



PROGETTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

2017/2018

La nostra progettazione educativo-didattica ha una durata temporale triennale, scaturisce dall'analisi dei bisogni, a partire dal Rapporto di AutoValutazione d'Istituto, attraverso il Piano Di Miglioramento convogliati nel PTOF adottato dal C.d'I. con delibera n.1 del 13 gennaio 2016 e successive modifiche ed adattamenti approvati dal C. d'I. con delibera n.8 in data 26 ottobre 2016.

Senza voler essere ridondanti sottolineiamo che la nostra platea scolastica vive in una delle zone più disagiate di Torre Annunziata, ad alto tasso di disoccupazione e con una carenza cronica di servizi, in cui l'illecito, talvolta, prevarica la legalità.

La scuola come Istituzione non sempre è percepita come un diritto e come una possibilità di riscatto sociale.

In modo particolare per gli alunni che afferiscono alla scuola dell'Infanzia, data la tenera età, è necessaria una costante rimodulazione dei percorsi programmati.

Per quanto sopra evidenziato, noi nella scuola dell'Infanzia pur programmando per Unità Di Apprendimento, nell'espletarle avremo una tempistica più rilassata, riproponendo in modo ciclico, come insegna Bruner, alcune attività/concetti/valori quali lo scorrere del tempo, l'alternarsi delle stagioni, i concetti logico-matematici, i valori della solidarietà, dell'amicizia, del rispetto per il prossimo e del rispetto e della cura dell'ambiente.

In generale la Programmazione verrà declinata con attività congrue alle diverse fasce di età dei bambini (visto che lavoriamo per sezioni omogenee), nonché alle esigenze della singola sezione sempre nel rispetto e nella valorizzazione della diversità/singolarità di ciascun bambino.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Tutti a bordo, voleremo in alto!
Prodotti	Cartelloni, schede, manufatto/dono (mongolfiera) da portare a casa, foto
Competenze chiave / competenze culturali	Evidenze osservabili
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana;	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
IMPARARE AD IMPARARE Acquisire ed interpretare l'informazione	Ricava informazioni e dà spiegazioni
SPIRITO D'INIZIATIVA Acquisire ed interpretare l'informazione	Collabora e partecipa ad attività collettive
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini	• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • 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. • Il bambino ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali	• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferiti a una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti a una singola competenza)
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA • Interagire con la altri compagni e le maestre • Riassumere con parole proprie un breve racconto • Esprimere sentimenti e stati d'animo • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, situazioni	Lessico di base per la gestione di semplici comunicazioni orali
COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi	• Concetti spaziali e topologici (vicino/lontano; avanti/indietro; destra/sinistra) • Simboli, mappe, percorsi
IMPARARE AD IMPARARE Utilizzare semplici strategie di memorizzazione	Semplici strategie di memorizzazione
SPIRITO D'INIZIATIVA • Superare la dipendenza dall'adulto • Collaborare con gli altri • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi di gruppo, alle conversazioni • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune	• Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole della vita e del lavoro di classe • Regole dei giochi
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltare e ascoltarsi	Gioco simbolico Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audio, corporea

Utenti destinatari	BAMBINI DI SCUOLA DELL' INFANZIA 3, 4 e 5 ANNI
Prerequisiti	Conoscere le regole della comunità educativo / scolastica
Fase di applicazione	Progettazione Realizzazione Monitoraggio/Controllo
Tempi	Il lavoro verrà svolto nei mesi di settembre/ottobre
Esperienze attivate	Giochi dell'accoglienza Attività ludico-motorie Caccia al tesoro: alla riscoperta degli ambienti Piccoli esploratori: alla scoperta del nuovo ambiente Realizzazione di un cartellone per riappropriarsi delle regole
Metodologia	Circlingtime Lavoro di gruppo Attività manipolative Tutoring da parte dei bambini più grandi per i più piccoli Didattica laboratoriale
Risorse umane Interne e/o esterne	Tutte le docenti , i collaboratori e personale ATA
Strumenti	Cartelloni, schede, cd musicali, LIM, colla, colori, pittura,
Valutazione formativa	Conversazioni guidate Partecipazione e coinvolgimento Attività grafico-pittoriche Schede predisposte

SPECIFICAZIONE DELLE FASI						
Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Giochi per l'accoglienza e la conoscenza dei nuovi arrivati	Cd musicali Radio	Riconoscere le figure delle maestre e dei compagni	Accettare gradualmente il distacco dai genitori e dall' ambiente familiare Riprendere contatto con l'ambiente scolastico Ascoltare, partecipare	Settembre ottobre	Attenzione e partecipazione e inserimento nel contesto scuola

