi e guidati e nelle attività in vista di una meta comune</li> <li>- porta a termine le consegne</li> <li>- impara a condividere un gioco</li> <li>- accetta le regole del vivere sociale (cittadinanza e costituzione)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di regole, di ruolo</li> <li>- circle time</li> <li>- incarichi di responsabilità</li> </ul>
	2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, inizia ad esprimerli	<ul style="list-style-type: none"> <li>- riconosce la propria identità</li> <li>- sviluppa un'immagine positiva di sé</li> <li>- esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio sempre più adeguato</li> <li>- rielabora verbalmente i propri vissuti , le storie e le narrazioni</li> <li>- sviluppa il senso di appartenenza al gruppo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di regole, di ruolo</li> <li>- circle time</li> <li>- conversazioni in piccolo gruppo</li> </ul>

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

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

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



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"> <li>- riconosce la propria identità,</li> <li>- acquisisce fiducia e sicurezza nelle proprie capacità</li> <li>- accetta le frustrazioni, affronta e risolve i conflitti</li> <li>- esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con il linguaggio adeguato</li> <li>- rielabora verbalmente e graficamente i propri vissuti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di regole, di ruolo</li> <li>- circle time</li> <li>- incarichi di responsabilità</li> <li>- conversazioni in piccolo e grande gruppo</li> </ul>
	<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"> <li>- riconosce di far parte di una famiglia</li> <li>- comprende la differenza tra il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa</li> <li>- pone domande sulla propria storia personale e familiare</li> <li>- confronta le proprie tradizioni con le altre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- racconto di storie personali e familiari</li> <li>- giochi di gruppo, di regole, di ruolo</li> <li>- circle time</li> <li>- drammatizzazioni</li> </ul>

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

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"> <li>- manifesta il senso di appartenenza al territorio</li> <li>- individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità</li> <li>- rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti</li> <li>- riconosce e denomina la simbologia di sicurezza per l'evacuazione in caso di pericolo</li> <li>- acquisisce le norme che regolano il codice stradale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- racconti</li> <li>- presentazione di simboli e immagini</li> <li>- percorsi motori</li> <li>- incontri con figure caratteristiche del territorio</li> <li>- visite guidate nel territorio o piccole passeggiate</li> <li>- giocare su semplici percorsi stradali</li> </ul>

# 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
<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	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"><li>- sviluppa la motricità globale</li><li>- affina le capacità senso - percettive e le utilizza per esplorare l'ambiente circostante</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- giochi di gruppo, di regole</li><li>- rappresentazione grafica del viso</li><li>- attività di routine (utilizzo dei servizi igienici, pranzo...)</li></ul>
	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"><li>- inizia ad avere cura del proprio corpo nell'igiene personale</li><li>- inizia ad avere cura delle proprie cose</li><li>- riconosce ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni</li><li>- conosce la propria identità sessuale, riconosce le differenze</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- giochi di gruppo, di regole</li><li>- drammatizzazioni</li><li>- giochi di simulazione</li><li>- storie a tema</li><li>- lettura di immagini</li></ul>

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

**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
<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	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"> <li>- comincia ad affinare la motricità globale e quella fine</li> <li>- inizia a prendere coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità (fisiche, comunicative, espressive) attraverso i canali senso - percettivi</li> <li>- inizia ad utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere emozioni e conoscere il mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- circle time</li> <li>- giochi motori</li> <li>- attività di routine (utilizzo dei servizi igienici, pranzo...)</li> </ul>
	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"> <li>- inizia ad avere cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione</li> <li>- ha cura dei materiali comuni</li> <li>- conosce la propria identità, riconosce le differenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- drammatizzazioni</li> <li>- rappresentazione grafica</li> <li>- giochi di simulazione</li> <li>- storie a tema</li> <li>- lettura di immagini</li> </ul>

