



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Vicolo Giovanni XXIII,68 - 35010 San Giorgio in Bosco (Pd)
tel. 049-9450890/5996039

mail: pdic859005@istruzione.it pec: pdic859005@pec.istruzione.it
codice fiscale 81004190286 Cod. Mecc. PDIC859005

CURRICOLO INFANZIA 3 anni

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none">-Interagire in modo comunicativo verbale utilizzando i fondamentali strumenti espressivi e lessicali-Comprendere semplici testi letti dall'adulto	I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE	<ul style="list-style-type: none">-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE-COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE

3 ANNI

ABILITA'	CONOSCENZE
<p>ASCOLTARE E COMPRENDERE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare e comprendere un semplice discorso. ● Ascoltare e comprendere semplici consegne e richieste ● Ascoltare e comprendere un semplice racconto. <p>COMUNICARE E PARLARE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pronunciare correttamente le parole ● Indicare propriamente oggetti, persone e azioni ● Formulare semplici frasi di senso compiuto ● Interagire con gli adulti esprimendo bisogni ● Intervenire nei discorsi di gruppo su richiesta ● Esprimere preferenze rispetto ad una richiesta ● Raccontare una semplice esperienza personale guidato da un adulto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole di conversazione condivise ➤ Principali strutture della lingua italiana ➤ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e ordinare secondo semplici criteri - Confrontare quantità - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone - Orientarsi nel tempo della vita quotidiana - Osservare la realtà circostante 	LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE ED INGEGNERIA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO

3 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
ABILITÀ MATEMATICHE	CONOSCENZE MATEMATICHE

- Raggruppare secondo criteri di forma e colore
- Utilizzare correttamente i quantificatori “pochi e tanti”
- Individuare i principali concetti topologici attraverso l’esperienza motoria e l’azione diretta
- Riconoscere le principali figure geometriche piane (quadrato, cerchio, triangolo)
- Riconoscere spazi aperti e spazi chiusi
- Intuire e memorizzare la successione numerica da 1 a 5

ABILITÀ SCIENTIFICHE

- Cogliere nella routine quotidiana i criteri prima-dopo
- Esplorare attraverso l’uso dei sensi
- Osservare semplici elementi della realtà naturale

- Raggruppamenti
- Classificazioni in base a una proprietà
- Concetti spaziali e topologici
- Principali figure geometriche
- Numeri fino a 5

CONOSCENZE SCIENTIFICHE

- Concetti temporali
- Esperienze sensoriali

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il senso dell'identità personale - Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità scolastica - Giocare interagendo con gli altri - Assumere comportamenti rispettosi per la salute, la sicurezza, le persone, le cose e l'ambiente - Raggiungere una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme 	IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO

3 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE

<ul style="list-style-type: none"> ● Superare gradualmente la dipendenza dall'adulto ● Portare a termine semplici compiti con l'aiuto dell'adulto ● Scoprire e conoscere il proprio corpo, anche in relazione alla diversità sessuale ● Superare gradualmente il linguaggio egocentrico ● Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri bisogni ● Partecipare a semplici attività e giochi ● Accettare e rispettare le regole, i tempi, i turni. ● Rispettare i tempi di attesa tra domanda e soddisfazione di un bisogno ● Condividere materiali/spazi/giochi ● Rispettare le principali norme igieniche ● Viivere alcune tradizioni del proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole fondamentali della convivenza ➤ Regole della convivenza e del lavoro a scuola ➤ Le principali parti del corpo e la diversità tra maschi e femmine ➤ Regole per la sicurezza a scuola ➤ Usi e costumi del proprio territorio
---	--

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e denominare le principali parti del proprio corpo - Individuare e riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze di genere - Rappresentare lo schema corporeo 	<p style="text-align: center;">IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione - Gestire in autonomia alcune azioni di routine quotidiana: mangiare con le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici - Sperimentare gli schemi motori statici e dinamici - Iniziare a controllare la motricità fine in operazioni di routine: manipolare, colorare, tagliare - Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri - Esprimere messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo - Eeguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando i compagni, le cose, le regole 	
--	--

