CURRICOLO SCUOLA INFANZIA

ISTUTUTO COMPRENSIVO VILLA CARCINA

Anno scolastico 2015-2016

Elaborato con la supervisione del Dott. Sacchella Alessandro

CURRICOLO SCUOLA INFANZIA-

ISTITUTO COMPRENSIVO VILLA CARCINA (Brescia)

Le “Indicazioni per il curricolo” rappresentano la base a partire dalla quale le scuole dell’infanzia definiscono i loro percorsi formativi individuando le declinazioni da attribuire all’intervento pedagogico , le esperienze ritenute fondamentali, le modalità di raggruppamento, la qualità e i livelli di mediazione didattica dell’adulto capaci di rispondere ai bisogni peculiari e diversificati degli alunni in età 3 – 6 anni . Il curricolo elaborato assume la struttura di un progetto che parte dal bambino, portatore di una sua storia personale fatta di relazioni, di esperienze pregresse, curiosità, e conoscenze spesso ancora “ingenue” per collocarlo là, al centro del progetto e delle attenzioni educative di tutta l’organizzazione . Esso ha come sfondo educativo la ricerca dell’equilibrio tra l’ evoluzione e i cambiamenti pensati per l’alunno e gli aspetti di stabilità relativi alla sua età nella considerazione che il suo processo evolutivo si evolve anche se gli esiti del processo non possono essere definiti in modo rigido. E’ un curricolo che si evolve insieme con i soggetti protagonisti del processo educativo e si modula per “campi di esperienza” i quali, più che spazi di separazione tra le attività proposte, costituiscono delle organizzazioni mentali dell’insegnante nella predisposizione delle esperienze di apprendimento .

SCUOLA INFANZIA: LA STRUTTURA DEL CURRICOLO

	DISPOSIZIONI DELLA MENTE	FINALITA' EDUCATIVE	SISTEMI DI COMPETENZE	COLLEGAMENTI CON I CAMPI DI ESPERIENZA
PERSONA- BAMBINO/A	• Gestire l'impulsività • Ascoltare con comprensione ed empatia • Fare domande e porre problemi • Pensare in modo flessibile • Persistere • Pensare e comunicare con chiarezza • Pensare sul pensiero • Creare, immaginare, innovare • Rispondere con meraviglia e stupore • Pensare in modo interdipendente • Rimanere aperti ad un apprendimento continuo	→ **IDENTITA'**	**CONOSCENZA DI SE' - AUTONOMIA PERSONALE**	→ Il sé e l'altro → Il corpo e il movimento
			RELAZIONI	→ Tutti i campi di esperienza in particolare Il sé e l'altro
		→ **AUTONOMIA DI PENSIERO**	**APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO LINGUISTICO**	→ Discorsi e le parole
			APPROCCIO AL SISTEMA SCIENTIFICO	→ La conoscenza del mondo
		→ **AVVIO ALLA CITTADINANZA**	**APPROCCIO AL SISTEMA LOGICO , TEMPORALE – SPAZIALE**	→ La conoscenza del mondo → Il sé e l'altro
		→ **STRUMENTI CULTURALI**	**APPROCCIO AL SISTEMA COMUNICATIVO NON VERBALE**	→ Immagini suoni – colori → I discorsi e le parole

MAPPA PEDAGOGICA DEL CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

DISPOSIZIONI DELLA MENTE (3-5)
Ascoltare con comprensione ed empatia.
Pensare in modo flessibile.
Rispondere con meraviglia e stupore.
Gestire l'impulsività.
Fare domande, porre problemi.

Osserva, formula perché su eventi, questioni concrete a lui vicine. Pone domande sulle trasformazioni, sul futuro, sul mondo ,sull'ambiente.

COMPETENZE DI CITTADINANZA
Competenze sociali e civiche.
La comunicazione nella madrelingua.

Coglie relazione tra individui nei vari contesti. Ascolta opinioni e idee degli altri. Partecipa alle tradizioni di famiglia. Si apre al confronto con altre culture. Rileva uguaglianze e differenze

IL SE' E L'ALTRO
Sviluppare l'identità tramite la consapevolezza del proprio corpo, lo stare con gli altri e l'esplorazione del mondo.