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"> <li>- consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare)</li> <li>- si muove nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie</li> <li>- sviluppa la coordinazione oculo-manuale</li> <li>- 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)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- drammatizzazioni</li> <li>- uso di attrezzi in palestra</li> <li>- attività psicomotoria per lo sviluppo degli step motori di base</li> <li>- percorsi motori</li> <li>- giochi di squadra</li> </ul>
	4. interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- controlla i movimenti in riferimento a sé e agli altri</li> <li>- assume alcune posture e compie gesti e azioni con finalità espressive e comunicative, in base a suoni, musica e indicazioni</li> <li>- porta a termine giochi ed esperienze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- drammatizzazioni</li> <li>- canti</li> <li>- filastrocche</li> </ul>
	5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- riconosce le principali parti del corpo su se stesso e sugli altri e rappresenta graficamente</li> <li>- riconosce e applica riferimenti spazio-temporali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- rappresentazione grafica dello schema corporeo</li> </ul>

**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><b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b></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"> <li>- 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</li> <li>- perfeziona la motricità globale e quella fine, la lateralità, coordina i movimenti utilizzando attrezzi</li> <li>- utilizza il linguaggio del corpo per esprimere emozioni</li> <li>- sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale</li> <li>- sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nelle attività</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- rappresentazione grafica dello schema corporeo</li> <li>- utilizzo di strumenti grafici, tecniche espressive con materiali differenti</li> <li>- attività di routine (utilizzo dei servizi igienici, pranzo...)</li> </ul>



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"> <li>- è autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione</li> <li>- utilizza in modo idoneo attrezzature, giochi, materiali e li sa riporre</li> <li>- conosce la propria identità, riconosce le differenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- drammatizzazioni</li> <li>- rappresentazione grafica</li> <li>- giochi di simulazione</li> <li>- storie a tema</li> <li>- lettura di immagini</li> </ul>
	<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"> <li>- consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare) e la lateralità</li> <li>- si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie</li> <li>- partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- drammatizzazioni</li> <li>- uso di attrezzi in palestra</li> <li>- attività psicomotoria per lo sviluppo degli step motori di base</li> <li>- percorsi motori</li> <li>- giochi di squadra</li> </ul>
	<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"> <li>- 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- drammatizzazioni</li> <li>- canti</li> <li>- filastrocche</li> </ul>

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"> <li>- riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche</li> <li>- utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica riferimenti spazio-temporali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di gruppo, di ruolo, di regole</li> <li>- rappresentazione grafica dello schema corporeo</li> <li>- uso di attrezzi in palestra</li> </ul>

# 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
<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	1. Il bambino usa la lingua italiana, comprende parole e semplici discorsi.	<ul style="list-style-type: none"><li>- usa il linguaggio per esprimere bisogni primari</li><li>- formula semplici domande e da semplici risposte</li><li>- identifica ed esegue semplici consegne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- conversazioni in piccolo e grande gruppo, guidate e non</li></ul>
	2. Sa esprimere e comunicare agli altri le principali emozioni.	<ul style="list-style-type: none"><li>- partecipa spontaneamente alla conversazione con adulti e coetanei</li><li>- in alcune situazioni racconta brevi esperienze personali in modo semplice</li><li>- esprime emozioni con il viso</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- racconto di brevi storie</li><li>- attivazione del linguaggio spontaneo</li><li>- circle time</li><li>- racconto di esperienze personali</li></ul>
	3. Ascolta e comprende	<ul style="list-style-type: none"><li>- ascolta brevi storie e racconti</li><li>- presenta i propri disegni</li><li>- si accosta alla lettura di immagini</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ascolto di storie</li><li>- lettura di immagini</li><li>- circle time</li></ul>