2	Canzoncine, Filastrocche Racconti	Cd musicali, radio, Storie	Mantenere il ricordo	Ascoltare e ripetere Verbalizzare esperienze estive vissute	Settembre ottobre	Ricordare il maggior numero dei nomi
3	Caccia al tesoro	Ambienti della scuola Macchina fotografica	Denominare le parti dell'ambiente scolastico Condividere spazi e oggetti	Muoversi spontaneamente e ed in modo guidato Verbalizzare in modo corretto gli spazi della scuola	Settembre ottobre	Sapersi Orientarsi
4	Un prato di regole: produzione di un cartellone	Colla, pittura, forbici	Conoscenza delle regole del vivere comunitario	Produzione grafico-pittorica	Settembre ottobre	Acquisire / rafforzare la conoscenza delle regole
5	Realizzazione di un dono da portare a casa	Colla, forbici, cartoncini colorati , stecchette di gelato		Realizzazione di un manufatto	Settembre ottobre	Manufatto dono

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Quando un albero cambia vestito (le 4 stagioni)
Prodotti	Canzoni, schede, cartelloni, produzione grafico-pittorica
<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione • Comunicativa verbale in vari campi d'esperienza • Comprendere testi di vario tipo letti da altri	• Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE Comprendere semplici frasi ed espressioni di uso quotidiano e interagire oralmente	• L'alunno comprende brevi messaggi orali • Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente • Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, • Confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; • Contare • Utilizzare semplici simboli per registrare; • Compiere misurazioni mediante	• Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi : tipologia,forma,colore e grandezza; ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare • Individua le posizioni di oggetti e persone nello

semplici strumenti non convenzionali. ● Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; ● Orientarsi nel tempo della vita quotidiana; ● Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. ● Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze ● Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. ● Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici	spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, dentro/fuori; aperto/chiuso ecc; ● Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. ● Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata scolastica ● Riconosce il ciclo della giornata: giorno/notte, prima/dopo ● Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ● Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ● Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
COMPETENZA DIGITALE Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	● Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche ● Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.
IMPARARE AD IMPARARE ● Acquisire ed interpretare l'informazione. ● Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. ● Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	● Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti ● Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE ● Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. ● Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della	● Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. ● Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ● Pone domande sui temi esistenziali su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una

comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. ● Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. ● Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. ● Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. ● Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. ● Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità	prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme ● 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. ● Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. ● Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, il funzionamento della piccola comunità-sezione
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA Assumere e portare a termine compiti e iniziative	● Prende iniziative di gioco e di lavoro ● Collabora e partecipa alle attività collettive ● Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IMMAGINI, SUONI, COLORI Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	● Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ● Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative ● Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ● Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO ● Conoscere il proprio corpo ● Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo ● Padroneggiare abilità motorie di base	● 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

in situazioni diverse ● Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita ● Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettando le regole assumendosi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	giornata a scuola. ● 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. ● Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. ● Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferiti a una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti a una singola competenza)
COMPETENZA NELLA LINGUA MADRE ● Ascoltare e comprendere ● Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità, comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti ● Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. ● Usare un repertorio linguistico appropriato ● Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. ● Formulare frasi di senso compiuto ● Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. ● Esprimere sentimenti e stati d'animo. ● Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. ● Familiarizzare 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 ● Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime	● Principali strutture della lingua italiana ● Elementi di base delle funzioni della lingua ● Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali ● Principi essenziali di organizzazione del discorso ● Principali connettivi logici
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE ● Ricezione orale (ascolto) ● Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente ● Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine	● Lessico di base su argomenti di vita quotidiana ● Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA ● Raggruppare secondo criteri (dati o personali) ● Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà ● Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni ● Individuare la relazione fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) ● Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta ● Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche ● Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) ● Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari ● Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi	● Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata ● Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni ● Concetti spaziali e topologici (vicino,lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) ● Raggruppamenti ● Seriazioni e ordinamenti ● Serie e ritmi ● Simboli, mappe e percorsi ● Figure e forme ● Numeri e numerazione
COMPETENZA DIGITALE ● Muovere correttamente il mouse ed i suoi tasti, la LIM e i tablets ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer ● Visionare immagini, opere artistiche, documentari	● Il computer e i suoi usi ● Mouse ● Tastiera ● Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi(audiovisivi, LIM, tablets e tavolo interattivo)
IMPARARE A IMPARARE ● Rispondere a domande su un testo o su un video ● Utilizzare semplici strategie di memorizzazione ● Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; ● Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite	Semplici strategie di memorizzazione

