



PROGETTAZIONE PER COMPETENZE

ISTITUTO COMPRENSIVO

“M.SCHININÀ”

RAGUSA

SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO SCOLASTICO 2020/2021

Premessa

La progettazione della nostra scuola dell'infanzia muove i suoi passi da alcune considerazioni derivate dall'osservazione del contesto sociale odierno nel quale operiamo e che rappresenta l'orizzonte nel quale pensare ai bambini e alle bambine, alle condizioni perché possano diventare adulti competenti e preparati. I saperi nella scuola si concretizzano nella praticità delle attività laboratoriali e del fare esperienza concreta della realtà, attraverso le attività di manipolazione, narrazione e racconto, descrizione e riproduzione grafico-pittorica. In questo senso le competenze chiave stabilite dalle Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio, del dicembre 2006, ci dicono proprio l'idea di un apprendimento che abbandoni la settorialità per abbracciare la completezza. Questo concetto è alla base alla ragione stessa di competenza. Infatti una degli elementi più importanti della competenza è imparare a riflettere sull'esperienza (imparare ad imparare) attraverso l'elaborazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; a descrivere l'esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; a sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere e negoziare significati.

“L'ambiente di apprendimento si configura pedagogicamente come uno spazio d'azione fisico/mentale” (Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012) appositamente predisposto dal docente per stimolare e supportare la costruzione di conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti. La Scuola dell'Infanzia, dunque, concorre all'educazione armonica ed integrale dei bambini e delle bambine, riconosce come connotati essenziali:

- ⇒ la centralità della vita di relazione tra pari e con le figure adulte di riferimento;
- ⇒ la valorizzazione del gioco, l'esplorazione e la ricerca per costruire la conoscenza e favorire;
- ⇒ l'organizzazione del pensiero e del linguaggio, l'incontro, il dialogo e la cooperazione con le famiglie;
- ⇒ il risalto al fare produttivo ed alle esperienze di contatto con la natura, le cose, i materiali;
- ⇒ l'ambiente sociale e la cultura.

L'ambiente nella nostra scuola è considerato come contesto di relazione, di cura e di apprendimento, nel quale possono essere filtrati, analizzati ed elaborati gli stimoli che i piccoli sperimentano nelle loro esperienze. Pertanto è considerato fattore e promotore dell'apprendimento singolo e di gruppo sezione. Per tale motivo la progettazione ne tiene conto e lo considera nei suoi aspetti di:

- ⇒ spazio accogliente, caldo e curato;
- ⇒ flessibilità oraria;
- ⇒ stile educativo ispirato all'osservazione, all'ascolto e alla progettualità;
- ⇒ partecipazione attiva, che promuove corresponsabilità e cooperazione;

Infatti, le dimensioni relazionali e comunicative sono centrali e rappresentano la filigrana su cui si delineano gli altri elementi dell'apprendimento. La scuola/sezione, altresì, viene intesa come "ambiente di apprendimento" in cui lo strumento "lingua" è usato per stabilire e promuovere relazioni tra pari nel corso di molteplici situazioni comunicative legate alla dimensione ludica o alle differenti esperienze e attività. Tali relazioni sono importantissime perché consentono ai bambini, di condividere emozioni pensieri; di imparare a comunicare e ascoltare le proprie idee riconoscendo agli altri il diritto di esprimerle e di sforzarsi per comprenderle, di esprimere e motivare le proprie esigenze; di usare il "diritto alla parola" per riconoscere regole e risolvere i conflitti. La dimensione ludico-euristica rappresenta la strategia/modalità privilegiata per sostenere e accompagnare i bambini nel vivere e raccontare i propri vissuti anche e soprattutto in relazione al periodo trascorso in Lockdown e nella contemporaneità.

I campi d'esperienza declinati nella didattica per competenze

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA (PREVALENTI, INFLUENTI E CONCORRENTI)
1. Competenza alfabetica funzionale	I Discorsi e le parole – Tutti
2. Competenza multilinguistica	I Discorsi e le parole - Tutti
3. Competenze matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	La conoscenza del mondo- Tutti
4. Competenza digitale	Tutti
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Tutti
6. Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro - Tutti
7. Competenza imprenditoriale	Tutti
8. Consapevolezza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento - Immagini, suoni e colori

SCUOLA DELL'INFANZIA
3 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico.	<ul style="list-style-type: none"> - Capire e farsi capire dagli adulti e dai compagni - Riferire un semplice evento - Ascoltare adulti e compagni 	<ul style="list-style-type: none"> - Espressive - Comunicative - Cognitive 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate e non - Giochi liberi e guidati; - Poesie e filastrocche - Ascolto di storie - Proiezione di semplici video - Lettura di immagini - Produzioni grafico-pittoriche 	<ul style="list-style-type: none"> - Circle time - Brainstorming - Role playing - Cooperative learning - Didattica facilitante - Ricerca, azione e sperimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione sistematica e occasionale - Schede strutturate - Conversazioni libere e guidate - Elaborazioni grafiche libere e guidate
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti.	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere i propri bisogni, emozioni e sentimenti 				
Ascolta e comprende narrazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare, comprendere e memorizzare semplici racconti, poesie e filastrocche - Leggere immagini - Comprendere consegne 				