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO

3 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Alimentarsi e iniziare a vestirsi ● Riconoscere i segnali del corpo ● Riconoscere le principali parti del corpo ● Iniziare a rappresentare lo schema corporeo ● Utilizzare gli spazi scolastici in modo adeguato ● Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé ● Sperimentare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, strisciare e rotolare ● Eseguire percorsi con schemi motori semplici ● Individuare alcuni concetti topologici attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta ● Sperimentare le prime attività di coordinazione oculo-manuale ● Rispettare le regole di semplici giochi ● Compiere azioni quotidiane per imitazione: infilarsi il giubbotto, le scarpe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il corpo e le differenze di genere ➤ Regole di igiene personale ➤ Regole degli ambienti ➤ Il movimento ➤ Concetti topologici e spaziali ➤ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri ➤ Le regole dei giochi ➤ Gli alimenti

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare alcuni strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi e artistici. 	LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
--------------------------	--

	-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI

3 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Esplorare e manipolare il colore e i vari mezzi grafici e plastici con curiosità e piacere ● Sperimentare l'utilizzo di differenti strumenti grafici ● Produrre disegni spontanei e verbalizzarne il contenuto ● Strappare, ritagliare, incollare ● Eseguire campiture di spazi ● Seguire con curiosità spettacoli di vario tipo ● Rappresentare sul piano grafico semplici esperienze vissute ● Partecipare con piacere a giochi simbolici ● Ascoltare semplici brani musicali ● Produrre semplici motivi musicali utilizzando la voce ● Partecipare al canto di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colori fondamentali ➤ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea ➤ Principali forme di espressione artistica ➤ Ascolto di brani musicali ➤ Gioco simbolico

CURRICOLO INFANZIA 4 anni

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<p>-Interagire in modo comunicativo verbale utilizzando i fondamentali strumenti espressivi e lessicali</p> <p>-Comprendere semplici testi di diversa tipologia letti dall'adulto</p>	I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE	<p>-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>-COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE

4 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>ASCOLTARE E COMPRENDERE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. ● Ascoltare e comprendere semplici messaggi linguistici:: consegne, richieste, spiegazioni, ecc... ● Ascoltare e comprendere storie e racconti. <p>COMUNICARE E PARLARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole di conversazione condivise ➤ Principali strutture della lingua italiana ➤ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali

- Pronunciare correttamente le parole
- Indicare propriamente oggetti, persone, azioni ed eventi
- Formulare frasi di senso compiuto
- Interagire con altri ponendo semplici domande ed esprimendo bisogni
- Intervenire nei discorsi di gruppo
- Esprimere sentimenti e stati d'animo, desideri e preferenze
- Raccontare una semplice esperienza personale

ACQUISIRE FAMILIARITÀ CON MATERIALE SCRITTO

- Sperimentare le prime forme di scrittura attraverso la riproduzione del proprio nome
- Nominare figure e immagini rispettando la direzionalità sinistra-destra

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e ordinare secondo semplici criteri - Confrontare quantità - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone - Orientarsi nel tempo della vita quotidiana - Osservare la realtà circostante - Porre domande e formulare semplici ipotesi 	LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE ED INGEGNERIA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO

4 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">ABILITÀ MATEMATICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Raggruppare secondo criteri e caratteristiche ● Utilizzare correttamente i quantificatori uno, pochi, tanti, nessuno ● Individuare i principali rapporti topologici attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta ● Riconoscere e denominare le principali figure 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE MATEMATICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Raggruppamenti ➤ Classificazioni in base a una o due proprietà ➤ Seriazioni e ordinamenti fino a tre elementi ➤ Concetti spaziali e topologici ➤ Serie e ritmi binari

<p>geometriche piane (quadrato, cerchio, triangolo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare percorsi ritmici binari ● Riconoscere spazi aperti e spazi chiusi ● Intuire e memorizzare la successione numerica da 1 a 5 <p>ABILITÀ SCIENTIFICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collocare l'esperienza quotidiana secondo i criteri prima-dopo ● Osservare ed esplorare attraverso l'uso dei sensi ● Iniziare a porre domande sulle cose e sulla natura 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principali figure geometriche ➤ Numeri fino a 5 <p>CONOSCENZE SCIENTIFICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Concetti temporali ➤ Esperimenti
--	--

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
- Sviluppare il senso dell'identità personale esprimendo le	IL SE' E L'ALTRO

<p>proprie esigenze e i propri sentimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il senso di appartenenza alla propria comunità riconoscendo i principali servizi presenti - Giocare in modo costruttivo e collaborativo con gli altri - Assumere comportamenti rispettosi per la salute, la sicurezza, le persone, le cose e l'ambiente - Raggiungere una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme 	
--	--

