

Scuola dell'infanzia

CAMPO DI ESPERIENZA: il sé e l'altro

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

1. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
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.
5. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
6. 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.
7. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (definiti dalla scuola)	CONTENUTI/ATTIVITÀ	MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI
.	ANNI 3 1a-Promuovere l'autonomia 1b-Riconosce emozioni e sentimenti (propri e altrui) 1c-Canalizza l'aggressività verso obiettivi costruttivi 2a-Conosce e presta attenzione ai vissuti dei bambini/e	ANNI 3 - 4 - 5 Giochi per la conoscenza degli spazi della scuola Attività di routine Racconti, fiabe, favole,	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni occasionali e sistematiche • Realizzazioni grafico/pittoriche • Schede di valutazione sulla comprensione

<p>2b-Conosce l'ambiente (cultura e tradizione) 2c- Partecipa ad eventi significativi della vita sociale 3a-Assume atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza 4a- Conosce e riconosce i bisogni altrui 5a- Accetta, riconosce e valorizza la diversità 7a- Sostenere l'autostima, alimentando sentimenti di sicurezza e fiducia nei bambini 8a- Conosce e riconosce i ruoli delle diverse figure adulte esistenti nei diversi contesti: famiglia, scuola, ecc.</p>	<p>Conversazioni guidate Giochi di conoscenza e socializzazione Giochi simbolici e drammatizzazioni Uscite sul territorio Lettura d'immagini, di fotografie Filastrocche, poesie, canzoni popolari Giochi di gruppo Giochi di associazioni Attività di gioco libero organizzato rispettando i tempi di attesa Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture Attività grafico/pittoriche</p>	
<p>ANNI 4 1a) Promuovere l'autonomia 1b) Riconosce emozioni e sentimenti (propri e altrui) 1c) Canalizza l'aggressività verso obiettivi costruttivi 2a) Conosce e presta attenzione ai vissuti dei bambini/e 2b) Conosce l'ambiente (cultura e tradizione) 2c) Partecipa ad eventi significativi della vita sociale 3a) Assume atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza 4a) Conosce e riconosce i bisogni altrui 5a) Accetta, riconosce e valorizza la diversità 7a) Sostenere l'autostima, alimentando sentimenti di sicurezza e fiducia nei bambini 8a) Conosce e riconosce i ruoli delle diverse figure adulte esistenti nei diversi contesti: famiglia, scuola, ecc.</p>		

ANNI 5

1a) Promuovere l'autonomia

1b) Riconosce emozioni e sentimenti (propri e altrui)

1c) Canalizza l'aggressività verso obiettivi costruttivi

2a) Conosce e presta attenzione ai vissuti dei bambini/e

2b) Conosce l'ambiente (cultura e tradizione)

2c) Partecipa ad eventi significativi della vita sociale

3a) Assume atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza

4a) Conosce e riconosce i bisogni altrui

5b) Accetta, riconosce e valorizza la diversità

7a) Sostenere l'autostima, alimentando sentimenti di sicurezza e fiducia nei bambini

8a) Conosce e riconosce i ruoli delle diverse figure adulte esistenti nei diversi contesti: famiglia, scuola, ecc.

CAMPO DI ESPERIENZA: il corpo e il movimento

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

1. Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
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
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.
4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (definiti dalla scuola)	CONTENUTI/ATTIVITÀ	MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI
	<p>ANNI 3</p> <p>1a - Percepisce globalmente il proprio corpo.</p> <p>1b - Imita e ripete movimenti e gesti dell'insegnante.</p> <p>1c - Acquisisce fiducia nelle proprie capacità motorie di base.</p> <p>2a - Percepire e produrre ritmi con il proprio corpo.</p> <p>2b - Conosce le corrette abitudini igienico - alimentari.</p> <p>2c - Identifica il ruolo maschile e femminile.</p> <p>3a - Coordina i movimenti in relazione allo spazio.</p>	<p>ANNI 3 - 4 - 5</p> <p>Giochi per la percezione di sé e la sperimentazione degli schemi motori di base.</p> <p>Giochi per la conoscenza reciproca supportati da filastrocche.</p> <p>Sperimentazione ludica di diverse andature.</p> <p>Creazione di ritmi con singole parti del corpo: mani, piedi, bocca ecc..</p> <p>Attività di routine per il corretto uso del bagno e delle posate e</p>	<p>Osservazione strutturata con l'utilizzo di griglie d'osservazione di check-list e scale di valutazione.</p> <p>Osservazione non strutturata tramite la rilevazione della partecipazione e dei comportamenti e atteggiamenti dei bambini rispetto alle attività proposte dalle insegnanti,</p>