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
<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	1. Il bambino usa la lingua italiana, comprende parole e discorsi, arricchisce e precisa il proprio lessico	<ul style="list-style-type: none"><li>- interagisce verbalmente con adulti e bambini,</li><li>- partecipa alle conversazioni rispettando il turno della parola</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- conversazioni in piccolo e grande gruppo</li></ul>
	2. Sa esprimere e comunicare agli altri sentimenti ed emozioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- comunica i suoi stati d'animo in alcune situazioni</li><li>- esprime i propri bisogni e i propri vissuti in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- racconto di storie personali</li><li>- attivazione del linguaggio spontaneo</li><li>- role playing</li></ul>
	3. Ascolta, comprende e racconta	<ul style="list-style-type: none"><li>- ascolta una breve storia senza distrarsi e disturbare</li><li>- comprende e verbalizza un semplice racconto</li><li>- formula domande e da risposte relativamente ad un'esperienza (propria o altrui)</li><li>- legge immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti</li><li>- spiega i propri disegni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ascolto di canzoncine</li><li>- ascolto e racconto di storie</li></ul>

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

**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
<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	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"> <li>- si confronta, discute con i pari e gli adulti, utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto</li> <li>- utilizza la lingua in modo creativo e fa ipotesi sui significati</li> <li>- amplia il proprio patrimonio lessicale</li> <li>- descrive spontaneamente esperienze del proprio vissuto</li> </ul>	- 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"> <li>- verbalizza il proprio vissuto formulando frasi più articolate, seguendo uno schema discorsivo</li> <li>- esterna stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrive situazioni di vita</li> </ul>	- 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"> <li>- formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui</li> <li>- mantiene l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative per il tempo richiesto</li> <li>- legge immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali</li> <li>- spiega le proprie produzioni in modo dettagliato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione di storie</li> <li>- racconta storie personali situandole nel tempo</li> </ul>
	4. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- interpreta filastrocche e poesie</li> <li>- distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze</li> <li>- sa esprimersi in modo creativo attraverso il linguaggio teatrale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ascolto di canzoncine, filastrocche e poesie</li> <li>- drammatizzazione di brevi racconti</li> <li>- giochi linguistici (rime, catene, sillabazioni, ritmi)</li> </ul>
	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"> <li>- coglie le differenze tra la propria lingua e le altre</li> <li>- giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne</li> <li>- organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata</li> <li>- utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ascolto e riproduzione di filastrocche e canzoni in L2</li> <li>- visione filmati</li> <li>- realizza schede e flash card</li> <li>- abbinamento grafema-fonema</li> </ul>



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"> <li>- manifesta interesse per la lingua scritta</li> <li>- discrimina e produce segni grafici</li> <li>- copia spontaneamente simboli grafici</li> <li>- gioca, disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce informazioni, svolge compiti</li> <li>- conosce i grafemi e i corrispondenti fonemi con un approccio logico creativo</li> <li>- 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- riproduzione scritta del nome, di semplici parole e simboli anche usando tablet</li> <li>- attività di pregrafismo</li> <li>- attività fino-motorie</li> <li>- software di gioco educativo</li> </ul>

## 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
<b>La conoscenza del mondo</b>	1. Il bambino raggruppa oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta quantità	<ul style="list-style-type: none"><li>- sa raggruppare per quantità (poco-tanto) e per colore (colori primari)</li><li>- confronta due grandezze</li><li>- sa mettere in serie tre elementi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- conte, filastrocche</li><li>- attività a piccolo e grande gruppo</li><li>- giochi motori</li></ul>
	2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata	<ul style="list-style-type: none"><li>- sa dire l'azione compiuta adesso e quella compiuta prima</li><li>- inizia a conoscere la routine della giornata scolastica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- giochi di gruppo</li><li>- attività di routine sulla percezione del tempo scolastico</li></ul>
	3. Riferisce eventi	<ul style="list-style-type: none"><li>- racconta semplici esperienze</li><li>- inizia a familiarizzare con la routine scolastica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- racconti</li><li>- attività di routine sulla percezione del tempo scolastico</li></ul>
	4. Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali	<ul style="list-style-type: none"><li>- coglie i mutamenti atmosferici e climatici</li><li>- distingue animali e vegetali</li><li>- manipola materiali diversi usando i sensi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- attività di osservazione</li><li>- attività di classificazione</li></ul>

