ISTITUTO COMPRENSIVO ELSA MORANTE MILANO

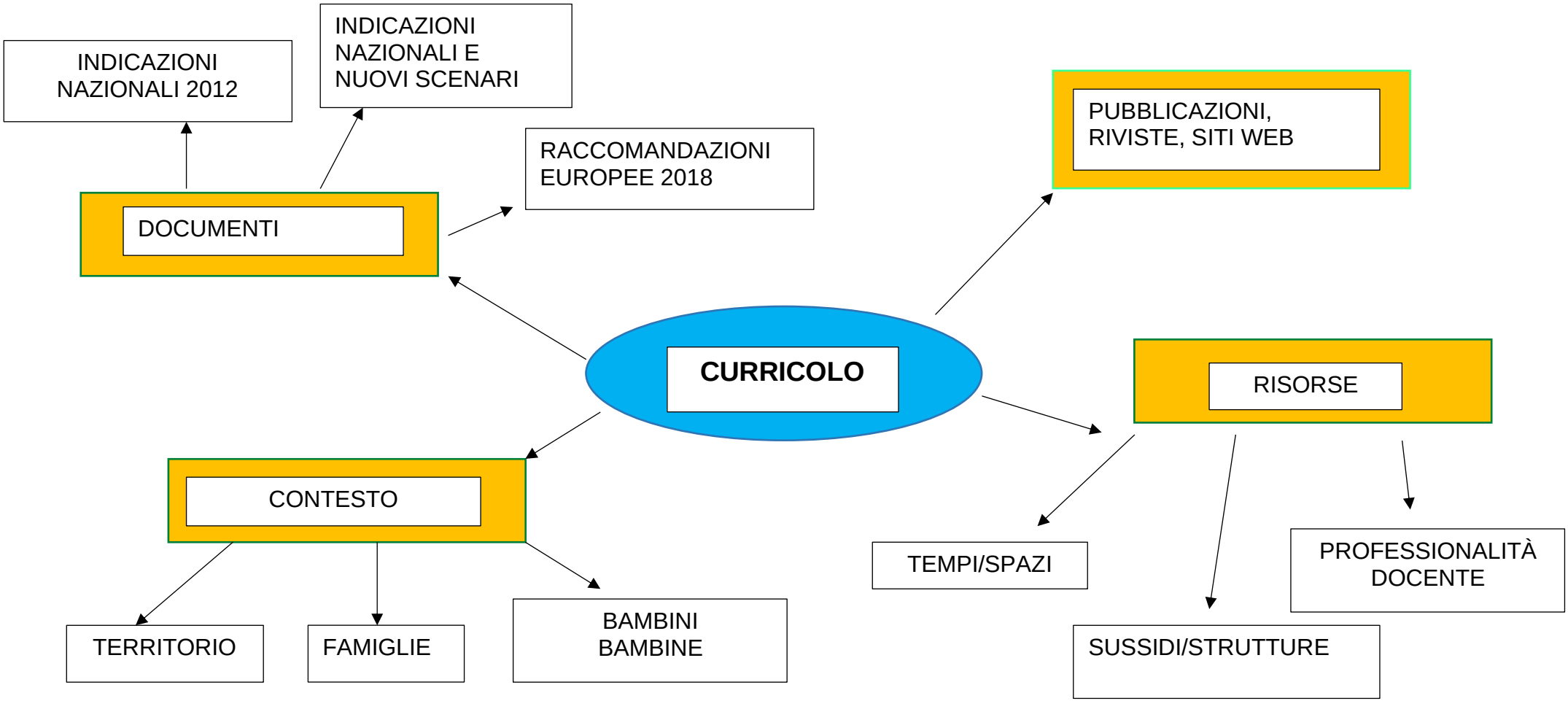
CURRICOLO PER COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA SOLAROLI

L'ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

Il Curricolo di plesso nasce dall'esigenza di garantire ai bambini e alle bambine che frequentano la nostra scuola un percorso organico ed unitario in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi.
Rappresenta un punto di riferimento per la progettazione dei percorsi di insegnamento-apprendimento ed è un impegno di trasparenza verso le famiglie, in un contesto di valori e linguaggi condivisi.
Dal punto di vista normativo il Curricolo fa riferimento alle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (2012), alle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari (febbraio 2018), alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (maggio 2018) e all'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile (2015).