SCUOLA DELL'INFANZIA
4 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino usa la lingua italiana arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi su significati.	-Produrre frasi corrette; -Sapere ascoltare -Migliorare il lessico e l'articolazione della frase -Ascoltare e comprendere storie e narrazioni	-Espressive -Comunicative -Cognitive -Logiche -Intuitive	-Conversazione guidata e non -Gioco libero e guidato -Poesie e filastrocche -Ascolto di storie -Lettura di immagini -Attività di drammatizzazione -Attività ludiche con l'uso di marionette -Produzioni grafico-pittoriche -Giochi linguistici	-Circle time -Brainstorming -Role playing -Cooperative learning -Didattica multimediale -Didattica facilitante -Ricerca, azione e sperimentazione	-Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Elaborazioni grafiche libere e guidate
Sa esprimere e comunicare emozioni e sentimenti agli altri.	-Raccontare episodi vissuti ed esprimere sensazioni				
Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni.	-Memorizzare poesie e filastrocche -Drammatizzare brevi storie				

Ascolta e comprende narrazioni.	-Ascoltare e comprendere narrazioni -Raccontare una breve storia e individuare personaggi e ambienti				
---------------------------------	---	--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA
5 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale. Competenza digitale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza imprenditoriale. Competenza multilinguistica.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimersi verbalmente in modo corretto - Arricchisce il proprio lessico e l'articolazione della frase - Ipotizzare sui significati di parole e frasi 	<ul style="list-style-type: none"> -Espressive -Comunicative -Cognitive -Logiche -Intuitive -Digitali -Operative 	<ul style="list-style-type: none"> -Conversazioni guidate e non -Giochi liberi e guidati -Poesie e filastrocche -Ascolto di storie -Lettura di immagini -Attività di drammatizzazione -Produzioni grafico-pittoriche -Pre-lettura e pre-scrittura -Giochi linguistici -Uso di materiali audio-visivi e digitali 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Brainstorming -Role playing -Cooperative learning -Didattica multimediale -Didattica facilitante -Ricerca, azione e sperimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Elaborazioni grafiche libere e guidate
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti.	<ul style="list-style-type: none"> -Esprimere verbalmente le proprie emozioni e comprendere quelle degli altri. -Dialogare rispettando il proprio turno ed intervenire in modo pertinente 				

<p>Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni. Invente nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Memorizzare poesie, canti, conte, scioglilingua -Individuare i suoni posti all'inizio e alla fine della parola -Discriminare differenze e somiglianze fonetiche delle parole -Riconoscere rime, completare filastrocche trovando parole pertinenti al testo 				
<p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ascoltare, raccontare brevi storie in successione logico-temporale -Inventare brevi storie partendo da uno oggetto o immagine -Porre domande e ottenere informazioni e /o spiegazioni -Utilizzare il linguaggio per organizzare giochi. 				
<p>Ragiona sulla lingua, scopre lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Memorizzare semplici parole e brevi frasi in lingua inglese -Riconoscere sillabe fonema all'inizio della parola -Segmentare parole in sillabe -Sperimentare diverse modalità espressive - creative attraverso i linguaggi: verbali, iconici, musicali e corporei. 				

<p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Descrivere oggetti e decodificare immagini collegandoli alla parola scritta -Produrre scritture spontanee -Riconoscere e distinguere il codice linguistico da quello numerico -Fare ipotesi sul significato di scritture e simboli -Imitare la scrittura producendo una varietà di forme e segni anche attraverso strumenti multimediali -Eeguire pregrafismi da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso 				
--	--	--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA
3 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÈ E L'ALTRO

COMPETENZACHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di cittadinanza.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	-Affrontare con serenità il distacco -Rispettare regole di gioco, collaborazione e convivenza	-Territorio-cultura - tradizioni -Famiglia-scuola -Regole di convivenza -Emozioni e sensazioni -Storia di sé	-Giochi per la socializzazione e la conoscenza degli ambienti scolastici -Poesie e filastrocche mimate -Conversazioni su sentimenti, emozioni, stati d'animo -Giochi imitativi -Racconti -Osservazione di immagini -Realizzazione di cartelloni -Attività grafico-pittoriche e manipolative -Attività linguistiche, espressive, mimiche e gestuali Attività teatrali, musicali e motorie.	-Circle time -Brainstorming -Learning by doing -Ricerca, azione e sperimentazione -Cooperative learning -Didattica facilitante -Problem solving -Role playing -Didattica multimediale	-Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Produzioni spontanee e guidate -Gioco libero o strutturato

