

IV Circolo Didattico "G.Rodari"
Vittoria

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA



SI TORNA A SCUOLA!!!



PROGETTARE PER COMPETENZE CHIAVE

per l'apprendimento permanente, sulla base di quelle nuove adottate con Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea il 22 maggio del 2018.
secondo il testo definitivo delle Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione
D.M. 254/2012, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 30 del 5 febbraio 2013

PREMESSA

Nelle nostre proposte didattiche, diamo spazio alle sollecitazioni che vengono dalle Indicazioni nazionali 2012 e dalle direttive sui Bisogni Educativi Speciali (BES) in una prospettiva formativa e costruttiva connotata di forti valenze trasversali: integrazione delle diversità, uguaglianza dei generi, intercultura, cittadinanza, diritti, senso della convivenza, creatività, mondo digitale, lingua straniera. Sarà rivolta una particolare attenzione ai bambini anticipatori, ai bambini stranieri e alle loro famiglie, per far sì che tutti si sentano parte di una comunità che si incontra, comincia a conoscersi e a costruire relazioni di ascolto e rispetto reciproco. Saranno proposte ritualità ed esperienze coinvolgenti, sullo sfondo di contesti pensati per accogliere le esigenze differenziate dei bambini e per dare risposte ai bambini che hanno bisogno di una attenzione speciale. La scuola è il luogo dove il bambino prende coscienza delle sue abilità e dove stabilisce molteplici relazioni sociali con adulti e coetanei.

Le docenti operano per 25 ore settimanali distribuite in 5 ore giornaliere con due ore di compresenza (dalle 11,00 alle 13,00) alternandosi settimanalmente in turni antimeridiani e pomeridiani.

Nell'arco della giornata e all'interno di tale orario trovano spazio le seguenti attività:

- 08,00 -- 09,00 accoglienza, gioco libero in sezione-salone;
- 09,00 – 10,00 attività di routine (conversazioni, presenze, calendario);
- 10,00 – 11,30 attività educative - didattiche;
- 11,30 – 12,00 riordino, igiene personale e preparazione al pranzo;
- 12,00 – 13,00 pranzo;
- 13,00 – 14,00 giochi liberi o guidati in sezione o in spazi aperti, attività di rilassamento;
- 14,00 – 15,30 attività educative – didattiche;
- 15,30 – 16,00 riordino ed uscita.

La recente situazione sanitaria determinata dal Covid 19 rende ulteriormente doverosa la rimodulazione del curriculum della scuola dell'infanzia. È necessario pertanto prestare il massimo riguardo nei confronti dei bisogni che emergeranno, e creare le condizioni favorevoli per la loro piena soddisfazione. Conseguentemente è necessario consolidare il patto di alleanza educativa con le famiglie dei bambini già iscritti e costruirlo con quelle nuove che si avvicinano alla scuola in una situazione totalmente inedita, anche attraverso le integrazioni al Patto Educativo di Corresponsabilità che verrà consegnato alle famiglie. La scuola dell'infanzia ripartirà, in presenza, nel totale rispetto delle indicazioni riportate dal "DOCUMENTO TECNICO SULL'IPOTESI DI RIMODULAZIONE DELLE MISURE CONTENITIVE NEL SETTORE SCOLASTICO" elaborato dal Comitato Tecnico Scientifico il 28 maggio 2020 e in quelli successivi.

Si fa appello alla responsabilità individuale dei genitori sul controllo dello stato di salute proprio e dei minori. Sarà necessario rispettare le "Misure organizzative generali" del documento sopra citato.

Ovvero la preconditione per la presenza a scuola dei nostri bambini/e, di tutto il personale a vario titolo operante è:

- L'assenza di sintomatologia respiratoria o di temperatura corporea superiore a 37.5°C anche nei tre giorni precedenti;
- Non essere stati in quarantena o isolamento domiciliare negli ultimi 14 giorni; Non essere stati a contatto con persone positive, per quanto di propria conoscenza, negli ultimi 14 giorni.
- Chiunque ha sintomatologia respiratoria o temperatura corporea superiore a 37.5°C dovrà restare a casa.

In merito all'utilizzo di dispositivi di protezione individuale, si specifica che, come previsto dall'art. 3 del DPCM 17 maggio 2020, "non sono soggetti all'obbligo i bambini al di sotto dei sei anni.

ENTRATA/USCITA E ORGANIZZAZIONE ORARIA

Si propone di effettuare gli ingressi scaglionati per fasce al fine di poter garantire un maggiore distanziamento.

Inizieranno i bambini di cinque e quattro anni dopo i bambini di tre anni, i bambini/e verranno accolti dalle maestre, il saluto con i genitori (muniti di mascherina) avverrà in quel momento, non è previsto l'ingresso dei genitori all'interno della scuola.

I bambini sanificheranno le mani attingendo al distributore posto all'ingresso della scuola e presente in ogni sezione.

Conseguentemente è necessaria la concreta collaborazione delle famiglie nel rispetto degli orari indicati.

INTEGRAZIONE DEL : PIANO DELLA DIDATTICA INTEGRATA A.S.2020/2021

I campi di esperienza sono:

- 1) Il sé e l'altro;
- 2) Il corpo e il movimento;
- 3) Immagini, suoni, colori;
- 4) I discorsi e le parole;
- 5) La conoscenza del mondo.

le Competenze Chiave Europee sono esplicitate nelle Indicazioni Nazionali:

Il nuovo quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze (numericamente uguali a quelle del 2006):

1. competenza **alfabetica funzionale**;
2. competenza **multilinguistica**;
3. competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**;
4. competenza **digitale**;
5. competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**;
6. competenza **in materia di cittadinanza**;
7. competenza **imprenditoriale**;
8. competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

Ad ogni competenza è dedicata una descrizione analitica sulle conoscenze, abilità e atteggiamenti che determina il suo sviluppo, nell'ultima parte.

Il documento dell'UE si arricchisce di un capitolo fondamentale, *Sostegno allo sviluppo delle competenze chiave*, che individua tre problematiche:

- **Molteplici approcci e contesti di apprendimento**: indica l'apprendimento interdisciplinare, collaborazione intersettoriale, educazione sociale ed emotiva, delle arti e delle attività fisiche salutari, apprendimento basato sull'indagine e sui progetti, sulle arti e sui giochi, metodi di apprendimento sperimentali, apprendimento basato sul lavoro e su metodi scientifici, uso di tecnologie digitali, esperienze imprenditoriali, cooperazione tra contesti educativi, formativi e di apprendimento, inclusione, cooperazione tra partner educativi, formativi e di altro tipo nelle comunità locali.
- **Sostegno al personale didattico**: propone soluzioni di supporto all'elaborazione di approcci orientati alle competenze nei rispettivi contesti mediante scambi di personale, apprendimento tra pari e consulenza tra pari, reti di scuole, elaborazione di pratiche innovative e ricerca.
- **Valutazione e convalida dello sviluppo delle competenze**: avanza la possibilità di integrare la descrizione delle competenze chiave con opportuni strumenti di valutazione diagnostica, formativa e sommativa e convalida ai livelli opportuni (ad esempio, il quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue, il quadro di riferimento delle competenze digitali, il quadro delle competenze imprenditoriali, ecc). Ampliare e potenziare la convalida dei risultati dell'apprendimento ottenuti con l'apprendimento non formale e informale.