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

**SCUOLA INFANZIA****4 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
<b>La conoscenza del mondo</b>	1. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta quantità	<ul style="list-style-type: none"><li>- conosce e discrimina alcune figure geometriche</li><li>- sa rappresentare semplici raggruppamenti (colore – forma – grandezza)</li><li>- riconosce, confronta quantità (uno, pochi, tanti)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- attività di classificazione</li></ul>
	2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none"><li>- distingue su immagini la notte e il giorno</li><li>- sa ordinare una sequenza di tre immagini</li><li>- ricostruisce in successione temporale le fasi di un racconto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- conversazioni guidate</li><li>- circle time</li><li>- conte</li><li>- filastrocche</li></ul>
	3. Riferisce eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato	<ul style="list-style-type: none"><li>- in un momento della giornata scolastica sa dire cosa ha fatto prima e cosa farà dopo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- attività nel piccolo o grande gruppo</li><li>- attività di routine sulla percezione del tempo scolastico</li><li>- giochi motori</li><li>- percorsi motori</li><li>- giochi con materiali strutturati e non, costruzioni, giochi da tavolo</li></ul>

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

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"> <li>- discrimina e riconosce i concetti topologici fondamentali: sopra, sotto, dentro</li> <li>- esegue semplici percorsi motori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi motori</li> <li>- attività nel piccolo o grande gruppo</li> </ul>

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

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"> <li>- racconta le proprie esperienze distinguendo passato, presente, futuro</li> <li>- ricostruisce le fasi di un evento riconoscendo la successione temporale dei fatti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- circle time</li> <li>- racconti</li> <li>- attività nel piccolo o grande gruppo</li> <li>- attività di routine: periodizzazione giorni della settimana, mesi, stagioni</li> <li>- attività con concetti spazio-temporali</li> </ul>
	<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"> <li>- esplora la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi, descrivendo con linguaggio verbale e non , oggetti e materiali</li> <li>- individua problemi ricercando soluzioni</li> <li>- comprende la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici</li> <li>- amplia il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante</li> <li>- organizza informazioni e le raccoglie</li> <li>- ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla ecc, per realizzare manufatti</li> <li>- è curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi</li> <li>- confronta le caratteristiche tra uomo, animali e piante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rappresentazioni grafiche sugli aspetti del mondo naturale</li> <li>- conversazioni nel piccolo o grande gruppo: circle time</li> <li>- osservazione dell'ambiente circostante</li> <li>- prime esperienze scientifiche (miscugli, soluzioni, galleggiamenti, trasformazione di elementi...)</li> <li>- ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici)</li> </ul>



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"> <li>- esplora i primi alfabeti multimediali</li> <li>- con un approccio interattivo esplora e utilizza le nuove tecnologie</li> <li>- riconosce macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e si pone domande su "com'è fatto" e "cosa fa"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi con il digitale</li> <li>- coding</li> </ul>
	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"> <li>- riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi o semplici strumenti</li> <li>- utilizza semplici simboli per rappresentare i risultati di un'esperienza</li> <li>- aggiunge o toglie oggetti da un insieme</li> <li>- raggruppa, seria, ordina oggetti</li> <li>- fa semplici conteggi con filastrocche e canti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi per numerare, discriminare, ordinare e raggruppare</li> <li>- attività di classificazione e seriazione</li> </ul>
	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"> <li>- perfeziona, affina le proprie capacità logiche</li> <li>- colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione</li> <li>- si muove nello spazio con consapevolezza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizzazione di percorsi</li> <li>- giochi motori</li> <li>- attività nel piccolo e nel grande gruppo</li> <li>- attività e/o giochi con concetti topologici</li> </ul>