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze ed i propri Sentimenti.	-Riconoscere ed esprimere bisogni, emozioni e sentimenti.				
Sa di avere un storia personale-familiare.	-Riconoscere il senso di appartenenza alla famiglia e alla scuola -Conoscere il contesto scolastico				
Discute con gli adulti e con gli altri bambini.	-Stabilire relazioni positive con tutti				
Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.	-Partecipare alle attività di sezione -Lavorare in piccolo gruppo -Sviluppare l'autonomia				

SCUOLA DELL'INFANZIA
4 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÈ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza imprenditoriale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere la propria identità in rapporto agli altri e a se stessi -Conoscere e rispettare le regole di gioco e di convivenza -Partecipare e collaborare alle attività di piccolo gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> -Grafiche -Spaziali -Territorio-cultura - Tradizioni -Famiglia-scuola -Regole di convivenza -Emozioni e sensazioni -Storia di sé 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi per la socializzazione e la conoscenza degli ambienti scolastici -Poesie e filastrocche mimate -Conversazioni su sentimenti, emozioni, stati d'animo -Racconti -Osservazione di immagini -Realizzazione di cartelloni -Giochi imitativi e di ruolo -Attività grafico-pittoriche e manipolative -Attività linguistiche, espressive, mimiche e gestuali -Attività teatrali, musicali e motorie 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Brainstorming -Learning by doing -Ricerca, azione e sperimentazione -Cooperative learning -Didattica facilitante -Problem solving -Role playing -Didattica multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Produzioni spontanee e guidate -Gioco libero o strutturato

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze ed i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	-Acquisire consapevolezza e padronanza del proprio corpo -Acquisire consapevolezza delle proprie capacità.				
Sa di avere una storia personale e familiare, conoscere le tradizioni della famiglia.	-Riconoscere il proprio contesto di appartenenza -Interagire con adulti e compagni adottando un atteggiamento collaborativo				
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.	-Ascoltare e comprendere storie -Raccontare, interpretare, inventare storie e racconti -Sperimentare varie tecniche espressive				
Pone domande su ciò che è bene o male.	-Rispettare gli altri e la diversità -Riconoscere i valori fondamentali				
Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.	-Decodificare i simboli; -Acquisire autonomia nell'organizzazione dei giochi				

SCUOLA DELL'INFAZIA
5 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÈ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza digitale. Competenza imprenditoriale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	<ul style="list-style-type: none"> -Instaurare rapporti affettivi e rispettare le regole -Relazionarsi positivamente con gli altri -Partecipare ai giochi di gruppo intervenendo in modo pertinente e creativo -Collaborare per realizzare attività collettive e di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> -Grafiche -Spaziali -Territorio-cultura- tradizioni -Famiglia-scuola -Regole di convivenza -Condivisione -Cooperazione -Emozioni-sensazioni -Storia di sé 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi motori e di ruolo -Conversazioni finalizzate al riconoscimento degli atteggiamenti corretti e sbagliati -Realizzazione di cartelloni con le regole da rispettare -Acquisizione dei modi corretti per esprimere esigenze e sentimenti -Racconti per conoscere tradizioni di famiglia e della comunità; -Riflessione sul significato delle parole “diritto e dovere” -Conversazioni finalizzate all’uso, al rispetto e alla funzione 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Brainstorming -Learning by doing -Conversazione -Gruppi di lavoro omogenei -Esplorazione e ricerca -Cooperative learning -Didattica multimediale e digitale 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Produzioni spontanee e guidate -Gioco libero o strutturato

			dei libri. -Costruzione di uno spazio adeguato per riporre i libri		
Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze ed i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	-Comunicare verbalmente il proprio vissuto e i propri bisogni -Scoprire e rappresentare le proprie caratteristiche fisiche -Riconoscere la propria identità in rapporto agli altri e a se stessi -Rafforzare la propria autostima				
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità e le mette a confronto con altre.	-Riconoscere e riconoscersi nel proprio nucleo familiare -Confrontare i ruoli presenti all'interno della famiglia e le tradizioni -Confrontare le tradizioni della comunità di appartenenza con le altre				
Riflette, si confronta, discute con gli altri e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	-Comprendere l'importanza di rispettare i materiali, gli oggetti, gli ambienti e le persone -Confrontare punti di vista, pensieri, sentimenti ed eventi significativi della propria realtà con quella degli altri				
Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle	-Conoscere le tradizioni legate alle feste religiose				