CAMPI DI ESPERIENZA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
IL SÉ E L'ALTRO	competenza alfabetica funzionale ; competenza multilinguistica ; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ; competenza digitale ; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ; competenza in materia di cittadinanza ; competenza imprenditoriale ; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale .
IL CORPO E IL MOVIMENTO	competenza alfabetica funzionale ; competenza multilinguistica ; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ; competenza digitale ; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ; competenza in materia di cittadinanza ; competenza imprenditoriale ; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale .
IMMAGINI, SUONI, COLORI	competenza alfabetica funzionale ; competenza multilinguistica ; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ; competenza digitale ; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ; competenza in materia di cittadinanza ; competenza imprenditoriale ; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale .
I DISCORSI E LE PAROLE	competenza alfabetica funzionale ; competenza multilinguistica ; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ; competenza digitale ; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ; competenza in materia di cittadinanza ; competenza imprenditoriale ; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale .
LA CONOSCENZA DEL MONDO	competenza alfabetica funzionale ; competenza multilinguistica ; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ; competenza digitale ; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ; competenza in materia di cittadinanza ; competenza imprenditoriale ; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale .

Unità Di Apprendimento

U.D.A. n° 1 TEMPI: SETTEMBRE -OTTOBRE-NOVEMBRE

“SI RIPARTE...INIZIA L’AVVENTURA”

U.D.A. n° 2 TEMPI: DICEMBRE – GENNAIO

“ARRIVA IL NATALE,ACCOMPAGNATO DALL’INVERNO”

U.D.A. n° 3 TEMPI: FEBBRAIO/MARZO

“UN MONDO DA SCOPRIRE...PROFUMI E COLORI”

U.D.A. n° 4 TEMPI: APRILE-MAGGIO -GIUGNO

“SOLE,FESTE E ARIA DI VACANZE”

U.D.A.DDI:

“LONTANI MA VICINI”

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	VERIFICA DEGLI OBIETTIVI IN PRESENZA	VALUTAZIONE DEI DESCRITTORI IN USCITA	SCELTE METODOLOGICHE IN PRESENZA
<p>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.</p>	<p>Sa di avere consapevolezza di sé.</p>	<p>A-(AVANZATO) Conosce la propria identità sessuale è sicuro di sé e autonomo , ha consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti , cerca di controllarli e li sa esprimere. B- (INTERMEDIO) Conosce la propria identità sessuale e ha consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti e cerca di controllarli. C-(BASE)Conosce la propria identità sessuale e ha consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. D- (INIZIALE)Se opportunamente guidato riconosce la propria identità sessuale ed esprime i propri bisogni.</p>	<p>Superare il distacco e la lontananza dai genitori.3 Iniziare a prendere coscienza della propria identità (sessuale e familiare). 3 Superare gradatamente l'egocentrismo.3 Esprimere emozioni e sentimenti.3-4 Svolgere autonomamente semplici operazioni quotidiane.3-4 Riconoscere la propria identità personale. 4 Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità.4 Scoprire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica. 4 Svolgere autonomamente operazioni quotidiane. 5 Riconoscere il valore della differenza, superando discriminazioni, stereotipi e riconoscendole il valore di risorsa .4-5 Consolidare la propria identità.5 Saper comprendere i propri stati d'animo e quelli degli altri.5 Comunicare i propri bisogni.5 Mostrare fiducia in se stessi.5 Riflettere sul senso delle proprie azioni.5 Svolgere autonomamente le operazioni quotidiane.5</p>	<p>Strumento fondamentale nella scuola è l'osservazione sistematica o occasionale del bambino con vari strumenti, per costruire percorsi didattici mirati e per ricalibrarli quando se ne presenti la necessità . Occorre considerare il processo di apprendimento come un fatto dinamico e progressivo e attuare momenti di verifica iniziali, in itinere e finali. Durante questo processo è bene "sollecitare sinergicamente il bambino in tutte le sue potenzialità ", dando la possibilità di scoprire ed utilizzare il proprio stile di apprendimento. Verifica bimestrale : Osservazioni sistematiche Conversazioni Rappresentazioni grafiche Schede strutturate</p>	<p>Il progetto educativo è reso visibile e trasparente ai suoi destinatari (alunni, insegnanti, famiglie) attraverso un'attenta ed ampia documentazione così strutturata: Le unità di apprendimento , riferite al piano annuale delle attività a partire dalla realtà del gruppo sezione. Le griglie di verifica bimestrali consentono di verificare gli obiettivi (differenziati per età) perseguiti nelle varie unità di apprendimento e nelle attività dei laboratori. Questo tipo di verifica si configura come verifica dell'efficacia del progetto stesso e come utile strumento per modificare, ampliare o confermare la modalità di lavoro utilizzate. La valutazione dei descrittori è rivolta ai bambini in uscita delle terze sezioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco • L'esplorazione e la ricerca • La vita di relazione • La mediazione didattica • Il brainstorming • Il circle time • Modelling • Role-playing • Feedback informativo • Abilità non verbali • Cooperative learning

