

*Scuola dell'infanzia
Tonino Petrobelli*

Progettazione a.s. 2019-2020



“ScopriAMO il nostro mondo!”

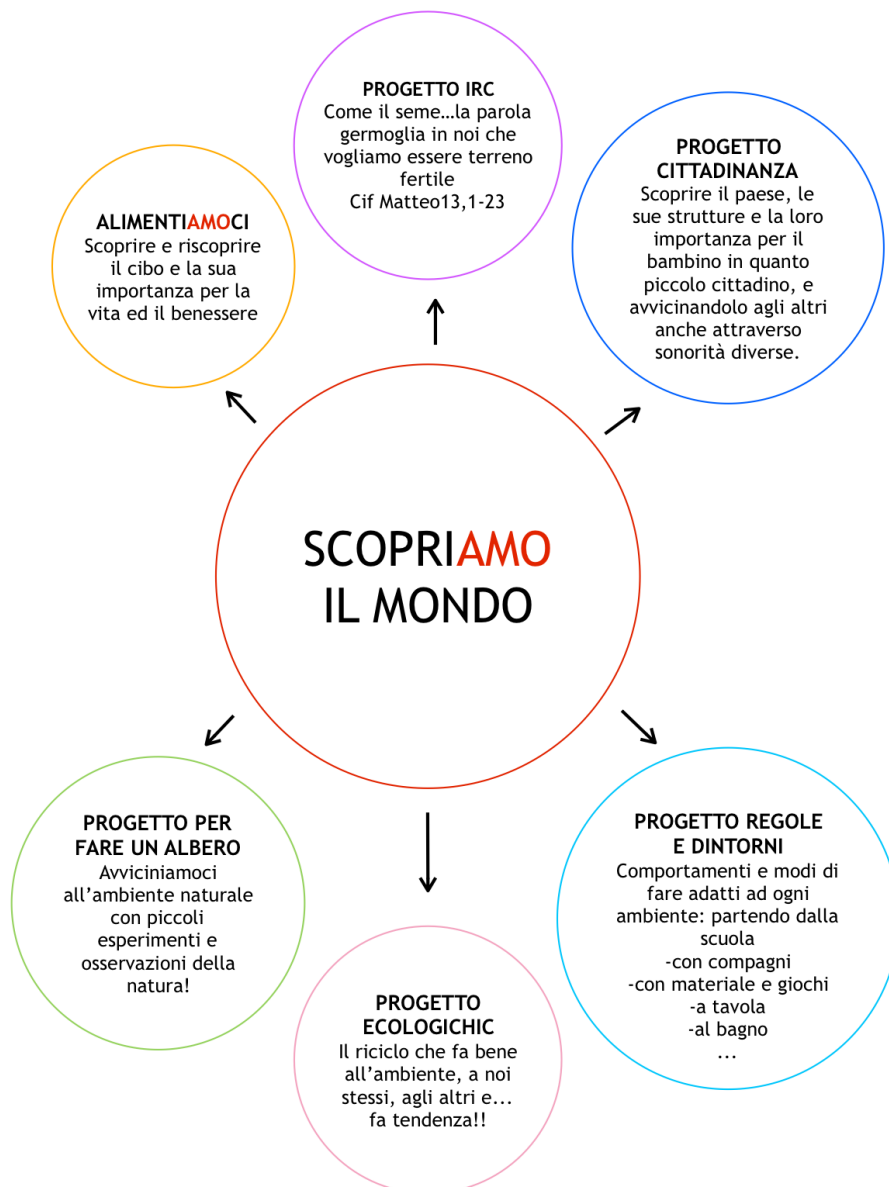


OGNI PROGRAMMAZIONE HA COME FINALITÀ IL RAGGIUNGIMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE CHE DEVE AVVENIRE ATTRAVERSO ATTIVITÀ, LABORATORI, ESPERIENZE, COMPITI DI REALTÀ, ECC. CONDOTTI A LIVELLO GIORNALIERO, SETTIMANALE, MENSILE E ANNUALE. TALI ATTIVITÀ VENGONO STRUTTURATE E PROGRAMMATE DALLE INSEGNANTI DOPO UN'OSSERVAZIONE IN MERITO AI BISOGNI DEI BAMBINI. LE COMPETENZE CHIAVE, COSÌ COME VIENE ESPOSTO NELLA RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DELL'UE DEL 18.2.2006, "SONO QUELLE DI CUI TUTTI HANNO BISOGNO PER LA REALIZZAZIONE E LO SVILUPPO PERSONALI, LA CITTADINANZA ATTIVA, L'INCLUSIONE SOCIALE E L'OCCUPAZIONE" E SI CARATTERIZZANO COME COMPETENZE PER LA VITA.