COMPETENZA CHIAVE	<p>-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	<p>RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012</p>
CAMPO DI ESPERIENZA	<p>IL SE' E L'ALTRO</p>

4 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Superare la dipendenza dall'adulto ● Portare a termine semplici compiti e attività in autonomia ● Scoprire e conoscere il proprio corpo, anche in relazione alla diversità sessuale 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole fondamentali della convivenza ➤ Regole della convivenza e del lavoro a scuola ➤ Le principali parti del corpo e la diversità tra maschi e femmine

<ul style="list-style-type: none"> ● Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato ● Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri bisogni ● Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni ● Accettare e rispettare le regole, i tempi, i turni. ● Rispettare i tempi di attesa tra domanda e soddisfazione di un bisogno ● Condividere materiali/spazi/giochi ● Rispettare le principali norme igieniche ● Conoscere e vivere alcune tradizioni del proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole per la sicurezza a scuola ➤ Usi e costumi del proprio territorio
--	--

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e denominare le principali parti del proprio corpo e intuirne le funzioni - Individuare e riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze di genere - Rappresentare il corpo fermo - Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione; 	<p style="text-align: center;">IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Gestire in autonomia alcune azioni di routine quotidiana: mangiare con le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici; - Consolidare gli schemi motori di base statici - Sperimentare gli schemi motori dinamici - Iniziare a controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici; - Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; - Osservare comportamenti atti a prevenire rischi; - Esprimere messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo; - Eeguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando i compagni, le cose, le regole. 	
--	--

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO

4 ANNI

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Alimentarsi e vestirsi ● Riconoscere i segnali del corpo con autonomia ● Riconoscere, nominare, indicare le principali parti del corpo ● Rappresentare lo schema corporeo ● Utilizzare gli spazi scolastici in modo adeguato ● Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé ● Sperimentare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, strisciare e rotolare ● Eseguire percorsi con schemi motori semplici ● Individuare i principali concetti topologici attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta ● Sperimentare attività di coordinazione oculo-manuale per sviluppare la motricità fine ● Rispettare le regole di semplici giochi ● Compiere azioni quotidiane per imitazione: infilarsi il giubbotto, le scarpe... 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il corpo e le differenze di genere ➤ Regole di igiene personale ➤ Regole degli ambienti ➤ Il movimento ➤ Concetti topologici e spaziali ➤ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri ➤ Le regole dei giochi ➤ Gli alimenti

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare alcuni strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici. 	<p>LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE</p>

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI

4 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Esplorare e manipolare il colore e i vari mezzi grafici e plastici con curiosità e piacere ● Impugnare differenti strumenti grafici ● Ritagliare ● Eseguire campiture di spazi con precisione sempre maggiore ● Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo ● Produrre semplici sequenze sonoro-musicali con la voce ed il corpo ● Rappresentare sul piano grafico semplici esperienze vissute ● Verbalizzare il contenuto dei propri prodotti grafici ● Partecipare con piacere a giochi simbolici ● Ascoltare semplici brani musicali ● Produrre semplici motivi musicali utilizzando la voce ● Partecipare al canto di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colori fondamentali e derivati ➤ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea ➤ Prime forme di pregrafismo ➤ Principali forme di espressione artistica ➤ Elementi essenziali per l'ascolto di un brano musicale e per la produzione di un semplice ritmo ➤ Gioco simbolico

CURRICOLO INFANZIA 5 ANNI

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none">- Interagire in modo comunicativo verbale padroneggiando gli indispensabili strumenti espressivi e lessicali- Comprendere testi di diversa tipologia letti dall'adulto- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento- Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.- Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.- Scoprire la presenza di lingue straniere	I DISCORSI E LE PAROLE

PREMESSA PER IL RACCORDO CON LA SCUOLA PRIMARIA:

Evitare un approccio “anticipazionista” :

favorire la familiarizzazione con la lingua scritta e con i processi cognitivi implicati nella letto scrittura, senza introdurre competenze, contenuti, metodi, finalizzati all'acquisizione formale delle abilità di lettura-scrittura.

Solo in un secondo momento scoprono che la parola si può dividere in “pezzi” ancora più piccoli, i fonemi: questa abilità che comincia intorno ai **6 anni (scuola primaria)** rientra nella **METAFONOLOGIA PROFONDA**.