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>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.</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p>	<p>Sa identificare sé stesso come parte di un gruppo</p>	<p>A-(AVANZATO)E' consapevole di avere una storia personale e familiare ,ha sviluppato il senso di appartenenza alla comunità e alla famiglia sentendosi partecipe delle tradizioni di esse.</p> <p>B-(INTERMEDIO) Conosce la sua storia personale e le tradizioni della comunità e si identifica come parte di essa.</p> <p>C-(BASE) Conosce la sua storia personale e le tradizioni della comunità.</p> <p>D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a conoscere la sua storia personale e le tradizioni della comunità.</p>	<p>Individuare il proprio contrassegno e quello degli altri.3</p> <p>Sentirsi accolti nel nuovo ambiente.3-4</p> <p>Sentirsi accolti e ascoltati nel nuovo ambiente.5</p> <p>Imparare a superare piccole difficoltà e frustrazioni.3</p> <p>Scoprire e condividere le abitudini della famiglia e della comunità.3</p> <p>Sviluppare le prime forme di dialogo sugli eventi della vita quotidiana.3</p> <p>Cogliere la diversità tra gli individui.3</p> <p>Scoprire le tradizioni della cultura di appartenenza e quelle di altre culture presenti nella comunità scolastica.4</p> <p>Partecipare alle attività proposte dall'adulto . 4</p> <p>Confrontare le proprie idee con gli adulti e con i coetanei. 4</p> <p>Scoprire la diversità e l'unicità di ciascuna persona. 4</p> <p>Cogliere il punto di vista degli altri in relazione al proprio nelle azioni e nella comunicazione.5</p> <p>Accettare la diversità attraverso comportamenti di amicizia.5</p> <p>Riconoscere il valore della diversità e ruoli attribuiti al genere.5</p> <p>Percepire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica.5</p>
<p>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.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio ,le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>Sa relazionarsi nel gruppo e comprende il ruolo di ciascuno</p>	<p>A-(AVANZATO)) Comprende chi è fonte di autorità ,di responsabilità e sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità. Si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, rendendosi conto che esistono punti di vista diversi e ne tiene conto.</p> <p>B-(INTERMEDIO) Instaura una relazione positiva con gli altri e sa collaborare per un fine comune ha coscienza, delle diversità culturali e religiose ,su ciò che è bene o male e assume un comportamento adeguato .</p> <p>C-(BASE)Ha consapevolezza dei propri diritti e doveri e Instaura una relazione positiva con gli altri</p> <p>D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato rispetta l'adulto di riferimento e le regole sociali della sezione , instaura relazioni con i coetanei</p>	<p>Ampliare i modi di interagire con la realtà.3</p> <p>Conoscere altre culture.3-4-5</p> <p>Scoprire e condividere le regole del vivere insieme.3</p> <p>Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.3</p> <p>Instaurare con i compagni positivi rapporti affettivi.4</p> <p>Ricerca la relazione con l'adulto. 4</p> <p>Conoscere e rispettare le regole della vita scolastica. 4</p> <p>Lavorare insieme ad un progetto comune.5</p> <p>Riconoscere l'appartenenza ad un gruppo. 5</p> <p>Riconoscere l'autorevolezza degli adulti.5</p> <p>Rispettare le regole della vita sociale.5</p> <p>Conoscere le tradizioni della cultura di appartenenza e quelle di altre culture presenti nella comunità scolastica.5</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>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.</p>	<p>Sa prendersi cura di sé</p>	<p>A-(AVANZATO) Ha raggiunto una buona autonomia personale, conosce le differenze sessuali, ha una corretta cura di sé e riconosce ciò che fa bene e ciò che fa male B-(INTERMEDIO) Ha raggiunto una buona autonomia personale e conosce le differenze sessuali C-(BASE) Ha raggiunto una discreta autonomia personale e conosce le differenze sessuali D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia ad acquisire una discreta autonomia personale e conosce le differenze sessuali</p>	<p>Iniziare ad essere autonomo nelle attività di routine.3 Sensibilizzare alla corretta alimentazione e all'igiene personale.3 Sviluppare la conoscenza del proprio corpo attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva.4 Curare la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni . 4 Sviluppare l'autonomia Personale.4 Esplorare attraverso i sensi.5 Acquisire corrette abitudini alimentari e di cure personali.5 Raggiungere l'autonomia personale.5 Provare piacere nel muoversi in un contesto creativo e comunicativo.3 Mettere in moto processi di scoperta rispetto al movimento.3-4 Dimostrare fiducia nelle proprie capacità motorie ed espressive.4 Sviluppare la coordinazione globale.4 Esplorare attraverso i sensi affinando le capacità sensoriali .4-5 Acquisire corrette abitudini alimentari assaggiando i cibi proposti .3 Mettersi alla prova in situazioni motorie e spaziali diverse.4 Orientarsi nello spazio e nel tempo.4-5 Rafforzare la stima di sé e il concetto di identità personale. 5 Eseguire e verbalizzare diverse posture. 4-5 Comprendere e utilizzare messaggi mimico- gestuali.5 Agire correttamente, in base a regole di convivenza, ai tempi e agli spazi.5 Conoscere le principali funzioni del corpo. 4-5</p>
<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. Controlla l'esecuzione del gesto,valuta il rischio,interagisce con gli altri nei giochi di movimento,nella danza,nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Sa di avere consapevolezza del sé corporeo e lo sa rappresentare</p>	<p>A-(AVANZATO) Controlla gli schemi motori di base ,conosce le diverse parti del corpo ed esercita le potenzialità sensoriali,conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive e li rappresenta in modo statico e dinamico. Rappresenta in modo completo la figura umana ,definisce la linea di terra e le grandezze sono proporzionate B-(INTERMEDIO) Controlla gli schemi motori di base quali camminare,correre, saltare ,stare in equilibrio e rappresenta il corpo e i vissuti motori C- (BASE)Controlla gli schemi motori di base quali camminare,correre, saltare,conosce le diverse parti del corpo e le rappresenta D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a controllare gli schemi motori di base quali camminare,correre, saltare e a riconoscere e denominare le diverse parti del corpo,inizia la rappresentazione grafica.</p>	<p>Percepire lo schema corporeo.3 Sviluppare la sicurezza di se con giochi e attività di movimento.3 Migliorare la motricità fine (ritagliare, strappare, piegare, allacciare...)4 Migliorare e consolidare la motricità fine (ritagliare, strappare, piegare, allacciare...)5 Sviluppare la lateralità relativa al proprio corpo. 5 Consolidare la conoscenza del proprio corpo. 5 Conoscere, denominare e rappresentare graficamente lo schema corporeo.4 Discriminare le diverse posizioni dell'equilibrio. 5 Discriminare i movimenti più utili per risolvere problemi motori. 5 Controllare gli schemi dinamici e posturali di base(camminare, correre, saltare)3 Utilizzare il linguaggio corporeo.3 Utilizzare la mimica per accompagnare la parola e la musica.3 Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio.3 Conoscere le principali parti del corpo su se stessi e sugli altri.4 Riprodurre graficamente lo schema corporeo.4 Utilizzare il proprio corpo per comunicare.4 Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati.4 Prendere consapevolezza del proprio corpo.5 Conoscere le parti del corpo.5 Riprodurre lo schema corporeo in maniera statica e in movimento.5 Rappresentare le emozioni attraverso l'espressività.5 Gestire il proprio corpo nella danza.5 Mettersi alla prova in situazioni motorie e spaziali diverse. 5 Orientarsi nello spazio e nel tempo. 5 Controllare gli schemi dinamici e posturali di base.5</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>Il bambino comunica,esprime emozioni,racconta,utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente .</p> <p>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.</p>	<p>Sa esprimersi con diversi linguaggi,esplorare e usare diversi materiali .</p> <p>Sa fruire delle tecnologie.</p>	<p>A-(AVANZATO)Racconta, inventa storie ed esprime vissuti personali ,esperienze attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare materiali vari .Esplora e ricerca forme espressive dalle tecnologie per esprimersi attraverso di esse</p> <p>B-(INTEMEDIO) Racconta storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Analizza e usa i diversi materiali con creatività,esplora l'ambiente circostante, lavora con precisione, passione e concentrazione. Inizia a esplorare le prime forme espressive delle tecnologie.</p> <p>C-(BASE) Comunica, esprime emozioni, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Esplora i materiali che ha a disposizione , li utilizza e porta a termine il proprio lavoro.</p> <p>D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a esprimere emozioni, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inizia ad esplorare i materiali che ha a disposizione , li utilizza e svolge compiti semplici in situazioni note .se sostenuto porta a termine il proprio lavoro.</p>	<p>Memorizzare e recitare semplici filastrocche e poesie.3-4</p> <p>Memorizzare e recitare filastrocche e poesie.5</p> <p>Percepire ,sperimentare e manipolare i colori primari.3</p> <p>Scoprire e denominare i colori primari. 3</p> <p>Usare in maniera creativa semplici materiali,da solo o in gruppo.3-4-5</p> <p>Partecipare ad attività che richiedono l'ausilio di tecnologie.3-4</p> <p>Esprimersi con linguaggi differenti (con la voce, il gesto, la manipolazione e le esperienze grafico-pittoriche).3</p> <p>Decodificare e descrivere semplici immagini le immagini.3-4</p> <p>Decodificare e descrivere le immagini.5</p> <p>Conoscere e sperimentare i colori primari e secondari.3-4-5</p> <p>Esplorare materiali diversi.3</p> <p>Esprimersi attraverso il disegno, la pittura ed altre attività manipolative ed utilizzare diverse tecniche espressive.4</p> <p>Esplorare materiali diversi e sperimentarne l'uso.4</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando linguaggi non verbali.5</p> <p>Utilizzare diversi materiali in modo creativo.5</p> <p>Conoscere il computer e familiarizzare con il linguaggio multimediale.5</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>Sa partecipare con interesse a spettacoli di vario tipo</p>	<p>A-(AVANZATO) Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte e semplici strumenti musicali.