NELLO SPECIFICO LA COMPETENZA VIENE COSÌ DEFINITA: COMPROVATA CAPACITÀ DI UTILIZZARE CONOSCENZE, ABILITÀ E CAPACITÀ PERSONALI, SOCIALI E/O METODOLOGICHE, IN SITUAZIONI DI LAVORO O DI STUDIO E NELLO SVILUPPO PROFESSIONALE E PERSONALE.

CONSIDERANDO TUTTO CIÒ E PONENDO IN PRIMO PIANO I TEMPI DI APPRENDIMENTO DEL SINGOLO E LA FORZA DEL GRUPPO CLASSE, PARTIRANNO I VARI PERCORSI CHE CI CONDURRANNO AL RAGGIUNGIMENTO DELLE COMPETENZE PREVISTE.

QUEST'ANNO IL  PROGETTO DELLA NOSTRA SCUOLA SARÀ "SCOPRIAMO IL NOSTRO MONDO" E STRUTTURATO CON LA SEGUENTE METODOLOGIA:



IL PERSONAGGIO GUIDA PER QUESTO NUOVO ANNO SCOLASTICO SARÀ IL DRAGHETTO GRISÙ E LA MOTIVAZIONE INIZIALE PER L'INTERO PERCORSO SARÀ TRATTO DAL RACCONTO SOTTO RIPORTATO.

IL DRAGHETTO MANGIARIFIUTI

C'era una volta un draghetto che dormiva, ormai da anni e anni, in una caverna al centro della terra. Un giorno si svegliò perché la sua pancia grossa borbottava: "ho fame, ho fame! Dopo un lungo sonno è ora di mangiare! Allora il draghetto andò a salutare il papà dragone che stava alimentando il fuoco di un vulcano. Gli diede un bel bacio fiammante come piace a tutti i papà draghi.

Attraverso gallerie e caverne, risalì fino alla superficie della terra. Quando finalmente mise il naso fuori dal terreno, grandi fiamme di gioia gli uscirono dalla bocca. Stentava a credere ai suoi occhi: mucchi di immondizia dappertutto, niente prati verdi e puliti, ma lattine, sacchetti di plastica, bottiglie ovunque! I fiumi poi erano una vera sporcizia; tutti ricoperti di una schiuma colorata e puzzolente! "Oh per tutti i vulcani! Gli uomini sono impazziti! Ci sono più rifiuti che prati! Certo per me è una vera delizia ma loro tra un po' saranno ricoperti dai rifiuti e ci saranno solo mari inquinati e prati sporchi! Forse è meglio che li aiuti io, che sono grande e grosso, a tenere pulita questa terra. Gli uomini non sanno che nella pattumiera c'è in realtà un tesoro e che tante cose non vanno buttate ma possono essere riutilizzate. Penso proprio che mi mangerò la carta per colazione, la plastica a pranzo e alla sera mi papperò il vetro e le lattine di alluminio!".

Così il draghetto mangiarifiuti si appese tre sacchi alla pancia e si mise a raccogliere, tra tutti i rifiuti, le cose che gli piacevano di più: carta, vetro, lattine, e plastica. Fu così che la terra si ripulì di tanta immondizia e la pancia del draghetto mangiarifiuti fu bella piena! Dopo aver mangiato così tanti rifiuti il draghetto non ne poteva più: la sua pancia stava per scoppiare e gli faceva tanto male! "Ahi, ah!" pensava tra sé lamentandosi, "sono stato proprio un ingordo! Forse avrei dovuto mangiare un sacco alla volta e non tutti insieme... anzi, se mi fossi mangiato un po' di frutta e verdura a quest'ora starei bene! Il mio papà me lo ripete da anni: piccolo mio devi mangiare cose sane, basta ingozzarti di rifiuti, finirai per stare male! Accidenti se aveva ragione! Ahi, ah, ah!" mentre pensava e si lamentava, il draghetto non si era accorto di un grande edificio che stava proprio sotto di lui: "Centro riciclo" c'era scritto sull'insegna, ma il nostro amico non sapeva leggere e perciò pensò che un fabbricato così grande non poteva essere che un'ospedale.