Accoglie o esclude l'altro. Si sente accolto o escluso. Percepisce il giusto o sbagliato nelle azioni, rispetto alla quotidianità. Pone domande sugli aspetti esistenziali e sui problemi concreti della vita (morte, vita, nascita).

Percepisce e comprende gli stati d'animo positivi e negativi. Supera l'egocentrismo cogliendo il punto di vista degli altri. Rispetta le regole del vivere comune.

IDENTITA' – CONOSCENZA DI SE' – AUTONOMIA PERSONALE		
SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di di riconoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile e di poter sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità".		
OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO		
AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	**AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA**
→ Accettare con serenità il distacco dalle figure di riferimento; → Utilizzare materiali scolastici e personali; → Gestire autonomamente i propri bisogni primari → Gestisce in autonomia i propri spazi e oggetti personali.	→ Affrontare con serenità il distacco dalle figure di riferimento; → Usare con cura i materiali ed oggetti sia scolastici che personali → Gestire autonomamente i propri bisogni. → Gestire le pratiche delle attività di routine;	→ Affrontare con serenità il distacco dalle figure di riferimento; → Usare con cura i materiali ed oggetti sia scolastici che personali → Gestire in autonomia oggetti e materiali. → Raggiungere una buona autonomia personale e organizzativa. → Gestire in autonomia le pratiche delle attività di routine seguendo degli schemi precisi
→ Riconoscere la propria identità di genere; → Esprimere le proprie emozioni;	→ Riconoscere e manifestare le proprie emozioni, → Raccontare ed esprimere elementi della propria storia personale	→ Conoscere ed esprimere le proprie emozioni e quelle degli altri → Riconoscere la realtà e le tradizioni della propria storia personale. → Porre domande e riflettere sugli eventi a lui vicini.
→ Riconoscere la propria identità di genere; → Esprimere le proprie emozioni; →	→ Riconoscere e manifestare le proprie emozioni, → Raccontare ed esprimere elementi della propria storia personale	→ Conoscere ed esprimere le proprie emozioni e quelle degli altri → Riconoscere la realtà e le tradizioni della propria storia personale. → Porre domande e riflettere sugli eventi a lui vicini.
→ Svolgere un'attività individuale; → Acquisire semplici regole di vita comune	→ Svolgere il proprio lavoro senza stimolo dell'insegnante; → Rispettare le regole dell'ambiente scolastico	→ Portare a termine in autonomia il proprio lavoro. → Rispettare le regole dell'ambiente scolastico

→ Muoversi nello spazio scolastico con sicurezza. → Percepire ed acquisire la conoscenza del sé corporeo → Discriminare e denominare i segmenti corporei. → Rappresentare graficamente il proprio corpo nelle sue parti essenziali . → Sviluppare una coordinata motricità globale. → Iniziare a sviluppare la coordinazione oculo-manuale.	→ Sviluppare la conoscenza del sé corporeo e saperlo rappresentare in modo completo. → Rafforzare l'identità personale e la fiducia in sé stessi. → Rafforzare la conoscenza della globalità dello schema corporeo. → Sviluppare una buona coordinazione motoria. → Sviluppare schemi motori.	→ Conoscere il proprio corpo sia globale che analitico e le capacità motorie. → Conoscere il proprio corpo e rappresentarlo in stasi e in movimento → Possedere una buona coordinazione oculo-manuale, eseguire movimenti di precisione adeguati agli strumenti. → Padroneggiare una buona coordinazione dinamica globale → Vivere con spontaneità e creatività la propria espressività corporea, sapendosi esprimere attraverso il movimento → Rafforzare la fiducia in sé stessi
ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI		
Attività di routine (calendario,incarichi,appello cerchio…), attività mirate (laboratori suddivisi per età, intersezione), utilizzo del casellario o dello spazio personale (corredo, cartelletta, quaderno), attività metacognitive (il quaderno del " Io so fare"), giochi liberi e guidati, diario di bordo, canti, filastrocche, poesie, drammatizzazioni, racconti raccontati e inventati, cartelloni, lavori manuali, rappresentazione grafica periodica del sé corporeo.		