</p> <p>B-(INTERMEDIO) Segue con interesse spettacoli di vario tipo e manifesta interesse per la produzione musicale utilizzando la voce, il corpo.</p> <p>C-(BASE) Segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici)</p> <p>D- (INIZIALE) Se opportunamente stimolato segue con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici)</p>	<p>Seguire con piacere e attenzione spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali e cinematografici. 4-5</p> <p>Esprimersi attraverso linguaggi differenti: sonori, gestuali,vocali, teatrali, grafico- pittorici, manipolativi.4</p> <p>Inventare storie e drammatizzarle.5</p> <p>Sviluppare interesse per spettacoli.3</p> <p>Conoscere e comunicare attraverso le forme artistiche.5</p> <p>Sviluppare interesse per le opere d'arte.5</p> <p>Esprimere i propri vissuti con gesti,travestimenti e parole.3</p> <p>Partecipare con piacere ad attività di ascolto e produzione musicale .3</p> <p>Esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.4-5</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>Sa codificare, riprodurre i suoni</p>	<p>A-(AVANZATO) Interagisce con il paesaggio sonoro , esplora le proprie possibilità simbolico – rappresentative ed esplora i primi alfabeti musicali per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>B-(INTERMEDIO) Esplora le proprie possibilità sonoro – espressive e simbolico –rappresentative</p> <p>C-(BASE) interagisce con il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a interagire con il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<p>Sviluppare la percezione uditiva. 3</p> <p>Rafforzare la percezione uditiva.4</p> <p>Consolidare la percezione uditiva.5</p> <p>Seguire un ritmo insieme ai compagni.3</p> <p>Cantare in gruppo.3</p> <p>Coordinare movimenti associandoli a musiche diverse.3-4</p> <p>Cantare in gruppo usando strumenti per produrre suoni.3-4</p> <p>Coordinare i movimenti associandoli alla musica.3-4-5</p> <p>Confrontare e scegliere musiche adatte a differenti espressioni.5</p> <p>Creare varie sonorizzazioni con strumenti adeguati. 5</p> <p>Percepire, ascoltare e discriminare i suoni all'interno di contesti diversi.3</p> <p>Sperimentare il piacere di produrre rumori e suoni.3</p> <p>Scoprire ed usare la musica come un vero e proprio linguaggio, un possibile mezzo di espressione e comunicazione.4</p> <p>Riprodurre semplici sequenze sonore e ritmiche.4</p> <p>Associare il ritmo al movimento.4</p> <p>Sviluppare l'interesse per l'ascolto musicale e produrre semplici sequenze sonore.5</p> <p>Utilizzare simboli.5</p> <p>Saper associare il movimento al ritmo.5</p> <p>Discriminare semplici rumori dai suoni e il suono dal silenzio.4</p> <p>Discriminare i rumori dai suoni e il suono dal silenzio.5</p> <p>Riconoscere suoni e rumori di diversa origine. 3</p> <p>Utilizzare il corpo e la voce per riprodurre, inventare suoni e rumori. 4-5</p> <p>Riconoscere le caratteristiche di un suono ascoltato ed esprimerle con i termini (forte-piano, veloce-lento,...)5</p> <p>Partecipare all'attività musicale utilizzando voce, corpo, oggetti.5</p> <p>Sperimentare semplici strumenti musicali a percussione.4-5</p> <p>Costruire semplici strumenti a percussione.4-5</p> <p>Scoprire la musica, la voce e il corpo come mezzi di espressione e comunicazione.4-5</p> <p>Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.3</p> <p>Scoprire le sonorità degli oggetti.3</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende le parole e i discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p>	<p>Sa parlare in modo pertinente.</p>	<p>A-(AVANZATO) Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività. Descrive oggetti, luoghi e situazioni. Rispetta le principali regole del discorso, chiede spiegazioni.</p> <p>B-(INTERMEDIO) Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana arricchisce e precisa il proprio lessico</p> <p>C-(BASE) Parla con pronuncia accettabile sa utilizzare parole e frasi per organizzare un discorso con senso compiuto</p> <p>D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a comunicare e parla con pronuncia accettabile, utilizzando parole e frasi per organizzare un discorso con senso compiuto.</p>	<p>Usare la lingua italiana in modo chiaro, appropriato e corretto nel piccolo e nel grande gruppo.5</p> <p>Interagire verbalmente con coetanei e adulti.3</p> <p>Inizia ad esprimere verbalmente le emozioni (paura, disagio, rabbia, gioia).3</p> <p>Arricchire il patrimonio lessicale.3-4-5</p> <p>Osservare e leggere immagini.3</p> <p>Utilizzare il corpo e la voce per imitare personaggi, animali e situazioni.4</p> <p>Prendere coscienza dell'esistenza di lingue diverse.4</p> <p>Ascoltare, comprendere, riesprimere narrazioni lette di fiabe, favole, storie.5</p> <p>Comunicare e descrivere le proprie esperienze ed emozioni.5</p> <p>Migliorare la capacità di esprimersi utilizzando forme espressive sempre più nuove e complesse.5</p>
<p>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 definirne regole.</p>	<p>Sa ascoltare. Sa raccontare. Sa dialogare.</p>	<p>A-(AVANZATO) Usa il linguaggio per inventare, progettare le attività e per definirne le regole adeguate alle esperienze e agli apprendimenti compiuti. Tiene conto degli altri e rispetta i turni.</p> <p>B-(INTERMEDIO) Dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega.</p> <p>C-(BASE) Ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie</p> <p>D- (INIZIALE) Se opportunamente stimolato ascolta e comprende brevi narrazioni e lettura di storie.</p>	<p>Giocare con le parole.3</p> <p>Ascoltare brevi narrazioni.3</p> <p>Parlare di sé e delle proprie esperienze.4-5</p> <p>Ascoltare, comprendere, riesprimere dietro domande stimolo narrazioni, fiabe, favole e storie.5</p> <p>Raccontare e socializzare le proprie esperienze (circle-time).4</p> <p>Dialogare scambiandosi informazioni, impressioni, giudizi ed emozioni.5</p> <p>Riconoscere personaggi e storie della letteratura per l'infanzia ed esprimere preferenze.4</p> <p>Inventare storie e giocare con le parole.5</p> <p>Utilizzare un linguaggio sempre più ricco ed articolato per conversare, descrivere, dialogare e drammatizzare.5</p> <p>Rispondere adeguatamente all'adulto.5</p> <p>Verbalizzare i propri elaborati. 4-5</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Sa avere consapevolezza della propria lingua materna.	A-(AVANZATO) Dimostra di essere motivato all'ascolto di poesie, storie e usa il linguaggio poetico. Apprezza e sperimenta la pluralità linguistica. B-(INTERMEDIO) Nelle situazioni di dialogo e conversazione riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica. C-(BASE) Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse. D-(INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a riconoscere la pluralità linguistica.	Utilizzare un codice linguistico comprensibile.3 Giocare con la lingua di origine e con la lingua italiana.4-5 Individuare e confrontare lingue diverse.5 <u>L2:</u> Conoscere e riprodurre oralmente il lessico relativo ai colori primari.3 Comprendere ed eseguire semplici comandi.3 Memorizzare le principali espressioni di augurio (buon compleanno, Buon Natale...).3 Comprendere le principali forme di cortesia. 3-4-5 Conoscere e riprodurre oralmente il lessico relativo ai colori primari e secondari, ai numeri da 0 a 5, agli animali.4 Comprendere e ripetere le principali espressioni di saluto e cortesia 4 Associare parole a immagini.4 Comprendere termini di uso quotidiano.4-5 Ascoltare ed eseguire comandi, ordini, indicazioni. 5 Intuire il significato di parole tramite l'azione teatrale dell'insegnante. 5 Conoscere e riprodurre oralmente il lessico relativo a numeri, colori, animali, componenti della famiglia, azioni.5 Saper ripetere semplici canzoni in lingua inglese.4-5 Comprendere l'esistenza di lingue diverse dalla lingua madre. 4-5 Ascoltare e discriminare i nuovi suoni della lingua inglese.5 Comprendere un semplice messaggio e rispondere con un'azione, un disegno, un gesto, una parola.5 Rapportarsi al gruppo in attività ludiche.4-5
Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	Sa formulare ipotesi sulla lingua scritta. Sa leggere	A-(AVANZATO) Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare forme di comunicazione attraverso la scrittura e le tecnologie. B-(INTERMEDIO) Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. C-(BASE) Formulare ipotesi sulla lingua scritta decodificare le immagini dei libri illustrati e l'analisi dei messaggi presenti nell'ambiente. D-(INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a formulare ipotesi sulla lingua scritta e a decodificare le immagini dei libri illustrati. A-(AVANZATO) Sa leggere immagini e segni e dà significati. Ricostruisce eventi per immagini in successione logica. B-(INTERMEDIO) Verbalizza le immagini poste in sequenza, con linguaggio appropriato. Sa dare un significato a ciò che disegna. C-(BASE) Verbalizza le immagini poste in sequenza, con linguaggio essenziale. Inizia a dare significato a ciò che disegna. D-(INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a verbalizzare le immagini poste in sequenza, con linguaggio essenziale.	Usare gli strumenti grafici.3-4 Riconoscere e sperimentare le prime forme di scrittura, anche attraverso le nuove tecnologie.5 Riconoscere le vocali.5 Riconoscere i primi segni grafici relativi al proprio nome.4-5 Avvicinarsi alla lingua scritta tramite immagini, suoni e simboli grafici.5 Favorire le prime forme di scrittura spontanea.4-5 Favorire la consapevolezza della funzione comunicativa del codice scritto. 5 Riconoscere i primi segni grafici relativi al proprio nome.5 Acquisire fiducia nelle proprie capacità comunicative.3-4-5 Leggere semplici immagini. 3 Leggere immagini e descriverle.4-5 Esprimere l'immaginario tramite le parole.5 Apprezzare i libri e sentire il piacere della lettura.3-4-5 Raccontare una storia creando un ordine logico.4-5 Esercitare la capacità di raccontare e di raccontarsi.5