Quando si avvicinò all'entrata capì subito che quello non era certo un ospedale: all'esterno c'erano delle vere e proprie montagne di rifiuti tutti schiacciati, legati a forma di grosse balle, proprio come quelle che si vedono nei campi, disposte una sopra l'altra. Gli operai spiegarono al draghetto cos'è un centro riciclaggio. Il draghetto si sentì subito meglio perché pensò che non serviva che lui mangiasse tutta l'immondizia perché gli uomini avrebbero potuto collaborare per ripulire il mondo con un po' di impegno. Il draghetto mangia rifiuti partì e chiamò in aiuto tutti i bambini del mondo e insieme fecero un ottimo lavoro.

Il draghetto mangia rifiuti, al quale daremo il nome di Grisù, ci insegna a dividere i rifiuti in contenitori speciali. Raccogliere i rifiuti dividendoli è importante: se li buttiamo tutti insieme, quelli che fanno male non possono essere più separati da quelli che serviranno per fare cose buone. Perciò ora che lo sai, ricordati di fare attenzione e aiuta mamma e papà a dividere...ogni cosa al suo posto.

COMPETENZA EUROPEA: 1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

È la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- 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 definire regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.

Abilità

- Coglie le differenze tra la propria lingua e le altre.
- Si confronta, discute con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto.
- È sicuro della propria intelligenza comunicativa, esterna stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrive situazioni di vita.
- Distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze.
- Formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui.
- Con l'utilizzo di un mediatore didattico, individua gli elementi peculiari di una storia e li rielabora.
- Coglie la differenza tra il disegno e il codice scritto, al quale si avvicina con interesse e curiosità.
- Si avvale di forme espressive nuove e di crescente complessità.

Conoscenze

- Suoni e funzioni della lingua
- Codici linguistici: parola e immagine
- Connettivi logici e temporali
- Ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione
- Lessico e vocabolario
- Espansione della frase
- Struttura fonetica della parola (fonemi)
- Abbinamento fonema-grafema

COMPETENZA EUROPEA: 2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Questa competenza condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione

scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze e interessi.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

Abilità

- Scopre, la pluralità dei linguaggi, utilizzando espressioni e frasi adeguate alla soddisfazione delle proprie necessità.
- Impiega espressioni, frasi adeguate nei vari contesti.
- Giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne.
- Utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo.
- Conta da 1 a 10.

Conoscenze

- Lessico e significati
- Comprensione orale (ascolto)
- Comprensione scritta con supporti visivi
- Funzioni comunicative nei diversi ambiti: famiglia, scuola ecc.
- I numeri

È l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda, sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza delle responsabilità di ciascun cittadino.

CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • 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 la funzione e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Secondo criteri diversi e considerando le relazioni spaziali, ordina figure, oggetti ed elementi grafici. • Coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. • Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-durante-dopo, giorno-notte. • Riconosce le figure geometriche. • Scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione. • Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi. • Comprende la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spazio-temporali • Concetti topologici • Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni • Discriminare, ordinare, raggruppare • Figure e forme geometriche • Quantità • Numerazione • Classificazione • Seriazione • Ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici) • Elementi naturali • Ambienti e natura • Nuove tecnologie

- Perfeziona, affina le proprie capacità logiche.
- È curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi.
- Amplia il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante.
- Ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla ecc., utilizzando tutti i sensi per realizzare manufatti.
- Esplora i primi alfabeti multimediali.
- Con un approccio interattivo esplora e utilizza le nuove tecnologie.

COMPETENZA EUROPEA: 4. COMPETENZA DIGITALE

Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società e dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI - IMMAGINI, SUONI, COLORI

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">• Inventare 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.• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	<ul style="list-style-type: none">• Con l'aiuto dell'insegnante, scopre, sfrutta le molteplici opportunità offerte dalle TIC.• Utilizza il mouse correttamente.• Riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali.• Riconosce e apre icone.• Sa utilizzare la funzione touch.• Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati.• Gioca, disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce informazioni, svolge compiti.• Attua e simbolizza una procedura.• Risolve problemi in modo creativo.	<ul style="list-style-type: none">• Computer: funzioni e parti che lo compongono (mouse, tastiera...)• Direzionalità delle frecce• Icone principali• Audiovisivi, cellulari e tablet