<p>4a - Sviluppa la coordinazione oculo -manuale 4b - Sperimenta e utilizza alcuni gesti comunicativi.</p>	<p>corretto approccio delle norme igienico -alimentari. Giochi per la conoscenza delle diversità sessuali (ruolo maschile e femminile) Giochi individuali e di coordinazione (percorsi). Giochi finalizzati a consolidare il lancio e la presa. Uso di gesti per accompagnare canzoni e filastrocche. Giochi di esplorazione senso-percettive e riconoscimento delle parti del corpo. Giochi motori per l'interiorizzazione delle regole. Giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali. Esecuzione di movimenti liberi seguendo il ritmo di musiche diverse. Giochi di squadra anche con l'uso di piccoli attrezzi e/o materiali non strutturati. Giochi con oggetti da accompagnare con i piedi in relazione allo spazio disponibile e agli ostacoli da superare. Drammatizzazione di storie.</p>	
<p>ANNI 4 1a - Percepisce , riconosce e denomina le varie parti del corpo. 1b - Rispetta il proprio turno di azione nel gioco. 1c - Varia il movimento in relazione ai limiti spaziali. 2a - Si Muove a ritmo di musica. 2b - Rispetta le regole igienico -alimentari. 2c - Identifica e denomina la propria identità. 3a - Collabora e rispetta le regole nei giochi di squadra.(spazi interni/esterni) 4a - Sperimenta la coordinazione oculo - podalica. 4b - Racconta una storia attraverso il linguaggio corporeo.</p>		

	<p>ANNI 5</p> <p>1a - Individua su di sé e sugli altri i segmenti del corpo.</p> <p>1b - Identifica i propri compagni in base alle loro caratteristiche fisiche.</p> <p>1c - Varia, organizza e controlla gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione.</p> <p>2a - Riconosce i ritmi fisiologici del proprio corpo.</p> <p>2b - Consolida e rispetta le conoscenze igienico-alimentari.</p> <p>2c - Matura l'identità personale in connessione alla differenza dei Sessi.</p> <p>3a - Sviluppa un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole di un gioco.</p> <p>3b - Applica lo schema logico di un gioco. (spazi interni/esterni)</p> <p>4a - Mantiene l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche.</p> <p>4b - Comunica una situazione e un'esperienza mediante l'espressività corporea.</p>	<p>Giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei.</p> <p>Esperienze motorie in cui sperimentare diverse direzioni.</p> <p>Esperienze motorie per identificare i ritmi della respirazione e dei battiti cardiaci.</p> <p>Gare e giochi di squadra e individuali su velocità , destrezza e applicazione dello schema logico di un gioco (da effettuare negli spazi interni -esterni).</p> <p>Giochi da fermi e in movimento per il superamento di piccoli ostacoli/dislivelli.</p> <p>Giochi di mimo.</p>	
--	--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: immagini, suoni, colori