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

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"> <li>- migliora l'attenzione per vari spettacoli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tecniche artistico-espressive</li> <li>- lettura di immagini</li> </ul>
	4. Scopre il paesaggio sonoro utilizzando la voce e il corpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità</li> <li>- familiarizza con i materiali per eseguire attività</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- drammatizzazione</li> <li>- ascolto di musica strumentale e vocale</li> </ul>
	5. Sperimenta semplici sequenze sonore	<ul style="list-style-type: none"> <li>- si interessa ad attività di ascolto</li> <li>- sperimenta la musica come linguaggio universale</li> <li>- discrimina suoni e rumori nell'ambiente circostante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzo di semplici strumenti musicali</li> </ul>
	6. Familiarizza con i primi alfabeti musicali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- in forma ludica scopre i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- attività con linguaggi multimediali</li> </ul>

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

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"> <li>- migliora il gusto estetico e l'attenzione alla musica e ai vari spettacoli</li> <li>- inizia ad osservare e percepire il mondo del bello in momenti di incontro con l'arte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tecniche artistico-espressive</li> <li>- lettura di immagini</li> </ul>
	4. Scopre il paesaggio sonoro utilizzando voce, corpo e oggetti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità</li> <li>- riconosce il proprio corpo come strumento musicale</li> <li>- sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ascolto di musica strumentale e vocale</li> <li>- costruzione e utilizzo di semplici strumenti musicali</li> </ul>
	5. Sperimenta e produce semplici sequenze sonoro-musicali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti</li> <li>- riconosce i suoni delle vocali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di ruolo</li> <li>- drammatizzazione</li> <li>- ascolto di musica strumentale e vocale</li> </ul>
	6. Esplora i primi alfabeti musicali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- in forma ludica scopre i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- attività con linguaggi multimediali</li> </ul>

**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
<b>Immagini, suoni, colori</b>	1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	<ul style="list-style-type: none"><li>- utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni</li><li>- esprime le capacità sonoro-espressivo, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- giochi di gruppo</li><li>- canti</li><li>- filastrocche</li><li>- racconti</li><li>- drammatizzazioni</li><li>- musica</li><li>- manipolazione di materiali vari</li></ul>

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"> <li>- riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti in modo libero e su consegna</li> <li>- consolida, attraverso la drammatizzazione le competenze comunicative</li> <li>- scrive il proprio nome in word</li> <li>- disegna e rappresenta la propria esperienza utilizzando i mezzi multimediali</li> <li>- riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali</li> <li>- riconosce e apre icone</li> <li>- esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- manipolazione di materiali vari</li> <li>- lettura di immagini</li> <li>- drammatizzazioni con l'uso di travestimenti e burattini</li> <li>- utilizzo di strumenti grafici, tecniche espressive con materiali differenti</li> <li>- gioco simbolico</li> <li>- attività con il digitale</li> <li>- software di gioco educativo</li> <li>- coding</li> </ul>
	<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"> <li>- migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici</li> <li>- - descrive ciò che vede in un'opera d'arte esprimendo le proprie sensazioni ed emozioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tecniche artistico-espressive</li> <li>- lettura di immagini</li> </ul>

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"> <li>- esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità</li> <li>- organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze</li> <li>- esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di ruolo con travestimenti</li> <li>- drammatizzazione</li> <li>- realizzazione di produzioni proprie</li> <li>- ascolto di musica strumentale e vocale</li> <li>- costruzione e utilizzo di semplici strumenti musicali</li> </ul>
	5. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni</li> <li>- distingue i suoni delle vocali da quelli delle consonanti</li> <li>- sviluppa la coordinazione ritmica motoria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- giochi di ruolo</li> <li>- drammatizzazione</li> <li>- - ascolto di musica strumentale e vocale</li> </ul>
	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"> <li>- in forma ludica scopre e si confronta con i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- attività con linguaggi multimediali</li> </ul>