COMPETENZA EUROPEA: 5. IMPARARE AD IMPARARE

È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale sia in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e l'abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare ad imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.• Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.• Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti.• Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.• Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.• Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.• Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.• Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia a interiorizzare le coordinate spazio-temporali e a orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">• È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità.• Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune.• Acquisisce informazioni, fa collegamenti, utilizza dispositivi e materiali differenti.• Organizza il proprio tempo e spazio in modo proficuo.• Rispetta i compagni e le regole di vita comune.• Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività.• Ascolta testi narrati, con il supporto di sequenze illustrate li rielabora.• È attento, mantiene lo stesso impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto.	<ul style="list-style-type: none">• Punti deboli e di forza personali• Regole sociali• Strategie di ascolto e attenzione• Strategie di collaborazione e partecipazione• Schemi, simboli, mappe per immagini• Strategie di memorizzazione• Strategie di organizzazione• Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni• Utilizzo e applicazione degli apprendimenti

- Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
- Utilizza schemi, tabelle con simboli.
- Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività.

COMPETENZA EUROPEA: 6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare a pieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- 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.
- 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.
- 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.

Abilità

- È autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività.
- Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto affronta e risolve i conflitti.
- Esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato.
- Riconosce di far parte di una famiglia.
- Pone domande sulla propria storia personale e familiare.
- Confronta le proprie tradizioni con le altre.
- Interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni.
- Argomenta, si confronta e coopera con gli altri per realizzare un fine comune.
- Si relaziona con tutti i compagni senza distinzione.
- Rispetta le diversità culturali, religiose e personali.

Conoscenze

- Identità e caratteristiche personali
- Gruppo sociale: la scuola
- Tradizioni della famiglia e della comunità
- Regole di convivenza sociale
- Partecipazione e collaborazione costruttive
- Cooperazione e rispetto delle regole di convivenza
- Diritti e doveri
- Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa ecc.)

- 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.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città.
- Rispetta le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa.
- Riconosce e utilizza in autonomia gli spazi che conosce e che frequenta.
- Manifesta il senso di appartenenza al territorio.
- Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità.
- Rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti.
- Usi e costumi del proprio territorio
- Usi e costumi di altre culture
- Regole di educazione stradale e ambientale

COMPETENZA EUROPEA: 7. SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ

Concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono a un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- 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.
- 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 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.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Abilità

- Rafforza l'autostima e l'autonomia, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità.
- Porta a termine le consegne, pianifica, formula ipotesi risolutive autonomamente.
- Accetta le frustrazioni, affronta le difficoltà, dà e chiede aiuto.
- Esprime considerazioni personali con consapevolezza, cerca spiegazioni giungendo a conclusioni risolutive.
- Raggiunge gli obiettivi, cerca la miglior soluzione cooperando e confrontandosi con gli altri.
- Applica strategie di Cooperative Learning per migliorare gli apprendimenti propri e altrui.
- Individua situazioni problematiche, cerca soluzioni singolarmente e in gruppo.
- Sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nell'attività.
- Ricerca, pianifica e formula ipotesi risolutive.
- Organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata.

Conoscenze

- Autostima e autonomia
- Collaborazione e disponibilità con l'adulto e con i pari
- Regole di convivenza sociale
- Strategie organizzative
- Pianificazione del tempo nel gioco e nell'attività
- Ruoli: rispetto e differenze

COMPETENZA EUROPEA: 8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- 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.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Abilità

- Conosce la propria identità, riconosce le differenze.
- È autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione.
- Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche.
- Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare) e la lateralità.
- Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando attrezzi.
- Controlla i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri.
- Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni.
- Si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie.
- Sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale.
- Utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica riferimenti spazio-temporali.
- Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza.

Conoscenze

- Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni
- Identità personale
- Motricità globale
- Motricità fine
- Coordinazione motoria
- Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione
- Regole di gioco (individuale e di gruppo)

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- 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, ecc.); 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.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Abilità

- Riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti.
- Migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici.
- Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni.
- Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità.
- Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione.
- Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni.
- Esprime le capacità sonoro-espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione.
- Organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze.
- In forma ludica scopre e si confronta con i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc).

Conoscenze

- Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc.
- Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica
- Gioco simbolico
- Materiali: funzione e applicazione
- Corrispondenza suono/movimento
- Colori (utilizzo, primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze)
- Funzione comunicativa dei messaggi non verbali
- Linguaggi multimediali