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE • Collaborare con gli altri • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni) • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro • Scambiare giochi, materiali, ecc... • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune • Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto • Conoscere l'ambiente • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro	• Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza • Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe • Regole per la sicurezza a scuola , nell'ambiente,
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA • Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti • Giustificare le scelte con semplici spiegazioni • Formulare proposte di lavoro, di gioco ... • Confrontare la propria idea con quella altrui • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti	• Regole della discussione • I ruoli e la loro funzione

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IMMAGINI, SUONI, COLORI ● Assistere a video, ascoltare brani musicali; seguirne il ritmo con il corpo eseguire semplici coreografie ● Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ● Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. ● Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. ● Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico ● Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale ● Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare ● Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare	● Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi ● Principali forme di espressione artistica ● Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea ● Gioco simbolico
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO ● Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare ● Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi ● Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza ● Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi	● Il movimento sicuro ● I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri ● Le regole dei giochi

Utenti destinatari	BAMBINI DI SCUOLA DELL' INFANZIA 3, 4 E 5 ANNI
Prerequisiti	Conoscenza dell'ambiente naturale circostante
Fase di applicazione	Progettazione Realizzazione Controllo
Tempi	Da settembre a maggio
Esperienze attivate	Giochi Attività ludico-motorie Drammatizzazioni Realizzazione di cartelloni e manufatti Visione di filmati Osservazione diretta Manipolazione
Metodologia	Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazioni relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuali e di gruppo,
Risorse umane • Interne e/o esterne	Tutte le docenti ,collaboratori scolastici
Strumenti	Materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere e finale

SPECIFICAZIONE DELLE FASI						
Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tem pi	Valutazione
1	Ascolto di filastrocche A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti; individuare le fasi salienti della storia e i sentimenti da essi vissuti, mediante	Racconti Immagini Conversazioni libere e guidate Canzoni Filastrocche, Cd, Dvd	Ascoltare e comprendere semplici filastrocche, canzoni, testi narrati Sperimentare filastrocche, rime, drammatizzazioni Decodificare il messaggio di un'immagine	Ascoltare Comprendere Memorizzare e riprodurre		Schede Conversazioni libere e guidate drammatizzazioni Racconti liberi e guidati

	discussione di gruppo Memorizzare semplici filastrocche , girotondo canzoncine Leggere e comprendere messaggi iconografici	Indovinelli				
2	Osservare i cambiamenti climatici e comprendere le caratteristiche dei principali agenti atmosferici Esplorare il paesaggio circostante, classificare i suoni e le fonti di emissione (acqua, vento, pioggia, ecc..) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzare	Osservazione diretta Esperienze multisensoriali Contenitori, bicchieri, acqua, bottiglie, coloranti, per poter effettuare piccoli esperimenti foto, scatole di cartone rulli, tempere, colori digitali pastelli, colla, forbici, cartoncini, bucatrice Foto di condizioni meteo diverse: pioggia, vento, sole, foschia, neve, etc.. Schede Pregrafismi	Riferire correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osservare con attenzione l'ambiente e i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegare	Osservare esplorare comprendere verbalizzare		Schede strutturate Cartelloni a tema Conversazioni libere e guidate Produzioni grafico- pittoriche
3	Osservare i cambiamenti nella natura e scoprire come i cambiamenti climatici influenzano le	Raccolta foglie Uscite in cortile Schede	Conoscere i cambiamenti climatici Cogliere i cambiamenti nei comportamenti	Osservare esplorare comprendere verbalizzare		Schede strutturate Cartelloni a tema Conversazioni

	abitudini dell'uomo (abbigliamento e giochi stagionali); di alcuni animali (il letargo, il risveglio);	Foto abbigliamento stagionale Foto Riviste Giornali Visione di DVD Pennelli, tempere, colori, cartoncini colorati, cartelloni, pasta, pasta di sale, cartoni,	degli uomini e degli animali Cogliere le trasformazioni degli alberi nelle quattro stagioni. Utilizzare in modo creativo materiali e tecniche diversi			libere e guidate Produzioni grafico-pittoriche
4	Scoprire come le stagioni influenzano la vita delle piante e degli alberi (caduta delle foglie, germogli, fioritura,etc Osservare e scoprire le caratteristiche di alcuni frutti di stagione: i sapori, profumi della natura attraverso esperienze multisensoriali (osservare, toccare, annusare, manipolare) Raccogliere foglie e raggrupparle secondo criteri;	Frutta di stagione piante di vario genere Immagini Foto Riviste Schede Pregrafismi Cartelloni Video Pc LIM	Esplorare attraverso i vari canali sensoriali Riconoscere e nominare la frutta di stagione Conoscere Alcune caratteristiche peculiari (duro-morbido liscio-ruvido) Formulare ipotesi di relazione causa-effetto relativamente al processo di trasformazione dal seme alla piantina Conoscere e nominare le parti di un albero, di un fiore, di un frutto Raggruppare e ordinare e classificare foglie	Osservare , esplorare, comprendere, classificare, ordinare, seriare, quantificare		Esperienze multisensoriali Conversazioni libere e guidate Schede strutturate Elaborazioni grafico-pittoriche