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
CORPO E MOVIMENTO	☐ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono buona autonomia nella gestione della giornata scolastica. ☐ E' consapevole delle proprie risorse e limiti, ha maturato una sufficiente fiducia in se'. ☐ Controlla l'esecuzione del gesto sia nelle sue parti globali che fini.
IL SÉ E L'ALTRO	☐ Riconosce ed esprime le proprie emozioni, e' consapevole di desideri e paure, avverte i propri stati d'animo e quelli altrui

IDENTITA' – RELAZIONI

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di costruire relazioni positive con i pari e le figure adulte sia per esprimere i propri bisogni che per acquisire informazioni e conoscenze. Riconoscere e assumere consapevolmente regole socialmente condivise, cercando di cogliere i punti di vista dell'altro. Utilizzare strategie consapevoli per affrontare e risolvere situazioni di conflitto. Capacità di rispondere ad alcune richieste da parte dell'altro. (Cooperare – collaborare – aiutare).

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

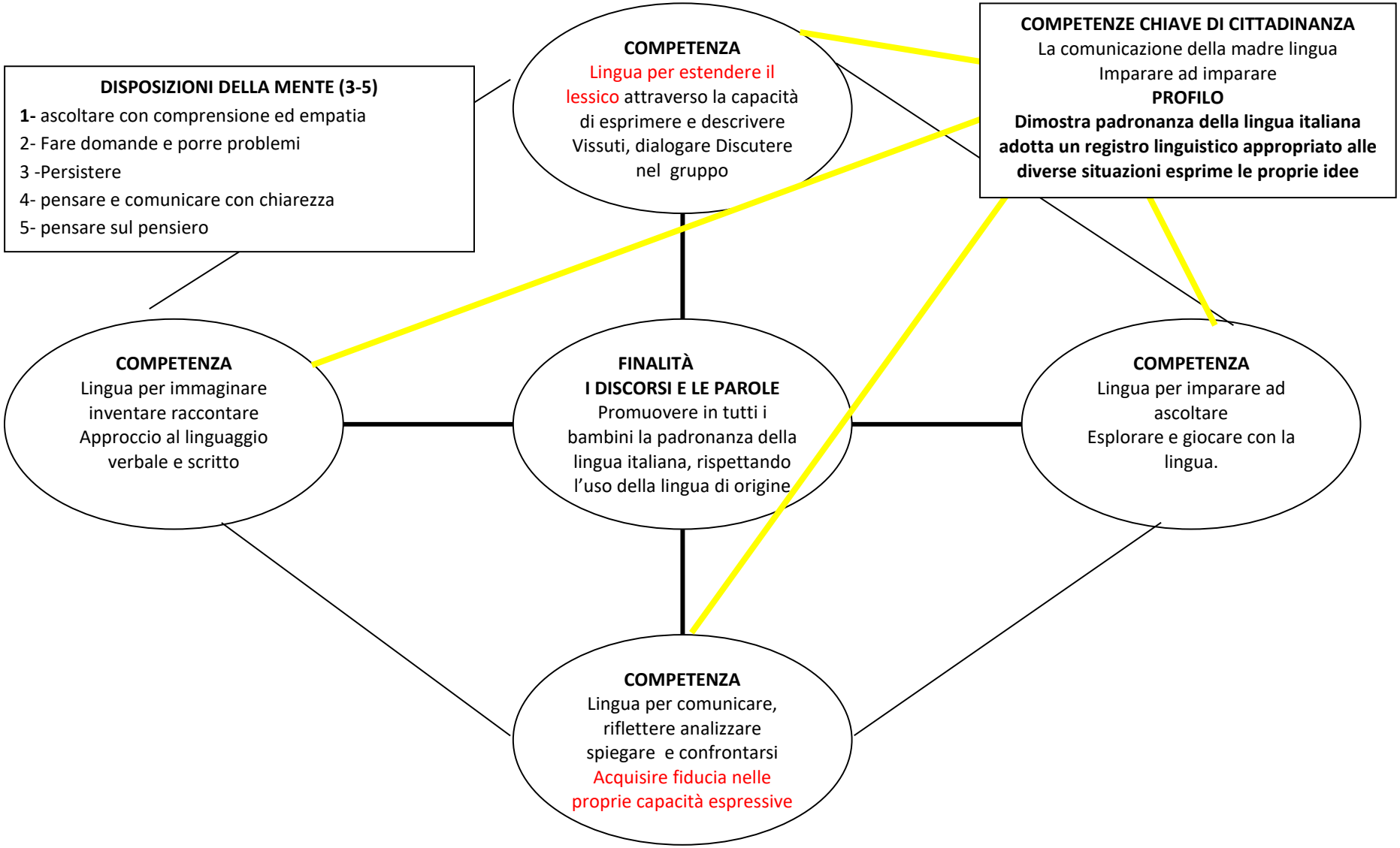
AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
→ Vivere con gli altri nel rispetto di semplici regole di convivenza. → Esprimere i propri bisogni primari e saperli comunicare → Instaurare rapporti di fiducia con l'adulto ; → Percepire di appartenere ad un gruppo-sezione; → Iniziare a comprendere la presenza dell'altro; → Cercare affinità con uno o più compagni. → Accettare i momenti di festa;	→ Vivere con gli altri nel rispetto delle fondamentali regole di convivenza. → Comunicare apportando il proprio contributo e accoglie quello degli altri. → Interagire con gli adulti di riferimento presenti nell'ambiente scolastico; → Partecipare attivamente alle proposte didattiche ed al gioco comune; → Scoprire l'aiuto reciproco interagendo con gli altri; → Creare relazioni personalizzate con uno più compagni → Cercare di gestire i conflitti → Riordinare il materiale senza sollecitazione; → Partecipare ai momenti di festa comuni	→ Vivere con gli altri nel rispetto delle regole di convivenza. → Comunicare i propri pensieri, accoglie quelli degli altri e giunge ad un accordo. → Riconoscere e rispettare la figura dell'adulto. → Partecipare e collaborare attivamente alle attività didattiche e al gioco comune, → Coglie e rispetta azioni, opinioni e sentimenti altrui. → Crea relazioni significative di amicizia, e ricerca modelli esperti per potersi relazionare. → Gestisce in modo consapevole il conflitto. → Riconosce ed accoglie le diversità e l'unicità dell'altro. → Partecipa ai momenti di festa comuni (festa dell'accoglienza, festa di Natale).