Mettere il bambino al centro del processo di apprendimento:

- Partire dalla sua esperienza, dal suo interesse, dalle sue elaborazioni concettuali rispetto al codice scritto.....
- Assumere, come adulto, il ruolo di facilitatore-mediatore, predisponendo contesti didattici e ambienti di apprendimento ludici e stimolanti.

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE

5 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>LINGUA ORALE Per la lingua orale si riscontra una totale concordanza tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria, sia rispetto agli obiettivi di apprendimento che alla metodologia. Ovviamente questi si esplicano in situazioni, tempi, modalità differenti in relazione al diverso grado di sviluppo dei bambini e alla specificità di approccio dei due ordini di scuola.</p> <p>ASCOLTARE E COMPRENDERE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. ● Ascoltare e comprendere messaggi linguistici di varia natura: consegne, richieste, spiegazioni, ecc... ● Ascoltare e comprendere storie e racconti. <p>COMUNICARE E PARLARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Regole di conversazione condivise ➤ Principali strutture della lingua italiana ➤ Elementi di base delle funzioni della lingua ➤ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali ➤ Principi fondamentali di organizzazione del discorso ➤ Principali connettivi logici ➤ Concetti temporali: prima/adesso/dopo ➤ Ieri/oggi/domani

Usare adeguatamente il linguaggio orale:

- Pronunciare correttamente le parole;
- Indicare propriamente oggetti, persone, azioni ed eventi;
- Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, avverbi.
- Formulare frasi di senso compiuto.
- Descrivere semplici immagini.
- Descrivere e raccontare semplici esperienze personali, anche attraverso l'utilizzo di immagini
- Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti
- Intervenire spontaneamente nei discorsi di gruppo.
- Analizzare e commentare immagini di crescente complessità
- Riassumere una breve storia ascoltata attraverso domande stimolo...
- Esprimere sentimenti e stati d'animo, sensazioni,desideri e preferenze
- Descrivere e verbalizzare eventi personali, storie, racconti e situazioni.
- Raccontare storie personali esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
- Inventare storie e racconti.

RIFLETTERE SULLA LINGUA

Sviluppare competenze meta linguistiche e meta fonologiche.

Le competenze **metafonologiche** rappresentano la "capacità di percepire e riconoscere per via uditiva i fonemi (i suoni) che compongono le parole del linguaggio parlato,operando adeguate trasformazioni con gli stessi", in sintesi consistono nella capacità di analisi e manipolazione del linguaggio nelle sue unità costituenti.

Questa competenza è fondamentale per poter sviluppare in seguito

l'abilità' di letto-scrittura.

Utilizzare il metalinguaggio:

- Concentrarsi sull'aspetto sonoro delle parole (discriminazione uditiva)
- Distinguere le singole parole all'interno del flusso sonoro della frase
- Riconoscere ed elaborare le caratteristiche fonologiche delle parole
- Coordinare la percezione visiva con l'esecuzione di movimenti delle mani (coordinazione oculo-manuale)
- Comprendere la corrispondenza tra il segno grafico e il suono fonologico
- Nominare velocemente figure, oggetti, simboli, recuperando le etichette dal proprio lessico verbale
- Riconoscere, ascoltando, parole lunghe e corte

**Distinguere le sillabe che compongono la parola
(segmentazione sillabica)**

- Associare l'evento sonoro della scissione all'azione motoria del salto
- Classificare le parole per lunghezza
- Simbolizzare graficamente l'azione sonora e motoria svolta
- Riconoscere la sillaba iniziale e finale delle parole
- Utilizzare le sillabe individuate per costruire parole diverse
- Associare immagini alle parole in base al fonema iniziale
- Costruire catene di parole: la fusione sillabica
- Ascoltare e individuare nel parlato parole che "fanno rima"
- Percepire a livello fonetico l'assonanza tra le parole
- Individuare coppie di parole "in rima"
- Riconoscere frasi in rima

LINGUA SCRITTA

Per la lingua scritta si evidenzia che l'approccio che caratterizza la scuola dell'infanzia è completamente diverso rispetto a quello specifico della scuola primaria, essendo differenti obiettivi di apprendimento.