			secondo criteri diversi, identificare alcune proprietà, confrontare e valutare quantità			
5	Mi muovo attraverso le stagioni : giochi motori; percorsi strutturati, giochi di squadra	Materiale strutturato per percorsi psicomotori Aula di psicomotricità Schede Schede di pregrafismo	Seguire semplici percorsi guidati Seguire percorsi in base alle indicazioni fornite Rispettare le regole dei giochi	Partecipare condividere collaborare Assumere posizioni su imitazioni e indicazioni		Partecipazione attiva collaborazione positiva Corretta esecuzione degli schemi motori proposti
6	Festa di stagione: Giochi di squadra; Percorsi e giochi nella natura ricreata artificialmente negli spazi scolastici Preparazione di addobbi e simboli per la festa Canti a tema	Percorsi inventati e strutturati Giochi, Balli e canti Labirinti gioiosi Materiale strutturato per percorsi psicomotori	Partecipare con adulti e compagni a una festa a tema	Condividere e partecipare ad eventi		Partecipazione attiva ai momenti di festa condivisi Preparazione di un manufatto da portare a casa

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Denominazione	Le festività Festa dei nonni, Halloween, Natale, Epifania, Carnevale, Festa del papà, Pasqua, Festa della mamma Festa di fine anno	
Prodotti	Cartelloni, schede, manufatti ottenuti con tecniche e materiali vari, festoni, foto, doni, addobbi	
Competenze chiave/competenze culturali		Evidenze osservabili
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza • Comprendere testi di vario tipo letti da altri		• Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza • Ascoltare canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante		• Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria • Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate
COMPETENZE DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze • Collocare nel tempo se stessi ed eventi		• Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana • 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.
COMPETENZA DIGITALE Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	- Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche - Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali
IMPARARE A IMPARARE - Acquisire ed interpretare l'informazione. - Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	- Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega - Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti - Motiva le proprie scelte
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. - Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. - Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini	- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre - 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
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	- Prende iniziative di gioco e di lavoro. - Collabora e partecipa alle attività

• Pianificare e organizzare il proprio lavoro • Realizzare semplici progetti	collettive. • Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IMMAGINI, SUONI, COLORI • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione)	• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO • Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune • Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	• 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. • 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. • 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. ● Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. ● Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. ● Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferiti a una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti a una singola competenza)
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA ● Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni ed avvenimenti. ● Ascoltare e comprendere racconti e storie ● Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto ● Esprimere sentimenti e stati d'animo ● Inventare storie e racconti ● Familiarizzare 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 ● Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura ● Utilizzare il metalinguaggio : ricercare e sperimentare assonanze e rime	● Principali strutture della lingua italiana ● Elementi di base delle funzioni della lingua ● Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali ● Principali connettivi logici ● Conoscenza degli elementi principali della frase semplice
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE ● Ricezione orale : Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente ● Produzione orale ● Riprodurre semplici canzoncine	● Lessico di base ● Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA ● Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà ● Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale : giorno/notte, giorni, settimane, mesi ● Porre domande su cose ed eventi	● Concetti temporali (prima, dopo, durante) ● Periodizzazioni : notte/giorno, fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni
COMPETENZA DIGITALE ● Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti ● Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio ● Visionare immagini, opere artistiche, documentari	● Il computer e i suoi usi ● Mouse ● Tastiera ● Icone principali di Windows e di Word ● Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)
IMPARARE A IMPARARE ● Rispondere a domande su un testo o su un video ● Utilizzare semplici strategie di memorizzazione ● Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti con l'esperienza vissuta ● Individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo ●	● Semplici strategie di memorizzazione
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE ● Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni ● Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni	● Sviluppare il senso di appartenenza ● Usi e costumi del proprio territorio, del Paese, di altri Paesi
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA ● Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto ● Effettuare semplici indagini su fenomeni di Esperienza ● Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... ● Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro ● Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione	● Regole della discussione ● I ruoli e la loro funzione ● Fasi di un'azione