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI

Gioco comune libero o guidato, attività di tutoraggio (pratiche igieniche e gestione corredo), attività di gruppo (cartelloni, addobbi), circle time, progetti con esperti esterni, progetto con sfondo, feste scolastiche

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
IL SE' E L'ALTRO	Coglie i diversi punti di vista, è consapevole della pluralità di culture, lingue ed esperienze. Condivide esperienze con persone significative della propria sezione e della propria scuola. Assume atteggiamenti collaborativi, cooperativi e di confronto con adulti e bambini. Sviluppa il senso di identità personale nella relazione con sé stesso e con la comunità scolastica di appartenenza. Riconosce che le regole sono importanti per una serena convivenza

MAPPA PEDAGOGICA DEL CAMPO DI ESPERIENZA : I DISCORSI E LE PAROLE



APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO LINGUISTICO

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA. Intesa come capacità di capacità ascoltare e comprendere in modo attivo informazioni principali ed elementi essenziali per esprimere esperienze personali interessi, storie....Comunicare per veicolare il messaggio utilizzando simboli, immagini sviluppando curiosità verso la lingua scritta. Ragionare/riflettere sulla lingua e sulle lingue in uso nel contesto per comprendere e cogliere le relazioni tra lo scritto e il parlato

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

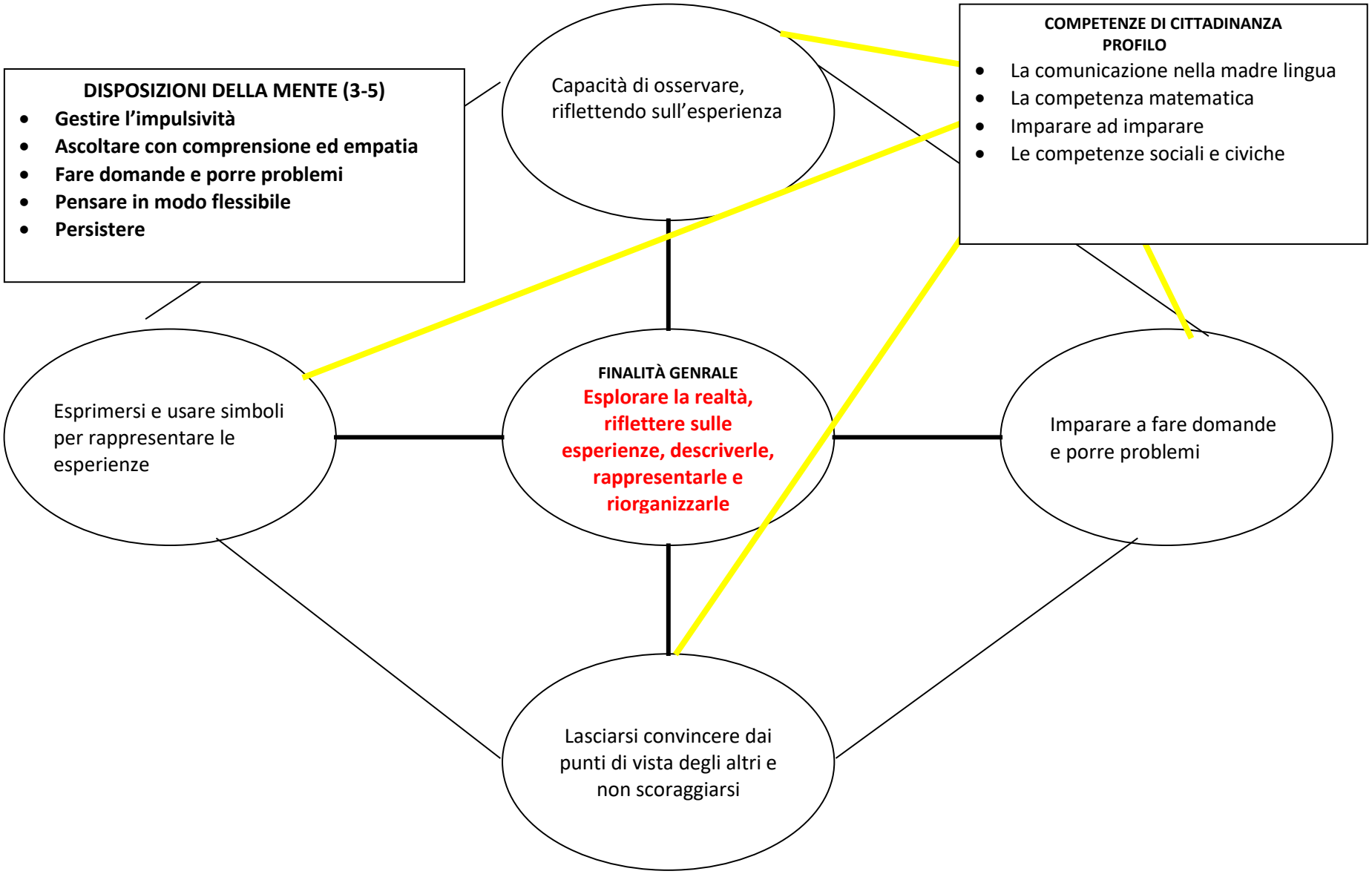
AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
→ Ascoltare un breve racconto un'esperienza ed un vissuto cogliendone il significato globale → Rielaborare un racconto attraverso una stimolazione verbale → Ricostruire un breve racconto, un esperienza attraverso immagini → Ascoltare ripetere memorizzare semplici filastrocche mimate	→ Ascoltare un breve racconto un esperienza un vissuto cogliendone il significato e gli elementi principali → Ricostruire e rielaborare in sequenze temporali un breve racconto o un'esperienza → Ascoltare ripetere e memorizzare filastrocche più complesse	→ Ascoltare rispettando tempi ed opinioni altrui → Ascoltare un racconto, un fatto, un evento , esperienza , coglierne le fasi, rielaborarlo in sequenza e riutilizzarne le informazioni → Ascoltare ripetere e memorizzare filastrocche più complesse → Parlare descrivere raccontare dialogare con adulti e compagni avendo fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione → Comprendere un argomento trattato e intervenire con pertinenza usando un lessico adeguato
→ Riconoscere simboli	→ Sviluppare interesse per i simboli e la lingua scritta → Riconoscere simboli → Riconoscere un codice scritto … es."il nome"	→ Riconoscere discrimina differenze e somiglianze fonologiche → Distinguere la simbologia: lettera – numero → Distinguere grafemi da altri segni grafici → Riflettere sulle parole gioca inventa rime → Riconoscere parole lunghe e corte