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza i simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. 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.</p>	<p>Sa raggruppare Sa ordinare Sa compiere misurazioni. Sa registrare.</p>	<p>A-(AVANZATO) Utilizza simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti. Raggruppa e ordina secondo criteri diversi confronta e valuta quantità. B-(INTERMEDIO) Utilizza semplici simboli per registrare; Raggruppa e ordina secondo semplici criteri confronta e valuta quantità. C-(BASE) Raggruppa e ordina secondo semplici criteri confronta e valuta quantità. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a raggruppare e ordinare secondo semplici criteri.</p>	<p>Utilizzare semplici simboli per registrare.3-4-5 Utilizzare simboli per registrare.5 Esplorare la realtà.4 Osservare, manipolare.3 Chiedere spiegazioni.3 Scoprire le forme.3 Scoprire le grandezze.3 Esplorare gli ambienti circostanti.3 Sviluppare la capacità di trovare soluzioni.4 Conoscere e discriminare alcune figure geometriche.4 Riconoscere e confrontare grandezze: piccolo - grande, alto- basso, lungo- corto.4 Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra- sotto, dentro- fuori.4 Riconoscere davanti- dietro, vicino- lontano.4 Valutare quantità: di più- di meno.4 Formare insiemi in base ad un attributo.4 Trovare corrispondenze.4 Conoscere simboli.5 Rappresentare simboli.5 Avvicinare simboli numerici.5 Seriare 5 Mettere in relazione corrispondenze – quantità – numero da 1 a 10. 5 Operare in base a criteri dati. 4-5 Confrontare e riconoscere diverse quantità per somiglianza, differenza e non appartenenza.5 Sperimentare i piani: orizzontale, verticale e obliquo. 5 Localizzare se stesso in uno spazio definito.4 Classificare e ordinare per forma, colore e dimensione.4-5</p>
<p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>Sa orientarsi nel tempo .(stagioni) Sa osservare i fenomeni naturali</p>	<p>A-(AVANZATO) Osserva e coglie le trasformazioni naturali. Formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. B-(INTERMEDIO) Osserva le trasformazioni naturali Formula riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. C-(BASE) Osserva le trasformazioni naturali ; Si orienta nel tempo della vita quotidiana. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a osservare le trasformazioni naturali e a orientarsi nel tempo della vita quotidiana.</p>	<p>Osservare e rilevare caratteristiche delle stagioni.3 Osservare, conoscere e rappresentare caratteristiche ed elementi stagionali.4-5 Osservare, conoscere, confrontare e rappresentare caratteristiche ed elementi stagionali.5 Cogliere la successione temporale e la ciclicità del tempo.5 Conoscere i giorni della settimana.5 Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il ritmo.3 Osservare e descrivere fenomeni naturali ed esseri viventi.4-5 Rispettare l'ambiente naturale circostante.3-4-5 Sviluppare la capacità di curiosare e porre domande.4 Sviluppare la capacità di collocare situazioni ed eventi nel tempo.4 Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale.5 Sviluppare la capacità di amare e rispettare la natura.3-4-5 Formulare previsioni e semplici ipotesi.5 Sviluppare la capacità di orientarsi nel tempo (passato, presente e futuro).5 Collocare situazioni ed eventi nel tempo.5</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale ; competenza multilinguistica ; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria ; competenza digitale ; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ; competenza in materia di cittadinanza ; competenza imprenditoriale ; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale .			
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRIPTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici,sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Sa individuare le funzioni e i possibili usi degli artefatti tecnologici. Sa manifestare curiosità verso il contesto didattico	A-(AVANZATO) Manifesta curiosità verso il contesto didattico ;Prova interesse per gli artefatti tecnologici li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi. B-(INTERMEDIO) Prova interesse per gli artefatti tecnologici li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi. C-(BASE) Prova interesse per gli artefatti tecnologici e inizia a scoprirne funzioni e usi possibili. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a provare interesse per gli artefatti tecnologici.	Sviluppare curiosità e interesse a scoprire l'ambiente scolastico. 3 Sviluppare curiosità e interesse a scoprire la realtà circostante e scolastica. 4-5 Provare interesse per gli artefatti tecnologici.5 Riuscire a portare a termine una semplice consegna.3 Lavorare con attenzione e portare a termine il proprio lavoro.4 Portare a termine con interesse e impegno le attività proposte.5 Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e/o le esperienze.5 Trovare soluzioni a problemi.5 Sviluppare la capacità di argomentare e motivare corrispondenze e azioni.5
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.	Sa organizzare la sua dimensione spaziale	A-(AVANZATO) Organizza la sua dimensione spaziale in modo creativo e critico individua variabili e punti di vista. B-(INTERMEDIO) Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone. C- (BASE) Organizza la sua dimensione spaziale in modo autonomo. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone.	Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio.3 Orientarsi negli spazi interni ed esterni della scuola.4 Orientarsi autonomamente negli spazi interni ed esterni della scuola.5 Riordinare le proprie cose 3 Riordinare le proprie cose ed il materiale didattico che utilizza nelle attività ludiche.4-5 Ricostruire mappe, labirinti e percorsi.5 Organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio a partire dai propri vissuti .3 Sviluppare la capacità di collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone.3 Compiere i primi tentativi di rappresentare lo spazio.3 Rappresentare uno spazio.5 Collocare se stesso nello spazio.5 Rappresentare se stesso nello Spazio.5