**CONSAPEVOLEZZA ED
ESPRESSIONE CULTURALE
IMMAGINI, SUONI, COLORI**

- Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);
- Ascoltare brani musicali.
- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente
- Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico
- Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale
- Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.
- Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà
- Utilizzare i diversi materiali per rappresentare
- Impugnare differenti strumenti e ritagliare
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare

- Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi
- Principali forme di espressione artistica
- Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea
- Gioco simbolico

**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO**

- Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.
- Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte
- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare
- Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza
- Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi
- Rispettare le regole nei giochi
- Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo

- Il corpo e le differenze di genere
- Il movimento sicuro
- I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri
- Le regole dei giochi

Utenti destinatari	Bambini DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA 3, 4 e 5 ANNI
Prerequisiti	Conoscere usanze e tradizioni del proprio Paese
Fase di applicazione	Progettazione Realizzazione Controllo
Tempi	Da ottobre a maggio
Esperienze attivate	Conversazioni relative ai vissuti reali e/o emotivi dei singoli bambini Ascolto e comprensione di brani letti dall'insegnante o ascoltati Giochi Attività ludico-motorie Attività manipolative attività grafico-pittoriche Drammatizzazioni Realizzazione di cartelloni e manufatti Visione di filmati Uscite a tema Canti corali Momenti d'incontro e condivisione di esperienze
Metodologia	Circle time Role playing Learning by doing Drammatizzazione Cooperative learning Attività manipolative Didattica laboratoriale
Risorse umane Interne e/o esterne	Tutte le docenti, collaboratori scolastici
Strumenti	Racconti, Video Cd Cartelloni, Schede strutturate Canzoni, Materiale di facile consumo Aula di psicomotricità Laboratorio di informatica Corridoi e sezioni
Verifica	Verifica iniziale, in itinere e finale

SPECIFICAZIONE DELLE FASI						
Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Ascolto e comprensione di storie lette o raccontate dall'insegnante, filastrocche, canzoni, indovinelli	Radio, Cd, Lim DVD	Memorizzare contenuti di diverso tipo Ripetizione e memorizzazione di brevi canzoni, poesie, filastrocche	Ascoltare, comprendere memorizzare, denominare, rievocare le fasi principali di un racconto Arricchire il lessico		Prova di ascolto e Comprensione di una storia narrata
2	Produzione grafico-pittorica	Fotocopie Colori Tempere Sagome Materiale di facile consumo Materiale di riciclo Collage	Produrre autonomamente	Utilizzare in modo creativo materiali e tecniche diverse Esprimere emozioni e sentimenti attraverso una composizione creativa.		Produzione libera e guidata
3	Scoperta e analisi di alcuni personaggi reali o fantastici legati alle festività vissute A partire da oggetti o immagini di persone individuare e verbalizzare chi sono e quale ruolo rivestono nell'ambito della propria famiglia e/o comunità	Lecture Racconti Video LIM Schede	Riconoscere le caratteristiche di persone, oggetti, eventi reali o fantastici	Riconoscere caratteristiche proprie di persone e oggetti Individuare le relazioni esistenti tra gli esseri viventi		Conversazioni guidate e schede

4	Riconoscere simboli, origini, tradizioni e usanze del proprio Paese e di Paesi stranieri con l'ausilio di strumenti digitali, visivi, audio Fare semplici indagini sugli usi e tradizioni del proprio Paese : cercare foto, immagini,etc. Attività manipolative per realizzare i simboli tradizionali inerenti le varie festività Costruire cartelloni per illustrare i personaggi ed i simboli delle festività Conoscere la stagione e il mese in cui si festeggia	Storie narrate, DVD, Schede, Immagini LIM materiale di facile consumo	Scoprire e riconoscere le tradizioni, le usanze, i simboli delle festività Riconoscere le persone che compongono la propria famiglia e riconoscerne il ruolo	Scoprire i simboli caratteristici delle festività Favorire la nascita di un sentimento di appartenenza a una comunità che susciti disponibilità a partecipare, coadiuvare e a condividere		Schede strutturate Conversazioni guidate
---	--	--	--	---	--	--