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

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

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (definiti dalla scuola)	CONTENUTI/ATTIVITÀ	MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI
	<p>ANNI 3</p> <p>1a-Partecipa a giochi simbolici</p> <p>1b-Riconosce ed esprime la propria emotività</p> <p>1c-Comunica e si esprime con il linguaggio mimico/gestuale</p> <p>2a-Sperimenta l'utilizzo degli strumenti grafici e dei materiali</p> <p>2b-Sperimenta l'uso di semplici tecniche grafico-pittoriche</p> <p>2c-Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno</p> <p>2d-Attribuisce un significato a ciò che rappresenta</p>	<p>ANNI 3 - 4 - 5</p> <p>Giochi simbolici liberi e guidati</p> <p>Giochi di travestimento</p> <p>Attività di teatro: narrazioni, burattini, drammatizzazioni, danze</p> <p>Lettura di libri</p> <p>Conversazioni libere e guidate</p> <p>Attività di manipolazione</p> <p>Uso di vari strumenti: pennarelli, matite, colori forbici, colla...</p> <p>Rappresentazioni grafico-pittoriche-plastiche</p>	<p>Griglie di valutazione</p> <p>Osservazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - del comportamento - degli elaborati grafici -del grado di autonomia -della capacità di cooperare <p>adatti a interpretare l'andamento del processo educativo didattico ed eventualmente intervenire per ricalibrare gli interventi formativi</p>

<p>2e-Rappresenta graficamente la figura umana nelle sue parti principali</p> <p>3a-Segue spettacoli di vario tipo con interesse mantenendo una sufficiente attenzione</p> <p>4a-Conosce la realtà sonora</p> <p>4b-Scopre la potenzialità sonore del corpo e della voce</p> <p>4c-Canta insieme ai compagni</p> <p>5a-Scopre il linguaggio musicale e sperimenta il piacere di fare musica</p>	<p>Visione di filmati, spettacoli teatrali...</p> <p>Lettura d'immagini, opere d'arte</p> <p>Esperienze di laboratorio musicale: Esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, Uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali, Giochi di ritmo con il corpo e/o oggetti, Canti, Attività ritmico musicali in forma libera e guidata, Uscite didattiche</p>	
<p>ANNI 4</p> <p>1a- Assume un ruolo nei giochi simbolici</p> <p>1b- Riconosce ed esprime le proprie e altrui emozioni</p> <p>1c- Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando il linguaggio mimico/gestuale</p> <p>2a-Usa correttamente gli strumenti grafici</p> <p>2b-Utilizza in modo appropriato tecniche grafico-pittoriche</p> <p>2c-Rappresenta oggetti, situazioni, storie attraverso il linguaggio grafico/pittorico/plastico</p> <p>2d-Usa, in modo consapevole, lo spazio del foglio per comporre un elaborato grafico-pittorico</p> <p>2e- Rappresenta graficamente in modo completo la figura umana</p> <p>2f-Utilizza semplici strumenti multimediali con la supervisione dell'insegnante</p> <p>3a- Segue spettacoli di vario tipo con interesse</p>	<p>Giochi al computer</p> <p>Software didattici</p>	

partecipando alle vicende e sapendole riferire
4a-Ascolta, scopre e imita suoni,rumori e ritmi
4b-Scopre le potenzialità sonore di materiali e
strumenti
4c-esplora le possibilità sonore ed espressive
della voce
4d-Esegue coralmente brani musicali
5a- Si accosta ai linguaggi sonori utilizzando
semplici strumenti musicali
5b-Memorizza e riproduce semplici ritmi con la
voce, le mani, gli strumenti musicali

ANNI 5

1a-Rappresenta situazioni attraverso il gioco
simbolico o l'attività mimico/gestuale
1b-Esprime con immaginazione e creatività
emozioni e pensieri attraverso le varie
possibilità che il linguaggio del corpo consente
1c-Drammatizza vissuti, storie, favole con i
compagni
2a-Sceglie e usa consapevolmente e
correttamente gli strumenti e i materiali in
relazione al progetto da realizzare
2b-Usa materiali cromatici e stili espressivi in
modo creativo e personale
2c-Rappresenta sul piano grafico/
pittorico/plastico sentimenti, fantasie, la
propria e reale visione della realtà
2d-Organizza l'elaborato grafico
autonomamente e in modo adeguato nello spazio
foglio

2e- Rappresenta graficamente il corpo nello spazio (posizione statica e dinamica)

2f-Utilizza in modo autonomo e creativo alcuni strumenti multimediali

3a-Manifesta apprezzamento per spettacoli, opere d'arte e musicali ed esprime semplici giudizi seguendo il proprio gusto personale

3b- Osserva e riproduce in modo personale un'opera d'arte

4a-Esplora il mondo acustico/sonoro organizzando esperienze e conoscenze (ricerche d'ambiente, mappe sonore, imitazioni...)

4b-Ascolta e interpreta alcune composizioni musicali

4c-Partecipa attivamente al canto corale sviluppando al capacità di accordarsi con gli altri

5a- Discrimina e sperimenta le caratteristiche di un suono

5b-Esegue ritmi in sincronia con il gruppo

5c- Crea e riproduce ritmi con la voce, le mani, gli strumenti musicali

6a- Rappresenta graficamente le caratteristiche di un suono percepito attraverso simboli diversi

6b-Rappresenta graficamente ritmi e li sa interpretare

CAMPO DI ESPERIENZA: i discorsi e le parole

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

- 1- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- 2- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- 3- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- 4- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- 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.
- 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.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (definiti dalla scuola)	CONTENUTI/ATTIVITÀ	MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI
	<p>ANNI 3</p> <p>1a- Ascolta e comprende brevi storie</p> <p>1b- Supera il linguaggio egocentrico</p> <p>1c- Effettua una prima lettura di immagine</p> <p>2a - Esprime vissuti soggettivi suscitati da una esperienza soggettiva</p> <p>3a - Comunica con i linguaggi verbali, la mimica e la gestualità, una situazione o uno stato d'animo.</p>	<p>ANNI 3 - 4 - 5</p> <p>Conversazioni libere</p> <p>Conversazioni tematiche guidate</p> <p>Lettura di libri illustrati</p> <p>Giochi simbolici</p> <p>Poesie, filastrocche</p> <p>Giochi fonologici</p>	<p>-Osservazioni sistematiche dei bambini nei vari contesti</p> <p>Schede strutturate</p> <p>Raccolta degli elaborati</p>

<p>3b -Arricchisce le competenze fonologiche e lessicali.</p> <p>4a - Coglie il significato di parole e frasi</p> <p>4b- Presta attenzione ai discorsi degli altri</p> <p>5a - Approccio alla lingua Inglese</p> <p>5b - Impara filastrocche e trova parole in rima</p> <p>5c - Produce associazioni verbali insolite</p> <p>5d - Produce semplici filastrocche a rima baciata, senza rima e catene associative</p> <p>6a - Familiarizzare con libri e materiali scritti</p>	<p>Drammatizzazioni</p> <p>Giochi liberi</p> <p>Uso di materiale audiovisivo e giochi didattici</p> <p>Canti</p> <p>Giochi di associazione tra parole e movimento</p> <p>Lettura libri sonori</p> <p>Lettura d'immagini</p> <p>Conversazioni tematiche e fantastiche rispettando la tematica argomentativa</p> <p>Giochi di ruolo</p> <p>Giochi di memoria</p> <p>Ascolto, lettura di racconti</p> <p>Conversazioni nel rispetto della tematica argomentativa e del proprio turno</p> <p>Drammatizzazione di favole, racconti, imitazioni</p> <p>Approccio ludico ai suoni della lingua Inglese</p> <p>Giochi con parole per comporre filastrocche e poesie</p> <p>Costruzione libri sensoriali</p> <p>Approccio ludico al computer</p> <p>Ascolto di racconti nei quali siano presenti parole sonore e onomatopeiche</p>	
<p>ANNI 4</p> <p>1a - Effettua una lettura di immagine e compie successivamente una lettura</p> <p>1b - Descrive con un lessico appropriato e sempre più oggettivo elementi della realtà</p> <p>2a - Esprime vissuti soggettivi suscitati da una esperienza soggettiva</p> <p>2b - Esprime sensazioni, stati d'animo, fantasticherie</p> <p>3a - Comunica con i linguaggi verbali, la mimica e la gestualità, una situazione o uno stato d'animo.</p> <p>3b - Arricchisce le competenze fonologiche e lessicali.</p> <p>4a - Coglie il significato di parole e frasi</p> <p>4b - Presta attenzione ai discorsi degli altri</p> <p>4c - Comprende in maniera globale ed analitica un testo e lo attribuisce a personaggi e luoghi</p> <p>5a -Approccio alla lingua Inglese</p>		