RELIGIONE CATTOLICA

Indicazioni per il Curricolo per la Scuola dell'Infanzia e per il primo ciclo di istruzione
relativamente all'insegnamento della religione cattolica.

D.M. 254/2012, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 30 del 5 febbraio 2013

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.	Sa accettare se stesso e gli altri pur nella diversità. Sa vivere il sentimento dell'amicizia	A-(AVANZATO) Ha autostima e vive l'amicizia con spirito cristiano. Interagisce e collabora con i compagni. B-(INTERMEDIO) Ha autostima e vive il sentimento di amicizia con i compagni, con i quali interagisce e collabora. C- (BASE) Ha iniziato ad avere autostima, a vivere in amicizia con i compagni. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia ad avere autostima e a vivere in amicizia con i compagni.	ANNI 3 Conoscere la propria storia personale ANNI 4 Scoprire di avere una storia unica ed irripetibile. ANNI 5 Conoscere e rispettare gli altri attraverso la scoperta delle differenze e delle somiglianze per stare bene insieme.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.	Sa comprendere che il creato è un dono di Dio. Sa apprezzare e rispettare il mondo che lo circonda	A-(AVANZATO) Vive con meraviglia e curiosità il valore delle cose e delle persone che lo circondano e come dono di Dio Padre ne ha cura e rispetto B-(INTERMEDIO) Vive con meraviglia il valore delle cose e delle persone che lo circondano e come dono di Dio Padre ne ha cura e rispetto. C-(BASE) Intuisce con meraviglia il valore delle cose che lo circondano e le vive come dono. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia ad Intuire con meraviglia il valore delle cose che lo circondano e le vive come dono.	ANNI 3 Comprendere che il creato è un dono di Dio Padre. ANNI 4 Osservare il mondo che ci circonda e riflettere sul mondo creato. ANNI 5 Scoprire che Dio è il creatore del mondo ed entrare in rapporto sereno, attivo e responsabile con il creato. Scoprire il valore dell'amore attraverso i Santi.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	Sa percepirsi come essere unico e importante.	A-(AVANZATO) Ha il senso di appartenenza alla famiglia, conosce e vive le tradizioni cristiane e si sente parte della comunità cristiana. Coglie nelle cose e nelle parole del Vangelo il messaggio di amore e fratellanza. B-(INTERMEDIO) Intuisce il senso di appartenenza alla famiglia e alle tradizioni cristiane e si sente parte della comunità cristiana. C-(BASE) Intuisce il senso di appartenenza alla famiglia e alle tradizioni cristiane e si sente parte della comunità cristiana. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia ad Intuire il senso di appartenenza alla famiglia e alle tradizioni cristiane e si sente parte della comunità cristiana.	ANNI 3 Conoscere gli eventi più significativi della nascita di Gesù. Conoscere il racconto della Pasqua. ANNI 4 Comprendere l'importanza e la bellezza dello stare insieme. Conoscere il racconto della Pasqua. ANNI 5 Percepire l'atmosfera di gioia e di festa nelle settimane che precedono il Natale e comprendere l'importanza dello stare insieme. Scoprire negli eventi della Pasqua il fondamento della fede cristiana. Comprendere l'importanza dell'ascoltare il messaggio di Gesù. Percepire la Chiesa come comunità di persone basata sui valori dell'amore, dell'amicizia, della pace.
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
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	Sa cogliere nelle feste cristiane principali la gioia di stare insieme	A-(AVANZATO) Coglie nelle principali feste cristiane il messaggio di amore e di fratellanza. B-(INTERMEDIO) Coglie negli eventi ,nei fatti e nelle feste principali la gioia di stare insieme. C-(BASE) Intuisce il valore e la gioia di stare insieme. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia ad Intuire il valore e la gioia di stare insieme.	ANNI 3 Comprendere l'importanza di stare "bene" insieme. ANNI 4 Scoprire e riconoscere i segni della festa intorno a noi ANNI 5 Scoprire in quali e quanti modi possiamo diffondere amore (a scuola, in famiglia, con gli amici).

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza **alfabetica funzionale**; competenza **multilinguistica**; competenza **matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**; competenza **digitale**; competenza **personale, sociale e capacità di imparare a imparare**; competenza **in materia di cittadinanza**; competenza **imprenditoriale**; competenza **in materia di consapevolezza ed espressione culturale**.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	DESCRITTORI	OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
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.	Sa creare relazioni tra la sua famiglia e quella di Gesù. Sa intuire il messaggio d'amore, di fratellanza, d'amicizia e di pace	A-(AVANZATO) Coglie nelle cose, negli eventi e nelle parole del Vangelo il messaggio di amore e fratellanza. B-(INTERMEDIO) Coglie nelle cose e nelle parole del Vangelo il messaggio di amore e fratellanza. C-(BASE) Riconosce che Gesù ha lasciato un messaggio d' amore e di pace. D- (INIZIALE) Se opportunamente guidato inizia a riconoscere che Gesù ha lasciato un messaggio d' amore e di pace.	ANNI 3 Conoscere la famiglia di Gesù e le tappe della sua crescita. ANNI 4 Comprendere l'importanza dell'ascoltare il messaggio di Gesù. ANNI 5 Riconoscere il messaggio d'amore che Gesù ha lasciato ai suoi amici.

IV CIRCOLO DIDATTICO "G.RODARI"

VITTORIA



PIANO PER LA DDI

SCUOLA DELL'INFANZIA PIANO PER LA DDI

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE CON LA DDI	VERIFICA DEGLI OBIETTIVI CON LA DDI	STRUMENTI UTILIZZATI CON LA DDI	SCELTE METODOLOGICHE CON LA DDI
<p>-Mantenere viva la comunità sezione e il senso di appartenenza 3</p> <p>--Comunicare le proprie esperienze utilizzando semplici app di messaggistica 4</p> <p>-Sentirsi accolti e ascoltati nel nuovo ambiente digitale anche in modalità a distanza.4</p> <p>-Ricerare la relazione con l'adulto utilizzando app di messaggistica. 4</p> <p>-Saper comprendere i propri stati d'animo 5</p> <p>-Comunicare i propri bisogni 5</p> <p>-Lavorare insieme ad un progetto comune seppur lontani5</p> <p>-Svolgere autonomamente operazioni quotidiane 5</p> <p>-Consolidare la propria identità 5</p> <p>-Mostrare fiducia in se stessi 5</p> <p>-Percepire il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità scolastica 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizzazioni di tutti i contenuti proposti • Feedback bambini e famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione. • Restituzione delle esperienze e degli elaborati con Video • Foto • Note vocali 	<p>Diverse piattaforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • App di messaggistica • Skype • Registro elettronico Argo • Gsuite • Classroom • Meet • Sito web della Scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Insegnante si pone come punto di riferimento Affettivo. • la mediazione didattica con la DDI attraverso la presentazione delle diverse attività realizzando video/messaggi utilizzando la nostra immagine e la voce per creare una condizione di tranquillità che ci consente di sviluppare diverse occasioni creative dove si impara giocando • Le attività proposte sono finalizzate ad aiutare il bambino a trovare nella nuova esperienza degli aspetti positivi e gratificanti Le modalità operative consisteranno in attività sincrone e attività asincrone in considerazione della disponibilità dei genitori. • Power Point • Video Tutorial