5	Conoscere gli altri attraverso i giochi corporei Realizzare compiti e giochi di squadre che prevedano modalità collaborative e di agonismo positivo	Giochi di movimento Giochi strutturati strumenti musicali	Coordinazione dinamica generale Coordinazione oculo-manuale Esprimersi con il linguaggio mimico-gestuale	Conoscere e padroneggiare lo schema corporeo generale e motorio di base Accettare i propri limiti nel misurarsi con gli altri Capacità di discriminazione visiva. Capacità di riconoscere gli effetti dei propri movimenti. Adeguarsi ai comandi con rapidità Capacità di sperimentare e riconoscere nuove emozioni,		Giochi di movimento liberi e guidati
6	Identificare concetti topologici : dentro-fuori, sopra-sotto; davanti-dietro Alto-basso Sopra-sotto	Giochi di movimento Schede Percorsi	Coordinazione motoria Organizzazione spaziale Abbinare oggetti in base a criteri assegnati	Coordinare i propri movimenti seguendo un ritmo Seguire e rappresentare semplici percorsi Stabilire relazioni spaziali Abbinare/identificare elementi in base al criterio di dimensione e posizione Colorare una serie di elementi in base ad un ritmo assegnato		Giochi motori

7	Produzione musicale	Strumenti musicali	Conoscere le caratteristiche e le potenzialità espressive : risata, pianto, grido, ecc.	Esprimersi con il linguaggio del corpo e con strumenti musicali		Canto corale con accompagnamento strumentale
	Il silenzio e il suono, scoperta dei suoni e rumori naturali e artificiali dell'ambiente	Corpo		Saper eseguire una sequenza di suoni		
	Esprimersi con strumenti musicali	Oggetti		Saper utilizzare lo strumentario didattico		
	Sonorizzazioni con oggetti			Cantare una canzone con accompagnamento didattico		
	Costruzione ed utilizzo di semplici strumenti musicali			Interpretare con la gestualità libera e creativa brani musicali e strumentali		
	Scoperta ed utilizzo dello strumentario didattico					
8	Preparazione degli addobbi	Cartoncini, colla, forbici, ritagli, schede, foto, immagini, DVD, CD, Canzoni, filastrocche	Favorire la crescita individuale attraverso la collaborazione e la condivisione di un'esperienza	Saper collaborare nella realizzazione di un prodotto comune		Prodotti elaborati dai bambini
9	Confezionare regali/doni Realizzazione di manufatti	Fogli colorati, colla, forbici, cartoncini colorati	Comprendere il senso del donare e provare piacere nell'impegnare le proprie energie per gli altri	Impegnarsi con attenzione nella realizzazione dei manufatti		Produzione di un dono o di un manufatto

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	I giorni di educazione (Ed. alimentare, Ed. stradale, Ed. alla pace e ai diritti)
Prodotti	Cartelloni delle regole di igiene Cartellone delle buone abitudini alimentari Semaforo tridimensionale Cartellone delle paroline magiche
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. - Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. - Gioca e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. - Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità. - Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	- Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni del proprio ambiente di vita. - Formulare ipotesi e riflessioni sui diritti e doveri. - Osservare le regole poste dagli adulti e condivise dal gruppo. - Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza e della persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente. - Valorizzare la diversità in tutte le sue sfumature.
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA - Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per - gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza - Comprendere testi di vario tipo letti da altri - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale di vari contesti.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e • formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi • espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	• Individuare semplici norme di igiene e di salute per il proprio corpo ed osservarle. • Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici. • Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE • Rispettare i tempi degli altri e collaborare. • Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti ed emozioni. • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole. • Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.	• Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Regole per la sicurezza, in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. • Significato della regola.
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA Esprimere sentimenti e stati d'animo, usando un repertorio linguistico appropriato in base alla fascia d'età.	• Elementi di base delle funzioni della lingua. • Elementi principali della frase semplice. • Principali connettivi logici.

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA • Descrivere e confrontare fatti ed eventi. • Elaborare previsioni ed ipotesi. • Interpretare simboli, mappe e percorsi. • Riconoscere un vegetale e le sue parti.		• Concetti temporali • Concetti spaziali e topologici.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. • Alimentarsi in modo corretto, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. • Tenersi puliti , osservare le pratiche di igiene e curarsi di sé. • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base.		• Regole d'igiene del corpo e degli ambienti. • Gli alimenti. • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.
Utenti destinatari	Bambini 3/4/5 anni	
Prerequisiti	Senso di appartenenza a gruppi sociali.	
Fase di applicazione	Tutti i giorni e giornate dedicate	
Tempi	Da ottobre a maggio	
Esperienze attivate	Racconto di storie, laboratori, drammatizzazione, realizzazione di cartelloni, attività grafico-pittoriche e di manipolazione, conversazioni in piccolo gruppo.	
Metodologia	Esplorazione e scoperta, cooperative learning, circle time, giochi di ruolo, brainstorming.	
Risorse umane • interne • esterne	Tutti i docenti	
Strumenti	Materiale di facile consumo, radio, LIM, libri, macchina fotografica.	
Valutazione	Osservazioni sistematiche Capacità di: utilizzare in maniera creativa i materiali a disposizione Autovalutazione	