<p>diversità culturali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Confrontarsi su temi religiosi -Dimostrare interesse verso esperienze provenienti da altre culture; -Assumere comportamenti improntati al rispetto -Coltivare sentimenti di reciprocità in relazione ai diritti e ai doveri 				
<p>Si orienta nelle prime forme di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza negli spazi che gli sono familiari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Acquisire consapevolezza della propria storia personale e dei cambiamenti -Descrivere le esperienze rispettando la sequenza temporale (passato-presente-futuro) 				
<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni e i servizi pubblici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Sviluppare il senso di appartenenza al territorio e condividere i valori della comunità -Conoscere la storia del proprio territorio e dei suoi aspetti culturali e sociali -Riconoscere le figure preposte alla salute e alla sicurezza, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città 				

SCUOLA DELL'INFANZIA
3 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri.	-Raggruppare in base al colore/dimensione -Individuare e distinguere dimensioni	-Logiche -Topologiche -Geometriche -Scientifiche -Matematiche -Spaziali	-Esplorazione degli ambienti scolastici -Giochi senso-percettivi - -Giochi logico-matematici -Esplorazione del territorio -Attività manipolative -Giochi motori -Attività sensoriali-scientifiche-espressive	-Circle time -Problem solving -Brainstorming -Cooperative learning -Didattica facilitante	-Osservazione sistematica e occasionale -Elaborati spontanei -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate
Sa collocare se stesso e gli oggetti nello spazio.	-Conoscere l'ambiente scolastico				
Confronta quantità.	-Individuare quantità (tanto-poco-niente)				
Sviluppa un senso di appartenenza.	-Partecipare attivamente alle attività di piccolo gruppo				
Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive.	-Utilizzare i 5 sensi per conoscere, riconoscere e riprodurre i diversi aspetti della realtà				

Coglie le trasformazioni naturali	-Individuare i principali aspetti stagionali				
Esegue semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali	-Orientarsi nello spazio (dentro-fuori)				

SCUOLA DELL'INFANZIA
4 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza digitale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi; ha familiarità con le strategie del contare.	-Raggruppare in base al colore/dimensione; -individuare e distinguere dimensioni -registrare dati e metterli a confronto	-Logiche -Topologiche -Geometriche -Scientifiche -Matematiche -Spaziali	Esplorazione degli ambienti scolastici; giochi senso-percettivi; giochi logico-matematici; esplorazione del territorio; attività manipolative; giochi motori; attività sensoriali-scientifiche-espressive; raggruppamenti e costruzione di insiemi; esercizi- gioco di numerazione e classificazione; descrizione e rielaborazione delle esperienze.	-Circle time -Problem solving -Brainstorming -Cooperative learning -Didattica laboratoriale -Didattica facilitante	-Osservazione sistematica e occasionale -Elaborati spontanei -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate
Sa collocare se stesso, gli oggetti e le persone nello spazio	-Conoscere e orientarsi nell'ambiente scolastico				

Confronta e valuta quantità	-Individuare quantità (tanto- poco-niente); confrontare quantità (di più-di meno)				
Sviluppa un senso di appartenenza Decodifica e utilizza simboli per registrare eventi	-Partecipare attivamente e collaborare nelle attività proposte -Conoscere e distinguere simboli				
Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive; si orienta nel tempo della vita quotidiana	-Utilizzare i 5 sensi per conoscere, riconoscere i diversi aspetti della realtà				
Coglie le trasformazioni naturali sulla base di criteri o ipotesi	-Individuare aspetti stagionali -formulare ipotesi e riflessioni				
Esegue percorsi sulla base di indicazioni verbali	-Orientarsi nello spazio (dentro-fuori; avanti-dietro; sopra-sotto)				

SCUOLA DELL'INFANZIA
5 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza digitale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi; ha familiarità con le strategie del contare; si interessa a macchine e strumenti tecnologici.	-Raggruppare in base al colore/dimensione -Individuare e distinguere dimensioni -Registrare dati e metterli a confronto	-Logiche -Topologiche -Digitali -Geometriche -Spaziali -Scientifiche - Matematiche	-Esplorazione degli ambienti scolastici -Giochi senso-percettivi -Giochi logico-matematici -Esplorazione del territorio -Attività manipolative -Giochi motori -Attività sensoriali scientifiche-espressive -Raggruppamenti e costruzione di insiemi -Esercizi- gioco di numerazione e classificazione -Descrizione e rielaborazione delle esperienze -Giochi di misurazione -Giochi con le carte, i blocchi logici, i regoli	-Circle time -Problem solving - Brainstorming - Cooperative learning - Didattica laboratoriale - Didattica facilitante	-Osservazione sistematica e occasionale -Elaborati spontanei -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate

Sa collocare se stesso, gli oggetti e le persone nello Spazio.	-Orientarsi nell'ambiente scolastico				
Confronta e valuta quantità e utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	-Individuare quantità (tanto- poco-niente); confrontare quantità (di più-di meno); individuare quantità numeriche -Simbolizzare le conoscenze -Ricostruire sequenze temporali -Riconoscere e produrre forme -Classificare in base a due attributi				
Decodifica e utilizza simboli per registrare eventi.	-Utilizzare adeguatamente simboli per registrare				
Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive; si orienta nel tempo della vita quotidiana e sa collocare le azioni.	-Utilizzare i 5 sensi per conoscere, riconoscere, riprodurre e raggruppare i diversi aspetti della realtà				
Coglie le trasformazioni naturali sulla base di criteri o ipotesi; osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti.	-Individuare aspetti stagionali -formulare ipotesi e riflessioni -Cogliere la ciclicità degli eventi				
Esegue percorsi sulla base di indicazioni verbali.	-Orientarsi nello spazio (dentro-fuori; avanti-dietro; sopra-sotto; destra-sinistra)				

SCUOLA DELL'INFANZIA
3 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza digitale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino comunica, esprime emozioni.	-Esplorare le sonorità, utilizzando l'udito la vista, il tatto, il movimento -Esprimersi attraverso la drammatizzazione; -Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi	-Comunicative -Espressive -Narrative - Creative -Spaziali -Ritmiche -Corporee -Sonore e strumentali -Senso-percettive -Produttive -Simboliche -Percettivo-visive -Cromatiche -Grafico-pittoriche	-Lettura di immagini -Ascolto musicale -Percorsi sonori -Realizzazione di oggetti di cartelloni -Realizzazione di immagini artistiche -Drammatizzazioni -Gioco simbolico -Attività grafico-pittoriche -Attività manipolative	-Circle time -Brainstorming -Learning by doing -Esplorazioni e ricerca -Cooperative learning -Didattica facilitante -Role playing	-Osservazione sistematica e occasionale -Conversazioni libere e guidate -Schede strutturate e non.
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica.	-Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante -Ascoltare semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti e con la voce -Associare stati emotivi a brani musicali -Riconoscere il silenzio				

<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<ul style="list-style-type: none">-Scoprire la propria voce e il proprio corpo prendendo-Memorizzare un testo verbale e riprodurlo-Manipolare strumenti creati con materiale occasionale				
--	--	--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA
4 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza digitale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando il linguaggio del corpo.	<ul style="list-style-type: none"> -Esplorare le sonorità, utilizzando l'udito la vista, il tatto, il movimento -Esprimersi attraverso la drammatizzazione -Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi; -Esprimere stati d'animo ed emozioni, utilizzando segni e colori 	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicative -Espressive -Emotive -Narrative -Creative -Spaziali -Ritmiche -Corporee -Sonore e strumentali -Senso-percettive -Produttive -Simboliche -Percettivo-visive -Cromatiche -Grafico-pittoriche 	<ul style="list-style-type: none"> -Lettura di immagini -Ascolto musicale -Percorsi sonori -Realizzazione di oggetti di cartelloni -Realizzazione di immagini artistiche -Gioco simbolico -Drammatizzazione -Attività manipolative 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Brainstorming -Learning by doing -Esplorazioni e ricerca -Cooperative learning -Didattica facilitante -Role playing 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Conversazioni libere e guidate -Schede strutturate e non
Inventa le storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti; tecniche	<ul style="list-style-type: none"> -Padroneggiare gli strumenti necessari alla fruizione dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali -Identificarsi nei vari personaggi e nelle situazioni -Osservare un disegno, una 				

<p>espressive e creative.</p>	<p>foto, un'immagine e riconoscere cosa vi è raffigurato -Esprimere attraverso il disegno, la pittura e attività manipolative -Descrivere immagini -Osservare alcuni elementi di tipo artistico presenti nel proprio territorio</p>				
<p>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.</p>	<p>-Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante -Ascoltare semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti -Associare stati emotivi a brani musicali -Ascoltare semplici brani -Riconoscere il silenzio distinguendolo dal suono/rumore</p>				
<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<p>-Scoprire la propria voce e il proprio corpo prendendo coscienza delle proprie abilità sonore -Memorizzare un testo verbale e riprodurlo -Utilizzare strumenti creati con materiale occasionale</p>				

<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonore-musicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, la voce, gli oggetti e semplici strumenti musicali -Riconoscere semplici elementi di ritmo, come l'alternanza tra lento-veloce, piano-forte -Scoprire le potenzialità sonore del corpo e della voce utilizzando musiche ritmate, filastrocche e canzoni; -Usare la propria voce per produrre suoni 				
--	---	--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA

5 ANNI

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza digitale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	<ul style="list-style-type: none"> -Esplorare le sonorità, utilizzando l'udito la vista, il tatto, il movimento -Esprimersi attraverso la drammatizzazione -Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi -Esprimere stati d'animo ed emozioni, utilizzando segni e colori -Esprimere stati d'animo ed emozioni utilizzando schede strutturate 	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicative -Espressive -Narrative -Creative -Spaziali -Ritmiche -Corporee -Sonore e strumentali -Senso-percettive -Produttive -Simboliche -Percettivo-visive -Cromatiche -Grafico-pittoriche -digitali 	<ul style="list-style-type: none"> -Lettura di immagini -Ascolto musicale -Percorsi sonori -Realizzazione di oggetti di cartelloni -Osservazioni di immagini artistiche -Attività manipolative -Attività multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Brainstorming -Learning by doing -Esplorazioni e ricerca -Cooperative learning -Didattica facilitante -Role playing 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Conversazioni libere e guidate -Schede strutturate e non
Inventa le storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti; tecniche	<ul style="list-style-type: none"> -Padroneggiare gli strumenti necessari alla fruizione dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali -Identificarsi nei vari personaggi e nelle situazioni -Osservare un disegno, una 				

<p>espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p>foto, un'immagine e riconoscere cosa vi è raffigurato -Rappresentare, con ricchezza di particolari, colori, situazioni vissute o inventate -Esprimere attraverso il disegno, la pittura e attività manipolative -Descrivere immagini individuando gli elementi essenziali -Osservare alcuni elementi di tipo artistico presenti nel proprio territorio</p>				
<p>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.</p>	<p>-Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante -Ascoltare semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti -Associare stati emotivi a brani musicali -Ascoltare semplici brani riconoscendo i vari strumenti che lo compongono -Riconoscere il silenzio distinguendolo dal suono/rumore</p>				

<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonore-musicali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere semplici elementi di ritmo, come l'alternanza tra lento-veloce, piano-forte, crescendo-diminuendo all' interno di melodie -Scoprire le potenzialità sonore del corpo e della voce utilizzando musiche ritmate e filastrocche 				
<p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, la voce, gli oggetti e semplici strumenti musicali -Usare la propria voce per produrre suoni -Riconoscere sonorità differenti individuandone durata e volume 				
<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Scoprire la propria voce e il proprio corpo prendendo coscienza delle proprie abilità sonore -Memorizzare un testo verbale e riprodurlo -Utilizzare strumenti creati con materiale occasionale scoprendone le potenzialità sonore 				

SCUOLA DELL'INFANZIA
3 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza in materia di cittadinanza.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
<p>Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Stabilire relazioni utilizzando il proprio corpo -Imitare posizioni del corpo in maniera intenzionale -Muoversi negli spazi scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> -Spazialità -Temporalità -Semplici regole -Corporeità 	<ul style="list-style-type: none"> --Giochi allo specchio e conoscenza del proprio corpo -Giochi di ruolo e drammatizzazione -Giochi motori, di imitazione e con regole -Esplorazione sensoriale di diversi materiali -Attività manipolative e grafico pittoriche -Ascolto di brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> -Role playing -Cooperative learning -Problem solving -Brainstorming -Circle time -Prompts 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Produzioni spontanee
<p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Collaborare nelle attività igieniche di routine -Mangiare utilizzando correttamente posate e stoviglie -Esprimere le proprie emozioni con il corpo 				

<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muoversi spontaneamente o guidato al ritmo di suoni -Effettuare lanci o prese con oggetti di varia natura -Giocare da solo o in gruppo, con giochi strutturati e non 				
<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere le principali parti del corpo su di sé e sugli altri 				

SCUOLA DELL'INFANZIA
4 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza in materia di cittadinanza.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	<ul style="list-style-type: none"> -Stabilire relazioni utilizzando il proprio corpo -Condividere esperienze attraverso il contatto corporeo -Imitare posizioni del corpo in maniera intenzionale -Muoversi negli spazi scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> -Spazialità -Temporalità -Semplici regole di convivenza -Corporeità -Topologiche 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi allo specchio e conoscenza del proprio corpo -Giochi di ruolo e di drammatizzazione -Giochi motori, di imitazione e con regole -Esplorazione sensoriale di diversi materiali -Attività manipolative e grafico pittoriche -Ascolto di brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> -Role playing -Cooperative learning -Prompts -Brainstorming -Circle time 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Gioco libero o strutturato
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.	<ul style="list-style-type: none"> -Collaborare nelle attività igieniche di routine -Mangiare utilizzando correttamente posate e stoviglie -Esprimere le proprie emozioni con il corpo -Sperimentare nuove possibilità comunicative 				

	<ul style="list-style-type: none"> -Interagire con gli altri per comunicare il proprio punto di vista -Utilizzare il linguaggio non verbale e la drammatizzazione per raccontare storie 				
<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Potenziare la motricità fine -Muoversi spontaneamente o guidato al ritmo di suoni -Controllare gli schemi motori di base (rotolare, saltare; -Effettuare lanci o prese con oggetti di varia natura <p>Giocare da solo o in gruppo, con giochi strutturati e non</p>				
<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere le principali parti del corpo su di sé e sugli altri -Esplorare con i sensi lo spazio, gli oggetti e i materiali della scuola -Rappresentare le parti mancanti della figura umana 				

SCUOLA DELL'INFANZIA
5 ANNI
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza in materia di cittadinanza.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	<ul style="list-style-type: none"> - Stabilire relazioni utilizzando il proprio corpo -Condividere esperienze attraverso il contatto corporeo -Imitare posizioni del corpo in maniera intenzionale -Muoversi negli spazi scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> -Spazialità -Temporalità -Corporeità - Regole di convivenza -Orientamento e lateralità -Topologiche 	<ul style="list-style-type: none"> --Giochi allo specchio e conoscenza del proprio corpo -Giochi di ruolo e drammatizzazione -Giochi motori, di imitazione e con regole -Esplorazione sensoriale di diversi materiali -Attività manipolative e grafico pittoriche -Ascolto di brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> -Role playing -Cooperative learning -Esperienze libere e/o strutturate -Brainstorming -Circle time -Prompts 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica e occasionale -Schede strutturate -Gioco libero o strutturato
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.	<ul style="list-style-type: none"> -Collaborare nelle attività igieniche di routine -Mangiare utilizzando correttamente posate e stoviglie -Esprimere le proprie emozioni con il corpo -Sperimentare nuove possibilità comunicative con 				

	<p>una pluralità di linguaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interagire con gli altri per comunicare il proprio punto di vista -Riconoscere e rispettare le diversità espressive degli altri -Utilizzare il linguaggio non verbale e la drammatizzazione per raccontare storie 				
<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Usare la motricità fine -Muoversi spontaneamente o guidato al ritmo di suoni -Controllare gli schemi motori di base (rotolare, saltare) -Effettuare lanci o prese con oggetti di varia natura -Giocare da solo o in gruppo, con giochi strutturati e non 				
<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Percepire il rischio in situazioni ludiche e motorie -Coordinare i movimenti della mano con strumenti diversi (ritagliare, colorare, ecc) -Controllare schemi dinamici segmentari e generali (afferrare, lanciare, spingere) -Controlla la posizione del corpo in equilibrio -Coordinare il corpo nel movimento spaziale e nella dinamica temporale in relazione ad un obiettivo da raggiungere 				

<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere le principali parti del corpo su di sé e sugli altri -Esplorare con i sensi lo spazio, gli oggetti e i materiali della scuola -Riconoscere destra/sinistra su se stesso -Rappresentare in modo completo la figura umana e ricomporla se divisa in più parti -Rappresentare le parti mancanti della figura umana 				
--	--	--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA
3 ANNI
INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
<p>Il sé e l'altro Il bambino: Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere il valore dell'amicizia -Acquisire comportamenti rispettosi verso coetanei ed adulti -Manifestare solidarietà e generosità nei confronti degli altri -Imparare alcune parole di Gesù (grazie, perdono, amore) -Esprimere il proprio affetto in famiglia e con i compagni -Scoprire nel vangelo l'insegnamento di Gesù come amico di tutti -Comprendere e dare significato ai gesti e segni di Gesù 	<ul style="list-style-type: none"> - Espressive -Comunicative -Simboliche -Ambientali -Produttive -Semplici regole di convivenza nel gruppo -Tradizioni religiose 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi liberi e guidati - Canti - Poesie - Filastrocche - Conversazioni guidate e non -Osservazioni e lettura di immagini - Ascolto di storie - Attività grafico-pittoriche, collage - Drammatizzazioni 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Role playing -Learning by doing -Didattica facilitante -Didattica multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica ed occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Elaborazioni grafiche libere e guidate
<p>Il corpo in movimento Il bambino: Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa 				

propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.					
Immagini, suoni e colori Il bambino: Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	-Cogliere l'atmosfera delle feste cristiane vivendo l'attesa con gesti di amicizia e collaborazione -Riconoscere linguaggi simbolici e figurativi delle feste cristiane e comprenderne il significato e viverle con gioia -Scoprire la chiesa come luogo di incontro con Gesù.				
I discorsi e le parole Il bambino: Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.	-Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici -Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano.				
La conoscenza del mondo Il bambino: Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà abitandola con fiducia e speranza.	-Osservare il mondo creato e le meraviglie della natura -Rispettare la natura e gli esseri viventi -Mostrare curiosità per la realtà circostante -Sviluppare il senso di responsabilità e cura per il mondo circostante				