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE CON LA DDI	VERIFICA DEGLI OBIETTIVI CON LA DDI	STRUMENTI UTILIZZATI CON LA DDI	SCELTE METODOLOGICHE CON LA DDI
<p>-Sperimentare gli schemi motori dinamici generali seguendo dei videotutorial 3</p> <p>-Eeguire e verbalizzare diverse posture seguendo un video tutorial. 4-</p> <p>-Migliorare la motricità fine (ritagliare, strappare, piegare, allacciare seguendo dei semplici video tutorial realizzati dalle insegnanti)4</p> <p>-Utilizzare il proprio corpo per comunicare in questa nuova realtà digitale4</p> <p>-Curare l'igiene personale e sensibilizzare all' utilizzo di igienizzanti 4</p> <p>-Acquisire corrette abitudini alimentari e di cure personali 5</p> <p>-Comprendere e utilizzare messaggi inviati nella classe virtuale 5</p> <p>-Esplorare attraverso i sensi affinando le capacità sensoriali 5</p> <p>-Consolidare la conoscenza del proprio corpo 5</p> <p>-Prendere consapevolezza del proprio corpo conoscere le parti del corpo 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizzazioni di tutti i contenuti proposti • Feedback bambini e famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione. • Restituzione delle esperienze e degli elaborati con Video • Foto • Note vocali 	<p>Diverse piattaforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • App di messaggistica • Skype • Registro elettronico Argo • Gsuite • Classroom • Meet • Sito web della Scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Insegnante si pone come punto di riferimento Affettivo. • la mediazione didattica con la DDI attraverso la presentazione delle diverse attività realizzando video/messaggi utilizzando la nostra immagine e la voce per creare una condizione di tranquillità che ci consente di sviluppare diverse occasioni creative dove si impara giocando • Le attività proposte sono finalizzate ad aiutare il bambino a trovare nella nuova esperienza degli aspetti positivi e gratificanti Le modalità operative consisteranno in attività sincrone e attività asincrone in considerazione della disponibilità dei genitori. • Power Point • Video Tutorial

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE CON LA DDI	VERIFICA DEGLI OBIETTIVI CON LA DDI	STRUMENTI UTILIZZATI CON LA DDI	SCELTE METODOLOGICHE CON LA DDI
<p>-Sperimentare diverse forme di espressione artistica seguendo dei video tutorial 3</p> <p>-Conoscere il computer/ tablet e familiarizzare con il linguaggio di semplici app 4</p> <p>-Esprimersi attraverso linguaggi differenti: sonori, gestuali, vocali, grafico- pittorici, dell'ambiente digitale .4</p> <p>-Scoprire la musica, la voce e il corpo come mezzi di espressione e comunicazione multimediale.4</p> <p>-Memorizzare e recitare semplici filastrocche e poesie attraverso video 4</p> <p>-Decodificare e descrivere semplici immagini inviate nella classroom 4</p> <p>-Decodificare e descrivere le immagini inviate nella classroom 5</p> <p>-Memorizzare e recitare filastrocche e poesie attraverso app di messaggistica 5</p> <p>-Conoscere il computer e familiarizzare con il linguaggio multimediale 5</p> <p>-Usare in maniera creativa semplici materiali 5</p> <p>-Conoscere e sperimentare i colori primari e secondari5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizzazioni di tutti i contenuti proposti • Feedback bambini e famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione. • Restituzione delle esperienze e degli elaborati con Video • Foto • Note vocali 	<p>Diverse piattaforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • App di messaggistica • Skype • Registro elettronico Argo • Gsuite • Classroom • Meet • Sito web della Scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Insegnante si pone come punto di riferimento Affettivo. • la mediazione didattica con la DDI attraverso la presentazione delle diverse attività realizzando video/messaggi utilizzando la nostra immagine e la voce per creare una condizione di tranquillità che ci consente di sviluppare diverse occasioni creative dove si impara giocando • Le attività proposte sono finalizzate ad aiutare il bambino a trovare nella nuova esperienza degli aspetti positivi e gratificanti Le modalità operative consisteranno in attività sincrone e attività asincrone in considerazione della disponibilità dei genitori. • Power Point • Video Tutorial

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE CON LA DDI	VERIFICA DEGLI OBIETTIVI CON LA DDI	STRUMENTI UTILIZZATI CON LA DDI	SCELTE METODOLOGICHE CON LA DDI
<p>-Comprendere il senso globale di una semplice audio /video storia 3</p> <p>-Migliorare la capacità di esprimersi utilizzando semplici forme espressive digitali 4</p> <p>-Ascoltare brevi audio/video -storie e arricchire il patrimonio lessicale 4</p> <p>-Comprendere un semplice messaggio multimediale e rispondere con un'azione, un disegno un gesto, una parola. con il linguaggio digitale4</p> <p>-Usare semplici strumenti multimediali-grafici.4</p> <p>-Apprezzare audio/ video-libri e sentire il piacere della lettura.4</p> <p>-Verbalizzare i propri elaborati attraverso la classe virtuale 4</p> <p>-Migliorare la capacità di esprimersi utilizzando nuove forme espressive (voce registrata, video, ecc) 5</p> <p>-Riconoscere le vocali e i segni grafici del proprio nome dalla tastiera del pc 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizzazioni di tutti i contenuti proposti • Feedback bambini e famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione. • Restituzione delle esperienze e degli elaborati con Video • Foto • Note vocali 	<p>Diverse piattaforme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • App di messaggistica • Skype • Registro elettronico Argo • Gsuite • Classroom • Meet • Sito web della Scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Insegnante si pone come punto di riferimento Affettivo. • la mediazione didattica con la DDI attraverso la presentazione delle diverse attività realizzando video/messaggi utilizzando la nostra immagine e la voce per creare una condizione di tranquillità che ci consente di sviluppare diverse occasioni creative dove si impara giocando • Le attività proposte sono finalizzate ad aiutare il bambino a trovare nella nuova esperienza degli aspetti positivi e gratificanti Le modalità operative consisteranno in attività sincrone e attività asincrone in considerazione della disponibilità dei genitori. • Power Point • Video Tutorial