PERCORSO DI COSTRUZIONE DEL CURRICOLO



Dalle Indicazioni Nazionali

LA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto di educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.
La scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza. Consolidare **l'*identità*** significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile.
Sviluppare **l'*autonomia*** significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.
Acquisire ***competenze*** significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, «ripetere», con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.
Vivere le prime esperienze di ***cittadinanza*** significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento
di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

L'ambiente di apprendimento

I curricolo della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse *routine* (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come «base sicura» per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.
L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

Dalle Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari (2018)

LA SCUOLA DELL'INFANZIA è parte integrante del percorso formativo unitario previsto dalle Indicazioni 2012, soprattutto negli Istituti Comprensivi, contribuisce all'elaborazione del curricolo verticale. In questo grado di scuola la centralità di ogni soggetto nel processo di crescita è favorita dal particolare contesto educativo: è la scuola dell'attenzione e dell'intenzione, del curricolo implicito- che si manifesta nell'organizzazione degli spazi e dei tempi della giornata educativa- e di quello esplicito che si manifesta nei campi di esperienza.

I campi di esperienza

Questi mettono al centro dell'apprendimentol'operare del bambino, la sua corporeità, le sue azioni, i suoi linguaggi. Nella scuola dell'infanzia non si tratta di organizzare e "insegnare" precocemente contenuti di conoscenza o linguaggi/abilità, perché i campi di esperienza vanno piuttosto visti come contesti culturali e pratici che "amplificano" l'esperienza dei bambini grazie al loro incontro con immagini, parole, sottolineature e "rilanci" promossi dall'intervento dell'insegnante.
Le insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.
L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti.

La progettazione educativo-didattica fa riferimento ai seguenti campi d'esperienza:

il sé e l'altro
il corpo e il movimento
immagini, suoni, colori
i discorsi e le parole
la conoscenza del mondo

Le Indicazioni nazionali, individuano per ogni campo d'esperienza, i **traguardi di sviluppo della competenza**.
La competenza, perciò, è considerata come qualcosa che si "sviluppa", e che pertanto richiede un certo periodo di tempo. Infatti, tali traguardi sono proposti come terminali, si riferiscono cioè alla fine della scuola dell'infanzia.
Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario. I "traguardi" sono prescrittivi.

CHE COS'È LA COMPETENZA?

Le Indicazioni nazionali del 2012, nel paragrafo della Premessa dedicato alle finalità generali recitano*: Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea […]. Nell'ambito del costante processo di elaborazione e verifica dei propri obiettivi e nell'attento confronto con gli altri sistemi scolastici europei, le Indicazioni Nazionali intendono promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee.*
Il documento nazionale assume quindi le competenze chiave come finalità dell'istruzione e dell'educazione e orizzonte di riferimento.
Le competenze chiave alle quali attualmente far riferimento sono quelle esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018, dove si legge "**le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno** per la realizzazione e lo sviluppo personale, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva.
Nella Raccomandazione del Parlamento Europeo, le competenze sono definite come una **combinazione** di conoscenze, abilità e atteggiamenti in cui:
la ***conoscenza*** si compone di fatti, cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento,
per ***abilità*** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati
gli ***atteggiamenti*** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	DEFINIZIONE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	Abilità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

COMPETENZA DIGITALE	Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, il pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa.
CONSAPEVOLEZZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.

I campi d'esperienza sono in correlazione con le competenze chiave

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA
1.COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE- TUTTI
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE- TUTTI
3.COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
4.COMPETENZA DIGITALE	TUTTI
5.COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ A IMPARARE	TUTTI
6.COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO -TUTTI
7.COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8.COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI E COLORI

IL SÉ E L'ALTRO

Competenza chiave europea: Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

	Conoscenze	***Abilità***	***Competenze***
ANNI 3	• Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: la famiglia, la scuola • Gli spazi della scuola • Le figure presenti a scuola e i loro ruoli • I giochi • I materiali • Regole fondamentali della convivenza	• Superare serenamente il distacco dalle figure parentali • Scoprire gli altri come compagni di gioco • Comunicare i propri bisogni • Esprimere sentimenti e emozioni • Manifestare il senso di appartenenza alla famiglia e alla scuola • Partecipare attivamente ai giochi e alle attività • Riconoscere, accettare e gradualmente rispettare semplici regole • Riconoscere i passaggi significativi della propria storia personale • Scoprire e riconoscere il proprio corpo, anche in relazione alla diversità sessuale	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 le 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

ANNI 4	• Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: la famiglia, la scuola, il quartiere • Regole della vita comunitaria (gioco, attività, routine) • Regole per la sicurezza in casa e a scuola • Usi e costumi del proprio territorio	• Essere autonomi nella cura della propria persona • Riconoscere e gestire autonomamente gli effetti personali • Organizzarsi spontaneamente nel gioco • Condividere giochi e materiali • Ascoltare gli altri e confrontarsi • Collaborare con gli altri per un progetto comune • Interagire con gli altri e rispettare le regole del vivere comune • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali • Raccontare episodi della propria vita	giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. 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.
ANNI 5	• Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: la famiglia, la scuola, il quartiere, la città • Significato della regola • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada • Usi e costumi del territorio, del Paese, di altri Paesi	• Superare la dipendenza dall'adulto e portare a termine compiti e attività in autonomia • Prendere iniziative • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, chiedere e prestare aiuto • Lavorare in gruppo • Discutere per darsi regole d'azione • Manifestare e controllare le proprie esigenze ed emozioni • Sviluppare il senso di appartenenza al territorio e condividere i valori della comunità • Conoscere l'ambiente cultuale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali	

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI**

	Conoscenze	***Abilità***	***Competenze***
ANNI 3	• Il corpo e le sue parti • Le differenze di genere • Il movimento sicuro • Le regole dei giochi	• Imitare con il corpo azioni e movimenti • Riconoscere, nominare e indicare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri • Sperimentare schemi motori di base: camminare, correre, strisciare, saltare, rotolare • Eseguire gesti e movimenti su indicazioni dell'insegnante • Eseguire semplici percorsi • Prendere consapevolezza della propria identità di genere • Ricostruire la figura umana • Rappresentare il sé corporeo • Conoscere e applicare semplici norme igieniche e alimentari	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.
ANNI 4	• Il corpo e le differenze di genere • Il movimento sicuro. • Le regole dei giochi. • I pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri. • Regole di igiene e del corpo • Gli alimenti	• Adottare comportamenti adeguati in giochi di gruppo • Riconoscere e denominare le parti del corpo su sé stesso, sugli altri, sulle immagini • Controllare il proprio corpo in situazioni dinamiche • Alternare movimenti liberi e movimenti controllati • Individuare le caratteristiche fisiche del proprio corpo • Rappresentare in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente • Eseguire semplici percorsi.	

ANNI 5	• Il corpo e le differenze di genere • Il movimento sicuro. • Le regole dei giochi. • I pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri. • Regole di igiene e del corpo • Gli alimenti	• Rappresentare lo schema corporeo in maniera analitica, fermo e in movimento • Individuare le differenti caratteristiche fisiche su di sé e sugli altri • Nominare i diversi segmenti corporei e le funzioni di alcuni organi interni • Eseguire percorsi complessi • Padroneggiare gli schemi motori in situazioni statiche o dinamiche. • Coordinare i propri movimenti con quelli dei compagni. • Eseguire giochi e movimenti prestando attenzione al ritmo e ai comandi; • Esprimere emozioni e sentimenti attraverso il corpo. • Rispettare le regole dei giochi motori • Coordinare ed affinare la motricità fine e globale • Gestire in autonomia le azioni di vita quotidiana	

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenza chiave europea: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI**

	Conoscenze	***Abilità***	***Competenze***
ANNI 3	• Gioco simbolico • Strumenti e materiali per la rappresentazione grafico-pittorica • Suoni e rumori prodotti dalla voce, dal corpo e provenienti dall'ambiente	• Esplorare i materiali a disposizione • Partecipare alle attività di gioco simbolico • Seguire spettacoli • Comunicare ed esprimersi con il linguaggio mimico-gestuale • Utilizzare semplici tecniche grafico-pittoriche • Riconoscere e denominare i colori primari • Ascoltare e imparare semplici canzoni	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. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli
ANNI 4	• Gioco simbolico, mimico-gestuale • Strumenti e materiali per la rappresentazione grafico-pittorica • Suoni e rumori prodotti dalla voce, dal corpo e provenienti dall'ambiente	• Esplorare i materiali a disposizione e usarli in modo creativo • Disegnare in maniera spontanea e su consegna • Riconoscere e denominare i colori primari e secondari • Effettuare giochi simbolici e di ruolo • Seguire spettacoli di vario tipo • Partecipare attivamente al canto corale • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori e suoni del corpo • Percepire ritmi lenti e veloci	

ANNI 5	• Gioco simbolico, mimico-gestuale, drammatico-teatrale • Tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica • Principali forme di espressione artistica • Suoni e rumori prodotti dalla voce, dal corpo e provenienti dall'ambiente	• Riconoscere i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale • Usare correttamente i vari strumenti • Migliorare la capacità di osservazione • Rappresentare le esperienze sul piano grafico, pittorico, plastico • Organizzare gradualmente lo spazio grafico • Disegnare in modo finalizzato e su consegna verbale • Leggere e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri • Seguire con interesse spettacoli di vario tipo • Partecipare attivamente al canto corale, sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri • Discriminare i suoni e i rumori dell'ambiente e del corpo • Produrre semplici sequenze sonoro-musicali con il corpo, con la voce, con strumenti strutturati e non. • Scoprire il patrimonio artistico	

I DISCORSI E LE PAROLE

Competenza chiave europea: **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA**

	Conoscenze	***Abilità***	***Competenze***
ANNI 3	• L'ambiente scolastico e gli oggetti di appartenenza • Semplici storie e racconti • Lessico necessario per semplici comunicazioni orali • Le regole per la formulazione di messaggi attraverso codici linguistici diversi. • Giochi linguistici e onomatopeici	• Formulare richieste, comunicare bisogni e preferenze in modo comprensibile • Comunicare verbalmente con i compagni durante il gioco libero e le attività • Riconoscere e denominare persone ed oggetti della scuola. • Ascoltare e comprendere una breve storia narrata • Usare il linguaggio verbale per esprimere emozioni e stati d'animo. • Rispondere in modo adeguato alle domande stimolo • Associare filastrocche a movimenti e gesti	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. 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 nuovi media.
ANNI 4	• Lessico necessario per semplici comunicazioni orali • Elementi principali della frase semplice • Semplici storie e racconti	• Prendere parte alla conversazione con il gruppo dei pari e con gli adulti • Aspettare il proprio turno per intervenire • Formulare frasi di senso compiuto • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui • Ascoltare una storia e individuarne il senso • Individuare i protagonisti di una storia e coglierne le caratteristiche principali • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni • Riconoscere un segno come simbolo-sintesi di esperienza • Leggere e intrepretare immagini • Comprendere testi letti da altri	

ANNI 5	• Principali strutture della lingua italiana • Elementi di base delle funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali e per la comprensione del discorso altrui • Principi essenziali di organizzazione del discorso • Principali connettivi logici • Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice • Storie e racconti • I nomi delle lettere dell'alfabeto	• Raccontare esperienze vissute in modo comprensibile rispettando l'ordine temporale. • Comprendere testi di vario tipo letti da altri. • Inventare storie • Manipolare storie. • Utilizzare il metalinguaggio: assonanze e rime, somiglianze semantiche • Distinguere le lettere dai numeri • Familiarizzare con la lingua scritta • Formulare ipotesi sulla lingua scritta • Riprodurre e confrontare scritture	

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**

	Conoscenze	***Abilità***	***Competenze***
ANNI 3	• Spazio sezione, spazi comuni, giardino • Concetti temporali prima-dopo, giorno-notte • Raggruppamenti • Semplici criteri di classificazione • Figure e forme • Concetti topologici: davanti-dietro, sopra-sotto,	• Orientarsi nello spazio sezione e negli spazi della scuola • Esplorare l'ambiente intorno attraverso i cinque sensi • Percepire i cambiamenti dell'ambiente • Riconoscere nella propria esperienza personale la successione temporale prima-dopo, giorno-notte • Esplorare e individuare le trasformazioni naturali su di sé • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Operare semplici raggruppamenti di oggetti uguali o dello stesso genere • Confrontare e valutare quantità di oggetti: uno - molti • Distinguere e valutare dimensioni: grande-piccolo • Discriminare alcune figure geometriche (quadrato, cerchio)	Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, Identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce 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. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità.

ANNI 4	• L'ambiente • Criteri di classificazione • Concetti temporali: prima, durante, dopo • Le azioni quotidiane della giornata e della settimana • Concetti topologici: davanti-dietro, sopra-sotto, in alto-in basso	• Sperimentare attraverso l'uso dei cinque sensi • Esplorare la realtà naturale, osservare i fenomeni e coglierne gli aspetti caratteristici • Porre domande sulle cose e sulla natura • Osservare il proprio corpo e rilevarne i cambiamenti dovuti alla crescita • Mettere in successione ordinata esperienze personali e non secondo il criterio: prima, durante, dopo • Raggruppare oggetti diversi secondo criteri dati o personali • Consolidare il concetto di quantità e operare confronti: uno-molti-pochi-niente- • Consolidare il concetto di dimensione: piccolo-medio-grande • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali • Stabilire la relazione esistente tra gli oggetti, le persone e i fenomeni • Raggruppare oggetti secondo la forma: quadrato, cerchio, triangolo • Localizzare sé stesso, oggetti, persone nello spazio secondo indicazioni date	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.

ANNI 5	• Concetti temporali • Periodizzazioni: giorno-notte, fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni • Forme geometriche • Concetti spaziali e topologici: davanti-dietro, sopra-sotto, in alto-in basso, di fronte-di spalle, in mezzo, di lato, lontano-vicino • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli, mappe, percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti di misura	• Osservare ed individuare le caratteristiche dell'ambiente e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni • Descrivere e confrontare fatti ed eventi • Individuare l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli • Elaborare previsioni ed ipotesi • Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale. giorno-notte, scansione delle attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, mesi, le stagioni • Individuare la relazione causa-effetto • Contare, aggiungere, togliere e valutare quantità • Utilizzare simboli per rappresentare e registrare quantità diverse • Comprendere e rielaborare mappe e percorsi • Compiere misurazioni mediante semplici strumenti e orientarsi nei sistemi di misura	