ACQUISIRE FAMILIARITÀ CON MATERIALE SCRITTO

Familiarizzare con la lingua scritta attraverso le esperienze proposte dall'adulto

- Formulare ipotesi sulla lingua scritta
- Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura

Mostrare capacità di "lettura" intesa come:

- Interpretare e decodificare figure e immagini, segni condivisi e simboli, grafici, schemi e tabelle;
- Anticipare testi in funzione del contesto in cui sono inseriti.
- Nominare figure e immagini rispettando la direzionalità sinistra-destra

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA MULTILINGUISTICA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
----------------------------	-------------------------------

5 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>RICEZIONE ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere parole ● Comprendere brevi istruzioni ● Comprendere semplici frasi di uso quotidiano <p>PRODUZIONE ORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine ● Interagire con i compagni utilizzando parole ed espressioni memorizzate 	<p>➤ Lessico di base (saluti, colori, parti del corpo, animali...)</p>

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi - Confrontare e valutare quantità - Operare con i numeri e contare - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone - Orientarsi nel tempo della vita quotidiana 	LA CONOSCENZA DEL MONDO

<ul style="list-style-type: none"> - Osservare la realtà circostante - Porre domande e formulare ipotesi 	
--	--

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE ED INGEGNERIA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO

5 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<p>ABILITÀ MATEMATICHE Dati, previsioni e relazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Raggruppare secondo criteri e caratteristiche ● Seriare secondo criteri dati ● Utilizzare correttamente i quantificatori uno, pochi, tanti, nessuno, molti, niente, di più, di meno ● Individuare analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni ● Individuare i rapporti topologici attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta <p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e denominare il codice arabo 	<p>CONOSCENZE MATEMATICHE Dati, previsioni e relazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Raggruppamenti ➤ Classificazioni in base a una o due proprietà ➤ Seriazioni e ordinamenti fino a cinque elementi ➤ Situazioni problematiche relative al vissuto del bambino <p>Numeri</p>

- Numerare in senso progressivo fino a 10
- Contare in senso regressivo dal 5
- Contare in senso regressivo dal 10
- Cogliere la corrispondenza tra la quantità e il simbolo numerico
- Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà
- Confrontare, ordinare e valutare le quantità
- Fare semplici calcoli partendo dall'esperienza quotidiana

Spazio e figure

- Individuare le relazioni (logiche, spaziali e temporali) fra gli oggetti, le persone e i fenomeni
- Usare correttamente gli indicatori appropriati (logici, spaziali e temporali)
- Riconoscere e denominare le principali figure geometriche piane (quadrato, rettangolo, cerchio, triangolo)
- Realizzare percorsi ritmici binari e ternari
- Riconoscere spazi aperti e spazi chiusi

ABILITÀ' SCIENTIFICHE

- Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi
- Porre domande sulle cose e sulla natura
- Utilizzare l'esperienza come strumento di indagine della realtà
- Individuare semplici problemi ed ipotizzare soluzioni
- Collocare fatti nel tempo individuando: giorno/notte, routine scolastiche, giorni della settimana, stagioni
- Formulare previsioni ed ipotesi
- Rappresentare graficamente i dati attraverso l'utilizzo di istogrammi e tabelle a doppia entrata
- Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni
- Raggruppare e ordinare oggetti e materiali di uso

- Confronti e quantificazioni
- Corrispondenza uno a uno
- Cardinalità del numero
- Riconoscimento di quantità
- Conteggio + 1 e - 1
- Numeri e numerazione

Spazio e figure

- Concetti spaziali e topologici
- Serie e ritmi di due o tre elementi diversi
- Principali figure geometriche
- Percorsi su indicazioni verbali

CONOSCENZE SCIENTIFICHE

- Concetti temporali
- Periodizzazioni
- Esperimenti
- Diagrammi, grafici e tabelle

comune secondo criteri diversi	
--------------------------------	--

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none">- Sviluppare il senso dell'identità personale attraverso la consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, esprimendoli in modo adeguato- Riflettere, confrontarsi, ascoltare e discutere rispettando i punti di vista diversi dal proprio- Conoscere la propria storia personale e familiare- Sviluppare il senso di appartenenza alla propria comunità riconoscendo i principali servizi presenti- Giocare in modo costruttivo e collaborativo con gli altri- Assumere comportamenti rispettosi per la salute, la sicurezza, le persone, le cose e l'ambiente- Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia	IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO

5 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Superare la dipendenza dall'adulto ● Assumere iniziative e portare a termine compiti e attività in autonomia ● Scoprire e conoscere il proprio corpo, anche in relazione alla diversità sessuale ● Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato ● Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri bisogni e i propri sentimenti ● Riconoscere e rispettare i tempi degli altri ● Collaborare con gli altri ● Manifestare interesse per i membri del gruppo, interagendo, ascoltando e prestando aiuto. ● Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni ● Accettare e rispettare le regole, i tempi, i turni. ● Rispettare i tempi di attesa tra domanda e soddisfazione di un 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ruoli e funzioni dei gruppi sociali di appartenenza: famiglia, vicinato, Comune... ➤ Regole fondamentali della convivenza ➤ Regole della convivenza e del lavoro a scuola ➤ Le parti del corpo e la diversità tra maschi e femmine ➤ Regole per la sicurezza in casa, a scuola, in strada ➤ Usi e costumi del proprio territorio ➤ Usi e costumi di altri Paesi

bisogno

- **Condividere materiali/spazi/giochi**
- Conoscere l'ambiente culturale in cui si vive: tradizioni, luoghi, caratteristiche
- Rispettare le norme per la salute e la sicurezza, in riferimento a sé e agli altri.
- Riconoscere e accettare l'esistenza di altre culture, razze, lingue

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e denominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; - Individuare e riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze di genere; - Rappresentare il corpo fermo e in movimento; - Riconoscere ed adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione; - Gestire in autonomia alcune azioni di routine quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici; - Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici; - Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici; - Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; - Osservare comportamenti atti a prevenire rischi; - Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo; - Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole. 	<p style="text-align: center;">IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
--------------------------	--

	-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO

5 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia ● Riconoscere, nominare, indicare le parti del corpo ● Rappresentare correttamente lo schema corporeo ● Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé ● Utilizzare in modo adeguato gli spazi scolastici ● Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare e rotolare ● Eseguire percorsi con schemi motori sempre più complessi ● Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi (schivare, afferrare un oggetto, fermarsi in tempo rispetto ad un ostacolo e poi superarlo) ● Individuare i principali concetti topologici attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta ● Eseguire attività di coordinazione oculo-manuale per affinare la motricità fine ● Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria ed altrui sicurezza ● Rispettare le regole dei giochi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il corpo e le differenze di genere ➤ Regole di igiene personale ➤ Regole degli ambienti ➤ Il movimento sicuro ➤ Concetti topologici e spaziali ➤ I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri ➤ Le regole dei giochi ➤ Gli alimenti

<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le principali caratteristiche di una corretta alimentazione ● Compiere azioni quotidiane per imitazione: allacciarsi le scarpe, abbottonarsi il giubbotto... 	
--	--

COMPETENZE	CAMPI DI ESPERIENZA
- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, multimediali.	LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE

COMPETENZA CHIAVE	-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE -COMPETENZA DIGITALE -COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE -COMPETENZA IMPRENDITORIALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO 22 MAGGIO 2018 INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI

5 ANNI	
ABILITA'	CONOSCENZE

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Esplorare e manipolare il colore e i vari mezzi grafici e plastici con curiosità e piacere, utilizzandoli in modo personale e creativo ● Orientarsi nello spazio del foglio ● Impugnare correttamente differenti strumenti grafici e plastici ● Ritagliare ● Eseguire campiture di spazi con sicurezza nel tratto e capacità di soffermarsi entro i contorni della figura ● Eseguire attività di pregrafismo utilizzando traccianti e materiali diversi con precisione ● Comunicare, esprimere, emozioni, raccontare, utilizzando il linguaggio del corpo ● Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative ● Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie ● Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo ● Produrre semplici sequenze sonoro-musicali c¹on la voce, il corpo, gli oggetti e semplici strumenti convenzionali e non ● Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico : sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà ● Leggere e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri ● Partecipare attivamente a giochi simbolici ● Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale ● Ascoltare brani musicali | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colori fondamentali e derivati ➤ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea ➤ Forme di pregrafismo ➤ Principali forme di espressione artistica ➤ Elementi essenziali per l'ascolto di un brano musicale e per la produzione di un semplice ritmo ➤ Gioco simbolico |
|--|--|

¹ GRUPPO DI LAVORO COMMISSIONE CURRICOLO INFANZIA - A.S. dal 2019 al 2022 - F.S. S. SILVELLO

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Produrre semplici motivi musicali utilizzando la voce, il corpo e gli oggetti● Costruire semplici strumenti musicali utilizzando materiali di recupero● Partecipare attivamente al canto di gruppo sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri | |
|--|--|