SCUOLA DELL'INFANZIA
4 ANNI
INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
<p>Il sé e l'altro Il bambino: Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere il valore dell'amicizia e della diversità -Acquisire comportamenti rispettosi verso coetanei ed adulti -Manifestare solidarietà e generosità nei confronti degli altri -Imparare alcune parole di Gesù (grazie, perdono, amore) -Esprimere il proprio affetto in famiglia e con i compagni -Scoprire nel vangelo l'insegnamento di Gesù come amico di tutti -Comprendere e dare significato ai gesti e segni di Gesù -Conoscere il racconto della Pentecoste 	<ul style="list-style-type: none"> - Espressive - Communicative - Narrative - Simboliche - Ambientali - Creative - Produttive - Regole di convivenza nel gruppo -Tradizioni religiose 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi liberi e guidati - Poesie - Filastrocche - Conversazioni guidate e non - Osservazioni e lettura di immagini - Ascolto di storie -Attività grafico-pittoriche, collage - Drammatizzazioni 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Role playing -Learning by doing -Didattica facilitante -Didattica multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica ed occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Elaborazioni grafiche libere e guidate
<p>Il corpo in movimento Il bambino: Riconosce nei segni del corpo l'esperienza</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa -Manifestare emozioni e 				

religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.	pensieri				
Immagini, suoni e colori Il bambino: Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	-Cogliere l'atmosfera delle feste cristiane vivendo l'attesa con gesti di amicizia e collaborazione -Riconoscere linguaggi simbolici e figurativi delle feste cristiane e comprenderne il significato e viverle con gioia -Scoprire l'edificio chiesa come luogo di incontro con Gesù -Conoscere gli elementi interni della chiesa				
I discorsi e le parole Il bambino: Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.	-Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici -Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano				
La conoscenza del mondo Il bambino: Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi	-Osservare il mondo creato e le meraviglie della natura -Rispettare la natura e gli esseri viventi -Mostrare curiosità per la realtà circostante;				

come dono di Dio creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà abitandola con fiducia e speranza.	-Sviluppare il senso di responsabilità e cura per il mondo circostante				
--	--	--	--	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA
5 ANNI
INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: Competenza alfabetica funzionale; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	VERIFICA / VALUTAZIONE
<p>Il sé e l'altro Il bambino: Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere il valore dell'amicizia e della diversità -Acquisire comportamenti rispettosi verso coetanei ed adulti -Manifestare solidarietà e generosità nei confronti degli altri -Maturare un positivo senso di sé attraverso la conoscenza di brani evangelici -Imparare alcune parole di Gesù (grazie, perdono, amore) - Esprimere il proprio affetto in famiglia e con i compagni -Scoprire nel vangelo l'insegnamento di Gesù come amico di tutti -Comprendere e dare significato ai gesti e segni di Gesù Conoscere il racconto della Pentecoste 	<ul style="list-style-type: none"> - Espressive -Intuitive -Comunicative -Narrative Simboliche -Ambientali -Creative -Produttive - Regole di convivenza nel gruppo - Tradizioni religiose 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi liberi e guidati - Poesie - Filastrocche - Conversazioni guidate e non - Osservazioni e lettura di immagini - Ascolto di storie - Attività grafico-pittoriche, collage - Drammatizzazioni - Rielaborazioni verbali di storie e racconti 	<ul style="list-style-type: none"> -Circle time -Role playing -Learning by doing -Didattica facilitante -Didattica multimediale; 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione sistematica ed occasionale -Schede strutturate -Conversazioni libere e guidate -Elaborazioni grafiche libere e guidate

<p>Il corpo in movimento Il bambino: Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa -Manifestare emozioni e pensieri; 				
<p>Immagini, suoni e colori Il bambino: Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cogliere l'atmosfera delle feste cristiane vivendo l'attesa con gesti di amicizia e collaborazione -Riconoscere linguaggi simbolici e figurativi delle feste cristiane e comprenderne il significato e viverle con gioia -Scoprire l'edificio chiesa come luogo di incontro con Gesù -Conoscere gli elementi interni della chiesa -Distinguere l'edificio chiesa dalla Chiesa come comunità cristiana 				
<p>I discorsi e le parole Il bambino: Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Esplorare la "bibbia" e iniziare a conoscere Dio e il suo amore per gli uomini -Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici -Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano -Narrare i contenuti dei racconti 				

<p>La conoscenza del mondo Il bambino: Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà abitandola con fiducia e speranza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare il mondo creato e le meraviglie della natura -Rispettare la natura e gli esseri viventi -Mostrare curiosità per la realtà circostante Sviluppare il senso di responsabilità e cura per il mondo circostante -Riflettere sul senso della creazione -Comprendere la grandezza di Dio creatore 				
--	---	--	--	--	--