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE CON LA DDI	VERIFICA DEGLI OBIETTIVI CON LA DDI	STRUMENTI UTILIZZATI CON LA DDI	SCELTE METODOLOGICHE CON LA DDI
<ul style="list-style-type: none"> -Apprendere procedure legate all'autonomia seguendo dei video tutorial. 3 -Operare in base a criteri semplici dati utilizzando dei video tutorial. 4 -Sviluppare la capacità di collocare situazioni ed eventi nel tempo utilizzando il linguaggio digitale4 -Provare interesse per semplici artefatti tecnologici.4 -Costruire semplici labirinti e percorsi utilizzando semplici app 4 -Sviluppare la capacità di curiosare e porre domande inerenti alle attività inviate 4 -Riconoscere dalla tastiera del pc i numeri da 1 a 10. 5 -Conoscere i simboli 5 -Operare in base ai criteri dati 5 -Cogliere la successione temporale e la ciclicità del tempo 5 -Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale 5 -Sviluppare la capacità di amare e rispettare la natura 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizzazioni di tutti i contenuti proposti • Feedback bambini e famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione. • Restituzione delle esperienze e degli elaborati con Video • Foto • Note vocali 	Diverse piattaforme: <ul style="list-style-type: none"> • App di messaggistica • Skype • Registro elettronico Argo • Gsuite • Classroom • Meet • Sito web della Scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Insegnante si pone come punto di riferimento Affettivo. • la mediazione didattica con la DDI attraverso la presentazione delle diverse attività realizzando video/messaggi utilizzando la nostra immagine e la voce per creare una condizione di tranquillità che ci consente di sviluppare diverse occasioni creative dove si impara giocando • Le attività proposte sono finalizzate ad aiutare il bambino a trovare nella nuova esperienza degli aspetti positivi e gratificanti Le modalità operative consisteranno in attività sincrone e attività asincrone in considerazione della disponibilità dei genitori. • Power Point • Video Tutorial

PIANO PER LA DDI RELIGIONE CATTOLICA

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DDI	METODOLOGIA DDI	STUMENTI DDI	VEIFICA DDI
<p>ANNI 3 Conoscere la propria storia personale</p> <p>ANNI 4 Scoprire di avere una storia unica ed irripetibile.</p> <p>ANNI 5 Conoscere e rispettare gli altri attraverso la scoperta delle differenze e delle somiglianze per stare bene insieme.</p>	<p>Le diverse attività didattiche verranno presentate attraverso collegamenti sincroni e asincroni, di video usando l'immagine e la voce dell'insegnante per rassicurare i bambini, creando un clima di serenità; e inviando video didattici adeguati alle varie fasce di età e di schede didattiche opportunamente esplicitate per favorire l'attività degli scolari. Il tutto caricato sulla piattaforma G SUITE applicazione classroom.</p>	<p>Verranno utilizzati tutti gli strumenti della piattaforma G SUITE e le varie applicazioni adatti ai bambini.</p>	<p>La verifica verrà effettuata attraverso il feedback dei bambini e delle famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione, e la restituzione delle esperienze e degli elaborati dei bambini, caricati in classroom</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	METODOLOGIA	STUMENTI DDI	VEIFICA DDI
<p>ANNI 3 Comprendere che il creato è un dono di Dio Padre.</p> <p>ANNI 4 Osservare il mondo che ci circonda e riflettere sul mondo creato.</p> <p>ANNI 5 Scoprire che Dio è il creatore del mondo ed entrare in rapporto sereno, attivo e responsabile con il creato. Scoprire il valore dell'amore attraverso i Santi.</p>	<p>Le diverse attività didattiche verranno presentate attraverso collegamenti sincroni e asincroni, di video usando l'immagine e la voce dell'insegnante per rassicurare i bambini, creando un clima di serenità; e inviando video didattici adeguati alle varie fasce di età e di schede didattiche opportunamente esplicitate per favorire l'attività degli scolari. Il tutto caricato sulla piattaforma G SUITE applicazione classroom.</p>	<p>Verranno utilizzati tutti gli strumenti della piattaforma G SUITE e le varie applicazioni adatti ai bambini.</p>	<p>La verifica verrà effettuata attraverso il feedback dei bambini e delle famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione, e la restituzione delle esperienze e degli elaborati dei bambini, caricati in classroom</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DDI	METODOLOGIA DDI	STUMENTI DDI	VEIFICA DDI
<p>ANNI 3 Conoscere gli eventi più significativi della nascita di Gesù. Conoscere il racconto della Pasqua.</p> <p>ANNI 4 Comprendere l'importanza e la bellezza dello stare insieme. Conoscere il racconto della Pasqua.</p> <p>ANNI 5 Percepire l'atmosfera di gioia e di festa nelle settimane che precedono il Natale e comprendere l'importanza dello stare insieme. Scoprire negli eventi della Pasqua il fondamento della fede cristiana. Comprendere l'importanza dell'ascoltare il messaggio di Gesù. Percepire la Chiesa come comunità di persone basata sui valori dell'amore, dell'amicizia, della pace.</p>	<p>Le diverse attività didattiche verranno presentate attraverso collegamenti sincroni e asincroni, di video usando l'immagine e la voce dell'insegnante per rassicurare i bambini, creando un clima di serenità; e inviando video didattici adeguati alle varie fasce di età e di schede didattiche opportunamente esplicitate per favorire l'attività degli scolari. Il tutto caricato sulla piattaforma G SUITE applicazione classroom.</p>	<p>Verranno utilizzati tutti gli strumenti della piattaforma G SUITE e le varie applicazioni adatti ai bambini.</p>	<p>La verifica verrà effettuata attraverso il feedback dei bambini e delle famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione, e la restituzione delle esperienze e degli elaborati dei bambini, caricati in classroom</p>
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DDI	METODOLOGIA DDI	STUMENTI DDI	VEIFICA DDI
<p>ANNI 3 Comprendere l'importanza di stare "bene" insieme</p> <p>ANNI 4 Scoprire e riconoscere i segni della festa intorno a noi</p> <p>ANNI 5 Scoprire in quali e quanti modi possiamo diffondere amore (a scuola, in famiglia, con gli amici).</p>	<p>Le diverse attività didattiche verranno presentate attraverso collegamenti sincroni e asincroni, di video usando l'immagine e la voce dell'insegnante per rassicurare i bambini, creando un clima di serenità; e inviando video didattici adeguati alle varie fasce di età e di schede didattiche opportunamente esplicitate per favorire l'attività degli scolari. Il tutto caricato sulla piattaforma G SUITE applicazione classroom.</p>	<p>Verranno utilizzati tutti gli strumenti della piattaforma G SUITE e le varie applicazioni adatti ai bambini.</p>	<p>La verifica verrà effettuata attraverso il feedback dei bambini e delle famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione, e la restituzione delle esperienze e degli elaborati dei bambini, caricati in classroom</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.			
OBIETTIVI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DDI	METODOLOGIA DDI	STUMENTI DDI	VEIFICA DDI
ANNI 3 Conoscere la famiglia di Gesù e le tappe della sua crescita. ANNI 4 Comprendere l'importanza dell'ascoltare il messaggio di Gesù. ANNI 5 Riconoscere il messaggio d'amore che Gesù ha lasciato ai suoi amici.	Le diverse attività didattiche verranno presentate attraverso collegamenti sincroni e asincroni, di video usando l'immagine e la voce dell'insegnante per rassicurare i bambini, creando un clima di serenità; e inviando video didattici adeguati alle varie fasce di età e di schede didattiche opportunamente esplicitate per favorire l'attività degli scolari. Il tutto caricato sulla piattaforma G SUITE applicazione classroom.	Verranno utilizzati tutti gli strumenti della piattaforma G SUITE e le varie applicazioni adatti ai bambini.	La verifica verrà effettuata attraverso il feedback dei bambini e delle famiglie attraverso il monitoraggio del livello di partecipazione, e la restituzione delle esperienze e degli elaborati dei bambini, caricati in classroom

[Ritorna a inizio documento](#)