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI

Attività di routine: - circle time - calendario- appello –incarichi
Giochi linguistici- Interviste –conversazioni – Drammatizzazioni e gioco simbolico
Progetto in collaborazione con la biblioteca - Progetto promozione alla lettura (letture racconti narrazioni lettura di immagini e simboli)all'interno di laboratori /attività di intersezione- Uscite didattiche -

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
I DISCORSI E LE PAROLE	☐ 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, cerca analogie fra i suoni e i significati; ☐ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede ed 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 nuovi media

MAPPA PEDAGOGICA DEL CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO



APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO SCIENTIFICO

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: : Intesa come capacità di approcciarsi ai fenomeni naturali e alla realtà che ci circonda per darne una spiegazione condivisa e non individuale, ragionevole e non affrettata, basata sull'osservazione, sull'esperienza e sulle conoscenze. Capacità di organizzare il pensiero in modo logico

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
→ Osservare con curiosità materiali, e fenomeni naturali. → Manipolare vari materiali → Soddisfare la curiosità ponendo domande all'adulto → Verbalizzare e rappresentare graficamente le esperienze	→ Osservare con curiosità, esplorare , porre domande , discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni riferite a materiai e fenomeni naturali. . → Verbalizzare e rappresentare graficamente le esperienze → Formula semplici spiegazioni e ipotesi. → Usa i sensi per ricavare informazioni e formula una prima sistematizzazione.	→ Osservare e mettere in atto strategie di ricerca-azione quali: osservare formulare ipotesi, sperimentare, confermare/modificare/ confrontare le proprie ipotesi. → Raccontare verbalmente e rappresentare graficamente le esperienze vissute. → Proporre possibili soluzioni e/o nuove strategie. → Cogliere le trasformazioni naturali; osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. → Dialoga, discute e progetta confrontando strategie e procedure con i coetanei

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI

- Osservazione del cambiamento meteorologico, delle stagioni.
- Esperimenti scientifici relativi agli elementi naturali (acqua, aria, fuoco, acqua)
- Ipotesi spontanee e/o guidate sul funzionamento del proprio corpo (alimentazione, movimento etc..)

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO	☐ 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 ☐ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti noti, i fenomeni naturali, ' accorgendosi dei loro cambiamenti ☐ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità ☐ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo

APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO LOGICO - TEMPORALE E SPAZIALE

SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di effettuare semplici operazioni mentali riferite al confronto, alla classificazione e alla seriazione. Capacità di organizzare schemi mentali consapevoli per orientarsi nello spazio e nel tempo vissuto (sequenze temporali – script – percorsi – mappe).

OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
→ Muoversi nello spazio scolastico in modo sicuro e autonomo per soddisfare i suoi bisogni. → Utilizzare gli spazi direttamente esperiti secondo il criterio di funzionalità per compiere attività, anche con il supporto dell'adulto. → Esplorare e scoprire lo spazio in cui si muove cogliendone le caratteristiche e le funzioni → Muoversi in un semplice percorso.	→ Muoversi e disporsi nello spazio secondo indicazioni ricevute rispettando gli indicatori topologici → Esplorare scoprire e organizzare lo spazio in cui ci si muove cogliendo e utilizzando punti di riferimento. → Gestire lo spazio grafico su un foglio. → Intuire nei percorsi la direzionalità, i punti di riferimento, il punto di partenza e di arrivo, la sequenza numerica.	→ Scegliere il percorso più adatto per raggiungere una meta → Eseguire correttamente un percorso su indicazioni verbali → Intuisce la direzionalità, i punti di riferimento, il punto di partenza e di arrivo la sequenza numerica nei percorsi e li ricostruisce. → Muoversi nello spazio individuando le posizioni degli oggetti e delle persone nello spazio (concetti topologici) → Gestisce lo spazio grafico sul quaderno.
→ Raggruppare (colore-forma), ordinare (piccolo-medio-grande) e quantificare (uno-pochi-tanti)	→ Riconoscere le principali forme geometriche → Raggruppare per forma, colore e dimensione → In situazioni problematiche coglie la corrispondenza e l'aspetto quantificativo. → Sistematizzare le esperienze attraverso operazioni di confronto, classificazione e seriazione.	→ In situazioni problematiche utilizza strumenti convenzionali per contare. → Utilizza unità di misura non convenzionali per compiere misurazioni. → Ordinare e raggruppare oggetti secondo criteri diversi → Riconoscere le forme geometriche di base individuandone le proprietà
→ Collocare la propria esperienza personale in modo sereno secondo la scansione temporale della giornata scolastica. → Cogliere la relazione prima – dopo nelle esperienze vissute, nelle storie e nelle immagini.	→ Acquisire consapevolezza delle principali scansioni temporali → Collocare la propria esperienza personale in modo sicuro e sereno secondo la scansione temporale della giornata scolastica. → Ricostruire un evento o una storia utilizzando sequenze temporali. → Riferire eventi del passato recente e futuro a	→ Riferire eventi del passato recente ipotizzando il futuro → Ricostruire un evento o una storia utilizzando lo schema narrativo. → Cogliere lo schema della sequenzialità temporale (prima-adesso-dopo) nelle varie esperienze. → Intuire che si può misurare lo scorrere del

	breve termine →	tempo in modo non convenzionale. → Orientarsi nel tempo della vita quotidiana.
ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI		
• Attività di routine • Calendario – istogramma del tempo, delle presenze e dei compiti giornalieri • Classificazioni, seriazioni, insiemi • Attività motoria e percorsi motori		

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA
IL SÉ E L'ALTRO	☐ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente , futuro e si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gli sono familiari.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	☐ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrare, 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.

MAPPA PEDAGOGICA CAMPO DI ESPERIENZA IMMAGINI SUONI COLORI

DISPOSIZIONI DELLA MENTE (3-5)

Pensare in modo flessibile
Creare, immaginare, innovare
Rispondere con meraviglia e stupore
Pensare in modo interdipendente
Rimanere aperti ad un apprendimento continuo

COMPETENZA
Stimolare la creatività attraverso l'incontro e la conoscenza dell'arte, il piacere del bello, il gusto estetico anche grazie alla realizzazione di un atelier creativo.

COMPETENZE DI CITTADINANZA
- Imparare a imparare
- Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

PROFILO
Esprime se stesso e le proprie emozioni attraverso elaborazioni grafico-espressive, creativo-manipolative, sonore e musicali, e grazie ad atti di drammatizzazione.

COMPETENZA
Ascoltare la musica, percepirne i suoni, i ritmi con il proprio corpo, attraverso la musica e il ritmo esprimere se stessi,distinguendo i vari generi musicali e collegandoli alle

"Immagini, suoni, colori"
stimola nel bambino l'espressione di pensieri ed emozioni attraverso l'immaginazione e la creatività.

COMPETENZA
Esprimere la propria personalità e le proprie emozioni attraverso la drammatizzazione, l'esplorazione e l'utilizzo libero di materiali diversi.

COMPETENZA
Interagire con gli strumenti multimediali per accrescere curiosità e sucitare emozioni, avvicinandosi a nuove realtà e tradizioni culturali.