<p>5b - Impara filastrocche e trova parole in rima</p> <p>5c - Produce associazioni verbali insolite</p> <p>5d - Produce semplici filastrocche a rima baciata, senza rima e catene associative</p> <p>6b -Familiarizza con libri e materiali scritti</p> <p>6c - Costruisce libri, manifesti e altri testi documentativi</p> <p>6d - Gioca con la voce a scoprire i suoni (fonemi) delle parole</p>	<p>Invenzione, rielaborazione e ripetizioni di racconti, storie...</p> <p>Conversazioni libere e/o guidate anche con riferimenti ad emozioni e/o stati d'animo</p> <p>Lettura di libri, foto, immagini artistiche, testo scritto</p> <p>Giochi fonologici</p> <p>Uso di flash-cards, attività di role-play, semplici</p> <p>Parole-stimolo, costruzione di sequenze,uso creativo e/o fantastico della lingua</p>	
<p>ANNI 5</p> <p>1a - Effettua una lettura di immagine e compie successivamente una lettura analitica</p> <p>1b - Ripete ,racconta, riassume, riferisce</p> <p>2a - Esprime vissuti soggettivi suscitati da una esperienza</p> <p>2b - Esprime sensazioni, stati d'animo, fantasticherie</p> <p>2c - Verbalizza un'immagine di carattere espressivo</p> <p>3a - Sa produrre rime, contrari, assonanze.</p> <p>3b - Scopre somiglianze e differenze sonore.</p> <p>3c - Memorizza poesie, filastrocche,</p> <p>3d - Distingue tra segno della scrittura, dell'immagine e del disegno</p> <p>4a - Coglie il significato di parole e frasi</p>	<p>Giochi di invenzione di poesie e filastrocche, ricerca di assonanze e associazioni</p> <p>Laboratorio metalinguistico</p>	

	<p>4b - Presta attenzione ai discorsi degli altri</p> <p>4c - Comprende in maniera globale ed analitica un testo e lo attribuisce a personaggi e luoghi</p> <p>5a - Approccio alla lingua Inglese</p> <p>5b - Impara filastrocche e trova parole in rima</p> <p>5c - Produce associazioni verbali insolite</p> <p>5d - Produce semplici filastrocche a rima baciata, senza rima e catene associative</p> <p>6a - Familiarizza con libri e materiali scritti</p> <p>6b - Costruisce libri, manifesti e altri testi documentativi</p> <p>6c - Gioca con la voce a scoprire i suoni (fonemi) delle parole</p> <p>6d - Approccio ludico al processo di costruzione della lingua scritta</p>		
--	---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: la conoscenza del mondo NUMERO E SPAZIO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

1. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
3. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
4. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
5. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
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 altre quantità.
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.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (definiti dalla scuola)	CONTENUTI/ATTIVITÀ	MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI
	<p>ANNI 3 Coglie alcune semplici caratteristiche di oggetti: colore, forma, dimensione Raggruppa oggetti in base ad un criterio Raggruppa oggetti e/o immagini secondo un criterio d'uso. Classifica oggetti secondo il principio di appartenenza Riconosce quantità (uno/tanti) Individua una semplice successione temporale</p>	<p>ANNI 3 - 4 - 5 Osservazione della realtà Esplorazione e ricerca delle proprietà delle cose Giochi ed esperienze di raggruppamenti Giochi di classificazioni di oggetti Esperienze di quantificazioni Giochi di seriazione Attività di riconoscimento nell'ambiente di forme geometriche</p>	<p>Osservazione non strutturata tramite la rilevazione della partecipazione e dei comportamenti e atteggiamenti dei bambini rispetto alle attività proposte dalle insegnanti Osservazione strutturata con l'utilizzo di griglie Elaborati grafici</p>

	<p>(prima/dopo) Individua un semplice ritmo (colore/forma) Riconosce negli oggetti dell'ambiente le prime forme geometriche Esplora ed utilizza lo spazio scuola e palestra Esegue un semplice percorso strutturato Riconosce semplici simboli Riconosce i primi concetti topologici Distingue le prime grandezze Sperimenta le prime misurazioni Colloca oggetti su consegna verbale</p>	<p>Esperienze per la scoperta e il riconoscimento delle posizioni spaziali Costruzione di percorsi, tunnel, labirinti Esperienze con i simboli per riconoscere ambienti e oggetti Giochi di seriazioni per dimensioni Verbalizzazione Giochi di relazioni logiche Osservazione e analisi di materiale strutturato e non</p>	
	<p>ANNI 4 Coglie le caratteristiche salienti di oggetti Confronta oggetti individuandone semplici uguaglianze e differenze Raggruppa oggetti in base ad uno o due criteri Discrimina e verbalizza le principali figure geometriche Riconosce negli oggetti dell'ambiente le forme geometriche Classifica oggetti secondo il principio di appartenenza Riconosce quantità Individua il criterio di classificazione Coglie il principio di appartenenza e non Raggruppa elementi e forma un insieme Seria tre oggetti Ordina tre sequenze (prima/adesso/dopo) Conta in senso progressivo abbinando</p>	<p>Cantilene e filastrocche dei numeri Giochi di corrispondenza tra numeri e quantità Catalogazione degli elementi della realtà utilizzando schemi e tabelle Giochi di travasi Giochi di ordinamento degli oggetti in diverse sistemazioni spaziali Giochi ritmici con l'utilizzo del corpo Giochi musicali basati sul ritmo Percorsi guidati Rappresentazione grafica e verbale di percorsi Giochi/attività centrate sul corpo come strumento di misurazione Attività grafiche Utilizzare il mezzo tecnologico per</p>	

<p>numero-elementi Individua un ritmo Usa simboli di registrazione Localizza oggetti e compagni nello spazio prendendo in riferimento se stesso a oggetti e persone. Esegue percorsi e labirinti Riconosce alcuni simboli convenzionali e non Individua relazioni spaziali Colloca e verbalizza la posizione degli oggetti in uno spazio Assume posizioni in relazione ad oggetti e/o persone Effettua le prime misurazioni Scopre e conosce i primi strumenti tecnologici</p>	<p>documentare momenti/esperienze Attività con introduzione di un codice scritto condiviso</p>	
<p>ANNI 5 Discrimina e verbalizza le principali figure geometriche Riconosce quantità (pochi, molti, di più, di meno, tanti...quanti) Coglie le varie caratteristiche degli oggetti Confronta oggetti individuandone uguaglianze e differenze Seria cinque oggetti Raggruppa oggetti in base a più criteri Coglie la relazione logica tra oggetti: funzione/uso Forma insiemi Forma coppie di insiemi e li confronta (insiemi</p>		

<p>equipotenti e non)</p> <p>Conta in senso progressivo collegando ogni numero con il raggruppamento di elementi corrispondenti.</p> <p>Abbina quantità e simboli numerici</p> <p>Utilizza simboli per elaborare tabelle</p> <p>Esegue ritmi</p> <p>Individua e descrive relazioni spaziali tra oggetti e/o persone</p> <p>Costruisce percorsi, labirinti e semplici mappe</p> <p>Rappresenta graficamente percorsi</p> <p>Esegue percorsi indicati su semplici mappe</p> <p>Esegue percorsi seguendo frecce direzionali</p> <p>Riconosce simboli convenzionali e non</p> <p>Individua la direzione di una linea</p> <p>Riconosce le posizioni verticali/orizzontali/oblique</p> <p>Completa figure simmetriche</p> <p>Utilizza strumenti di misurazioni e peso</p> <p>Scopre, conosce e utilizza strumenti tecnologici</p>		
---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: La conoscenza del mondo **OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

1. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
3. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
4. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
5. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
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 altre quantità.
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.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (definiti dalla scuola)	CONTENUTI/ATTIVITÀ	MODALITÀ DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI
	<p>ANNI 3</p> <p>Coglie alcune semplici caratteristiche di oggetti</p> <p>Discrimina oggetti e materiali secondo le caratteristiche sensoriali</p> <p>Percepisce la scansione temporale prima/dopo, giorno/notte</p> <p>Colloca nella giornata le azioni abituali</p> <p>Comprende ed utilizza scansioni temporali</p> <p>Esplora l'ambiente circostante</p> <p>Si interessa agli animali e scopre i fenomeni naturali</p>	<p>ANNI 3 - 4 - 5</p> <p>Giochi di osservazione</p> <p>Giochi senso percettivi</p> <p>Conversazioni libere e guidate</p> <p>Canzoni e filastrocche</p> <p>Lettura di storie, racconti...</p> <p>Attività di routine</p> <p>Calendario meteorologico, della settimana, degli incarichi, dei compleanni...</p> <p>Lettura di immagini</p>	<p>Osservazione non strutturata tramite la rilevazione della partecipazione e dei comportamenti e atteggiamenti dei bambini rispetto alle attività proposte dalle insegnanti</p> <p>Osservazione strutturata con l'utilizzo di griglie d'osservazione</p> <p>Elaborati grafici</p>

	<p>Compie esperimenti con gli elementi per scoprirne le caratteristiche (trasformazioni, fenomeni, travasi, impasti, cicli) Riconosce i fenomeni atmosferici Coglie alcune trasformazioni naturali in riferimento alle stagioni Colloca gli esseri viventi nei vari ambienti Verbalizza le osservazioni e le esperienze</p>	<p>Uscite sul territorio Attività di osservazione, esplorazione, manipolazione Attività botaniche Primi approcci all'utilizzo di mezzi tecnologici Esplorazione, conoscenza ed utilizzo dello spazio palestra Esercizi psicomotori Giochi motori</p>	
	<p>ANNI 4 Seria 3 elementi in ordine crescente Effettua corrispondenze biunivoche Ordina una sequenza di 3 azioni Riconosce il numero come simbolo grafico Fa domande e formula semplici ipotesi su fenomeni naturali Compie esperimenti con gli elementi per scoprirne le caratteristiche (trasformazioni, fenomeni, travasi, impasti, cicli). Osserva cambiamenti di stato attraverso esperimenti Riconosce i fenomeni atmosferici Coglie alcune trasformazioni naturali in riferimento alle stagioni Esplora l'ambiente circostante per individuare gli elementi in esso presenti Individua alcuni tipi di animali Verbalizza le caratteristiche fisiche di alcuni animali</p>	<p>Giochi/attività con materiale strutturato e non Percorsi motori Ideazione, costruzione ed utilizzo di elementari strumenti di registrazione Attività di laboratorio Esperimenti scientifici Ideazione, costruzione ed utilizzo di strumenti di misurazione Utilizzo di semplici manufatti meccanici e/o tecnologici Rappresentazioni grafiche strutturate e non Confronto, elaborazione e verifica di previsioni, anticipazione ed ipotesi Percorsi grafici Labirinti Rielaborazioni verbali</p>	

<p>Riordina il ciclo vitale di una pianta Verbalizza le osservazioni e le esperienze</p>	<p>Lettura e realizzazioni di mappe</p>	
<p>ANNI 5 Riconosce le qualità percettive di cose ed oggetti e in base a queste ne coglie somiglianze e differenze Seria più elementi in ordine crescente e decrescente Osserva ed individua alcune caratteristiche di oggetti, ambienti ed esseri viventi Individua il trascorrere del tempo attraverso cambiamenti stagionali Osserva e riconosce lo sviluppo nel tempo di persone, animali e piante Esplora l'ambiente e i fenomeni naturali formulando semplici ipotesi sul loro accadere Ordina una sequenza di 5/6 immagini di un'esperienza vissuta o di un esperimento Compie esperimenti con gli elementi per scoprirne le caratteristiche (trasformazioni, fenomeni, travasi, impasti, cicli). Osserva i vari ecosistemi e gli elementi presenti in essi Classifica gli animali in base all'ambiente di vita Classifica gli esseri viventi in vegetali e animali Riordina il ciclo vitale di una pianta Verbalizza le osservazioni e le esperienze</p>		