SPECIFICAZIONE DELLE FASI						
Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Conversazione, ascolto e comprensione di una storia o filmato.	Libri, LIM, radio	Attenzione e comprensione e dei vari racconti e video.	Arricchire il lessico e conoscenze.	2 ore	Osservazioni e schede
	Realizzazione di un orologio alimentare.	Cartelloni, tempere, immagini, forbici, colla.	Realizzazioni di semplici manufatti utilizzando diverse tecniche.	Sviluppare ed affinare la motricità fine.	2 ore	
	Conoscenza sensoriale degli alimenti.	Alimenti	Sperimentazione e discriminazione dei vari alimenti.	Sviluppare la percezione multisensoriale dei vari alimenti.	2 ore	Sviluppare la capacità di esprimere preferenze.
2	Conversazione, ascolto e comprensione di una storia o filmato.	Libri, LIM, radio	Ascolta e comprende una storia.	Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole...	Una settimana in particolari momenti dell'anno.	Osservazione, schede, conversazioni libere e guidate.
	Realizzazione di un lavoretto.	Cartoncini, punteruolo, fili di lana.	Realizzazione di semplici manufatti utilizzando diverse tecniche.	Sviluppare ed affinare la motricità fine.		Osservazioni e schede.
	Memorizzazione di canti e filastrocche.	Radio, LIM.	Ascolto e memorizzazioni di canzoni.	Sviluppare l'ascolto e la memorizzazione di canzoni.		Capacità di memorizzare
	Conversazione, ascolto e comprensione di una storia.	Libri, LIM	Ascolta e comprende una storia.	Acquisire le competenze di cittadinanza e civica.	2 ore	Percorsi scanditi dalla segnaletica stradale.

3	Costruzione di elementi della strada (semaforo, segnali stradali..)	Cartelloni, tempere, forbici, colla.	Realizzazioni di semplici manufatti.	Sviluppare le regole di cittadinanza attiva.	2 ore	Capacità di collaborare nel gruppo.
	Conoscenza del ruolo del vigile	Schede strutturate	Conosce la figura del vigile.		2 ore	Formulare ipotesi e verificarle.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Io computo (per lo sviluppo del pensiero computazionale)
Prodotti	Cartelloni, storie in sequenza, simboli cartonati per indicare azioni e direzioni, documentazione foto e video, attestato partecipazione CODE WEEK e PROGRAMMA IL FUTURO
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA - Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza - Comprendere testi di vario tipo letti da altri	- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. - Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie digitali e i nuovi media. - Individuare la sequenza logica di un avvenimento (algoritmo) - Individuare sequenze logiche diverse per procedere da una causa ad un effetto (diversi possibili algoritmi)
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	- Interagisce nel gioco - Comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO - Padroneggiare abilità motorie di base - Partecipare alle attività di gioco rispettandone le regole	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
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA Utilizzare semplici simboli	Sviluppa la capacità di analizzare e organizzare i dati di un problema in base a criteri logici;

• Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	• Risolve problemi mediante l'utilizzo di meccanismi di astrazione; • Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi; • Usare il ragionamento logico per trovare e correggere errori in algoritmi; • Risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole; • Identificare, analizzare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri); • Utilizzare simboli per indicare azioni; • Costruire sequenze di simboli per indicare sequenze di azioni; • Sviluppare la capacità di astrazione; • Risolvere problemi mediante l'utilizzo di meccanismi di astrazione;
COMPETENZA DIGITALE Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	• Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche • Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. • Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici
IMPARARE AD IMPARARE • Acquisire ed interpretare l'informazione. • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione	• Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega • Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti • Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive • Motiva le proprie scelte

SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	• Prende iniziative di gioco e di lavoro • Collabora e partecipa alle attività collettive • Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni • Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza • Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità • Ipoteizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco • Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA • Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, verbalizzando azioni e avvenimenti • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui • Descrivere situazioni • Inventare storie • Comprendere e seguire indicazioni verbali per eseguire un percorso	• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali • Elementi principali della frase semplice
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE • Ricezione orale (ascolto) Comprendere parole, brevissime istruzioni, semplici espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente • Produzione orale Utilizzare parole, semplici espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose	• Lessico minimo inerente l'ambito informatico. • Pronuncia di parole, espressioni e semplici frasi memorizzate
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare • Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo • Rispettare le regole nei giochi	• Il corpo e le sue parti • Le regole dei giochi

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) • Comprendere e rielaborare mappe e percorsi • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni • Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli • Descrivere e confrontare fatti ed eventi • Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni • Elaborare previsioni ed ipotesi • Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi	• Concetti temporali: (prima, dopo, durante) di successione, contemporaneità, durata • Linee del tempo • Periodizzazioni: fasi della giornata, fasi di azioni quotidiane e di routine • Concetti spaziali e topologici (vicino, o lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...) • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme
COMPETENZA DIGITALE • Muovere correttamente il mouse ed i suoi tasti, la LIM e i tablets • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer • Visionare immagini, opere artistiche, documentari	• Il computer e i suoi usi • Mouse • Tastiera • Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, LIM, tablets e tavolo interattivo)
IMPARARE AD IMPARARE • Rispondere a domande su un testo o su un video • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni • Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.	Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro

SPIRITO DI INIZIATIVA E DI INTRAPRENDENZA • Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto • Formulare proposte di lavoro, di gioco ... • Confrontare la propria idea con quella altrui • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza • Formulare ipotesi di soluzione • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	• Regole della discussione • I ruoli e la loro funzione • Fasi di un'azione
Utenti destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia 4 e 5 anni
Prerequisiti	Capacità di base di collaborazione e di rispetto di ruoli e regole
Fase di applicazione	Progettazione Realizzazione Controllo
Tempi	Da ottobre a maggio
Esperienze attivate	Racconti Percorsi psicomotori Uso del laboratorio di informatica Realizzazione di cartelloni e manufatti.
Metodologia	Role playing Problem solving Learning by doing Giochi motori Didattica laboratoriale
Risorse umane interne esterne	Tutte le docenti, collaboratori scolastici
Strumenti	Materiale di facile consumo Risorse Multimediali Bee bot Materiale strutturato per le attività psicomotorie Laboratorio di informatica Piattaforma "Programma il Futuro"
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere e finale

SPECIFICAZIONE DELLE FASI						
Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Ascolto di racconti divisi in sequenze	Semplici storie in sequenza precostruite dalle docenti	Ascoltare i racconti ponendo attenzione alla successione delle sequenze	Ascoltare Comprendere Mantenere l'attenzione		Riordinare le sequenze
2	Costruzione di sequenze cartonate di storie e di episodi di vita vissuta	Materiale di facile consumo fotografie disegni da colorare	Capacità di partecipare ad un progetto collaborando in maniera positiva	Progettare Collaborare Produrre		Costruzione e uso corretto della sequenza
3	Ordinare sequenze pittografiche relative alle routines della sezione	Storie in sequenza e materiale strutturato	Ordinare le sequenze in maniera corretta	Ordinare sequenze rispettando l'ordine temporale		Costruzione di un cartellone delle routines
4	“Un finale, tante storie” (diversi possibili percorsi per raggiungere lo stesso scopo)	Tutti gli spazi scolastici praticabili fotografie immagini video	Capacità di muoversi agevolmente in tutti gli spazi scolastici Reinterpretare e rielaborare eventi vissuti e/o immaginari Mostrare creatività e fantasia nell'immaginar e eventi alternativi o finali alternativi per una stessa storia	Mostrare creatività e capacità linguistica nella rielaborazione degli eventi Mostrare capacità di problem solving		Capacità di realizzare percorsi reali, immaginari, virtuali

5	<i>Vieni con me che ti mostro la strada :</i> dato un punto di partenza all'interno di uno spazio con ostacoli e privo di indicazioni, utilizzare i simboli cartonati per eseguire il percorso corretto e giungere a destinazione	Simboli cartonati autocostruiti (freccie direzionali, scale, rotazioni ecc) Materiale strutturato per la psicomotricità Aula di psicomotricità Tutti gli spazi scolastici	Saper riconoscere nominare ed utilizzare i simboli legati ai rapporti topologici e agli schemi motori	Sapersi orientare nello spazio Conoscere i concetti topologici. Conoscere ed utilizzare correttamente simboli		Completare il percorso nella maniera corretta
6	Eseguire percorsi virtuali, giochi con finalità logico-matematiche, labirinti, etc utilizzando computer, anche all'interno della piattaforma "Programmare il Futuro"	Laboratorio informatico LIM Piattaforma Programmare il Futuro	Essere in grado di seguire procedure stabilite Mostrare capacità di problem solving Operare utilizzando i "simboli "	Operare con il Pc		Utilizzo dei giochi e della piattaforma "Programmare il Futuro"