APPROCCIO AL SISTEMA SIMBOLICO COMUNICATIVO NON VERBALE		
SIGNIFICATO DELLA COMPETENZA: Intesa come capacità di Intesa come capacità di interagire con l'altro per esprimere bisogni, emozioni, pensieri, domande, esperienze vissute, conoscenze acquisite, scegliendo linguaggi comunicati che meglio gli corrispondono		
OBIETTIVI FORMATIVI – COMPITO ESPERTO		
AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	**AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA**	**AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA**
COMPETENZA ESPRESSIVO CORPOREA → Provare con il corpo diverse forme di espressione non-verbale	COMPETENZA ESPRESSIVO CORPOREA → Ricercare e provare con il corpo diverse forme di espressione non-verbale.	COMPETENZA ESPRESSIVO CORPOREA → Raccontarsi ed esprimersi attraverso le varie possibilità che il corpo consente. → Utilizzare le proprie esperienze e conoscenze per inventare e drammatizzare racconti.
COMPETENZA GRAFICO PITTORICA → Manipolare e trasformare materiali. → Giocare con i colori principali, associandoli a elementi della natura, sentimenti ed emozioni. → Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive. → Riconoscere segni e impronte e le loro caratteristiche. → Accettare nuove proposte, attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. → Promuovere il passaggio dall'espressione per mezzo dello scarabocchio a una rappresentazione più consapevole e intenzionale.	COMPETENZA GRAFICO PITTORICA → Manipolare e trasformare materiali. → Accrescere la competenza nell'uso di materiali e nelle diverse tecniche espressive. → Percepire gradazioni, accostamenti e mescolanze di colore. → Riprodurre e inventare segni, linee e forme. → Raccontarsi e rappresentare esperienze vissute attraverso il disegno. →	COMPETENZA GRAFICO PITTORICA → Acquisire la padronanza nell'uso di materiali e tecniche espressive sperimentate. → Ampliare la conoscenza e la sperimentazione di materiali, proponendone nuove modalità di utilizzo. → Scegliere manipolare trasformare semplici materiali in modo creativo. → Acquisire la consapevolezza del proprio fare e agire.
COMPETENZA SONORA → Sviluppare curiosità per la musica . → Sperimentare il piacere del movimento seguendo indicazioni sonore. → Avvicinarsi alla scoperta e all'uso di piccoli strumenti musicali. → Ascoltare e memorizzare canzoni e filastrocche. → Unire il gesto alla parola attraverso	COMPETENZA SONORA → Sviluppare curiosità per la musica di vario genere. → Sperimentare il piacere del movimento seguendo un semplice ritmo dato o indicazioni sonore. → Riconoscere e riprodurre semplici ritmi. → Avvicinarsi alla scoperta e all'uso di piccoli	COMPETENZA SONORA → Sviluppare interesse e curiosità per la musica di vario genere. → Sperimentare il piacere del movimento seguendo un semplice ritmo dato . → Produrre e ripetere semplici sequenze ritmiche e suoni, grazie all'uso di semplici strumenti o attraverso l'uso del proprio corpo.

l'apprendimento di canzoni mimate.	strumenti musicali → Ascoltare e memorizzare canzoni e filastrocche. → Unire il gesto alla parola attraverso l'apprendimento di canzoni mimate. → Muoversi con la musica in modo concordato con il gruppo. → Accompagnare con la musica la propria espressività grafica.	→ Avvicinarsi alla scoperta e all'uso di piccoli strumenti musicali → Utilizzare la musica come un vero e proprio linguaggio, un mezzo di espressione e comunicazione.

ESPERIENZE DIDATTICHE ESSENZIALI
Rappresentazioni grafiche: schema corporeo, rielaborazione delle esperienze vissute, delle proprie emozioni. Giochi di drammatizzazione in gruppo. Elaborati grafico-pittorici dei bambini sperimentando diverse tecniche di pittura e coloritura. Creazioni plastiche con materiali diversi, strutturati e non, disegno spontaneo, dal vero, o secondo indicazioni date. Suoni e ritmi con il corpo, con semplici strumenti musicali realizzati con materiale vario e di recupero da parte dei bambini. Canzoni, balli e musiche anche popolari in gruppo. Associazioni di suoni e colori a emozioni e stati d'animo.

CAMPI DI ESPERIENZA DOMINANTI	**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA**
IMMAGINI ,SUONI E COLORI	☐ Comunica ,esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente ☐ Ascolta e 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, 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.
I DISCORSI E LE PAROLE	☐ Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative