

CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

“La costruzione del curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa per la valorizzazione della persona ed il successo formativo”. (Indicazioni curricolo, pag. 23)

I CAMPI D'ESPERIENZA



LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Il Consiglio d'Europa, in particolare con il documento pubblicato nel 2016 "Competences for democratic culture. Living together as equals in culturally diverse democratic societies" indica le competenze, abilità e conoscenze che le persone dovrebbero sviluppare nel corso della formazione di base per consentire una corretta convivenza democratica. Sono indicazioni del tutto coerenti con la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'UE del 18.12.2006, che presenta le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, assunte nelle Indicazioni Nazionali come "orizzonte di riferimento" e finalità generale del processo di istruzione: "Nell'ambito del costante processo di elaborazione e verifica dei propri obiettivi e nell'attento confronto con gli altri sistemi scolastici europei, le Indicazioni nazionali intendono promuovere e consolidare le competenze culturali basilari e irrinunciabili tese a sviluppare progressivamente, nel corso della vita, le competenze-chiave europee." **Le otto competenze chiave**, così come recita la Raccomandazione, **"sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione"** e si caratterizzano come **competenze per la vita**. Costituiscono, dal punto di vista metodologico, un frame work capace di contenere le competenze culturali afferenti alle diverse discipline e le competenze metacognitive, metodologiche e sociali necessarie ad operare nel mondo e ad interagire con gli altri.



I campi d'esperienza e le Competenze Chiave Europee

Schema di corrispondenza tra i campi di esperienza e le competenze chiave europee:

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA
Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere	I discorsi e le parole. Tutti
Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia	La conoscenza del mondo- Oggetti, fenomeni viventi, numero e spazio. Corpo e movimento
Competenze digitali	Immagini , suoni, colori. Tutti
Imparare ad imparare	Tutti
Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro Tutti
Spirito ed iniziativa e imprenditorialità	Tutti
Consapevolezza ed espressione culturale	Il Corpo e il movimento Immagini, suoni, colori

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicare verbalmente i propri bisogni e i vissuti personali. ● Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive. ● Comunicare i propri stati emotivi. ● Comprendere semplici messaggi verbali. ● Prestare attenzione ai discorsi degli altri. ● Ripetere e memorizzare poesie, filastrocche e canti. ● Ascoltare e comprendere una lettura o una storia ● Leggere semplici immagini. ● Esprimersi utilizzando frasi semplici ● Arricchire il proprio lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare e comprendere. ● Eseguire semplici consegne. ● Comunicare con i coetanei e con gli adulti. ● Ascoltare, comprendere e raccontare una narrazione. ● Sperimentare e condividere il piacere della recitazione accompagnata dalla gestualità. ● Leggere immagini e sapere descrivere. ● Riconoscere ed interpretare diversi codici simbolici. ● Memorizzare testi di poesie, canti e filastrocche. ● Ascoltare, capire, intervenire in diversi contesti. ● Conoscere tradizioni e usanze. ● Usare nuovi termini in modo appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ascoltare gli altri cercando di comprenderli. ● Rispettare il proprio turno per intervenire nella conversazione. ● Utilizzare vocaboli nuovi relativi ad esperienza fatte. ● Acquisire una pronuncia corretta e scorrevole. ● Comunicare le esperienze. ● Dialogare con i coetanei e gli adulti. ● Formulare frasi complesse di senso compiuto. ● Comprendere consegne complesse. ● Analizzare, commentare ed esprimere pareri su immagini. Esprimere le proprie idee. ● Descrivere una situazione seguendo lo sviluppo cronologico dei fatti. Verbalizzare una storia in sequenza. ● Esprimere bisogni e desideri ● Esprimere emozioni e stati d'animo. ● Memorizzare e ripetere poesie e filastrocche ● Rispettare le opinioni degli altri. ● Intervenire adeguatamente in discussioni di gruppo. ● Differenziare la realtà dalla fantasia. ● Inventare brevi storie individuali, anche con l'aiuto di immagini. ● Partecipare attivamente all'invenzione di storie in piccolo gruppo. ● Comprendere i passaggi fondamentali di un racconto e riprodurli graficamente. ● Riassumere un breve racconto in modo logicamente corretto ● Discriminare suoni iniziali e finali nelle parole ● Comprendere la modalità di formazione delle rime ● Formulare domande in modo appropriato ● Completare testi narrativi ● Modificare il significato delle parole mediante la formazione di accrescitivi e diminutivi. ● Comprendere il significato del messaggio, cioè le informazioni e gli scopi principali. ● Utilizzare simboli per scrivere messaggi. ● Distinguere il disegno dalla scrittura ● Riconoscere la forma di alcune lettere.

PERCORSO

- Ascolto e comprensione di fiabe, racconti e dialoghi.
- Conversazioni d'interventi coerenti su argomenti di discussione: fatti, ricerche, problematiche.
- Richiedere informazioni e spiegazioni.
- Verbalizzare ciò che si è fatto: un'attività, un disegno.
- Uso delle verbalizzazioni nei rapporti fra pari e con gli adulti, durante il gioco e le attività di vita pratica.
- Rievocare narrazioni, inventare storie con elementi dati, modificare finali, ruoli, trame e sequenze.
- Analizzare e commentare figure, immagini, fotografie.
- Descrivere e raccontare o rievocare un'esperienza o una situazione propria o altrui, un oggetto, un gioco.
- Giochi di respirazione (bocca-naso), soffiare (bolle di sapone), russare.
- Muovere bocca e lingua: gioco delle smorfie.
- Produzione di suoni: sottovoce, urlando, suoni onomatopeici.
- Giochi strutturati: tombola dei mestieri, degli animali, dei contrari, memory.
- Memorizzare cantilene, filastrocche, poesie, indovinelli, canti.
- Drammatizzazioni, danze, canti imitativi, burattini, imitazioni mimico-gestuali di un racconto.
- Figure in sequenza.
- Uso della voce: intonazione, volume, espressione del volto.
- Giochi linguistici: rime, parole corte e lunghe, accrescitivi e diminutivi.
- Riflessioni sulla lingua scritta.
- Scrittura simbolica e lettura d'immagini.
- Prime forme spontanee di scrittura.

LA CONOSCENZA DEL MONDO



I bambini imparano ad osservare la realtà, l'ambiente naturale con i suoi fenomeni. Imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri. Giocando e confrontandosi con i compagni compiono classificazioni, seriazioni, raggruppamenti e incominciano a familiarizzare con i numeri, le forme geometriche e lo spazio. Attraverso attività concrete si avviano i primi processi astrazione e di simbolizzazione delle esperienze elaborando una prima organizzazione del mondo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> ● Saper manipolare ed usare in maniera appropriata il materiale presente nella sezione. ● Prendere coscienza che alcune cose lasciano impronte. ● Saper riconoscere le dimensioni grandepiccolo, alto-basso, lungo-corto degli oggetti. ● Saper riconoscere le posizioni spaziali sopra-sotto, dentro-fuori. ● Stabilire semplici relazioni logiche. ● Riconoscere il succedersi regolare degli eventi nella giornata scolastica. ● Eseguire una sequenza ritmica di due elementi. ● Osservare le trasformazioni naturali. ● Saper riconoscere le quantità tantipochi. ● Saper individuare quantità fino a tre. ● Saper raggruppare in base al colore o alla forma. ● Saper riconoscere le forme cerchio, quadrato. ● Manipolare materiale amorfo. ● Percepire la successione temporale: giorno – notte. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esplorare, osservare, manipolare usando i cinque sensi. ● Confrontare oggetti in base a un criterio dato. ● Comprendere la scansione temporale: giorno/notte. ● Riordinare gli elementi di una situazione secondo gli indicatori temporali: prima/dopo. ● Localizzare sé e gli oggetti secondo parametri spaziali. ● Raggruppare e classificare più elementi secondo un criterio: forma, colore, grandezza. ● Riconoscere in un insieme di oggetti la quantità. ● Confrontare due lunghezze diverse: lungo/corto. ● Ordinare in serie tre elementi dal grande al piccolo, dal lungo al corto e viceversa. ● Porsi domande e formulare ipotesi riguardo ad un fenomeno osservato. ● Comprendere l'esistenza di un problema e tentare la soluzione. ● Osservare con curiosità ● Distinguere i fenomeni atmosferici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Costruire insieme utilizzando varie modalità ● Individuare l'attributo che spieghi la classificazione data. ● Usare correttamente il "perché" causale. ● Operare corrispondenza tra gruppi di oggetti. ● Confrontare, riconoscere e riprodurre insieme di quantità diverse. ● Raggruppare gli oggetti di una stessa raccolta a 2 a 2, 3 a 3. Contare il senso progressivo. <ul style="list-style-type: none"> ● Collegare la sequenza numerica con oggetti e attività reali. ● Riconoscere le dimensioni. ● Seriare oggetti per: grandezza – lunghezza – altezza, larghezza, in ordine crescente e decrescente. ● Rappresentare graficamente le seriazioni effettuate. ● Riconoscere opposti. ● Creare ritmi binari e ternari. ● Misurare spazi utilizzando materiali occasionali. ● Riconoscere e riprodurre graficamente le forme geometriche: cerchio – quadrato – triangolo – rettangolo. ● Realizzare simmetrie mediante piegature, macchie di colore, disegni. ● Operare accostamenti di figure senza sovrapposizioni. ● Piastrellare la conoscenza dei concetti: dentro – fuori / aperto – chiuso / vicino – lontano / in alto – in basso / al cento – ai lati / davanti – dietro. ● Descrivere una situazione utilizzando termini adeguati (spaziali e topologici). Risolvere problemi spaziali. <ul style="list-style-type: none"> ● Riprodurre graficamente percorsi. ● Comprendere il concetto di direzione. ● Utilizzare in situazioni reali i termini: è possibile, è sicuro, è impossibile. ● Manipolare, analizzare e descrivere materiali ● Rilevare il mutamento della natura durante l'anno, comprendere l'ordine ciclico delle stagioni ● Utilizzare sistemi grafici di registrazione. ● Compiere osservazioni sull'alternanza tra giorno e notte, descrivere e rappresentare la successione degli eventi della giornata. Percepire il trascorrere del tempo. ● Formulare ipotesi di soluzione dei problemi. ● Comprendere l'importanza di rispettare il proprio ambiente

PERCORSO

- Giochi di raggruppamento di materiali occasionali: le raccolte (foglie, conchiglie, sassi, immagini, ecc.).
- Giochi con materiali strutturati (blocchi logici, tombole, domino).
- Giochi di classificazione (materiale strutturato e/od occasionale).
- Giochi d'ordinamento per forma, colore, dimensione, spessore.
- Seriazioni per altezza e lunghezza.
- Concetti di tanti, pochi, uno nessuno.
- Giochi di misurazione in relazione a sé ed agli altri.
- Giochi con l'acqua, la farina, la sabbia.
- Attività quotidiane: l'appello, il calendario, il menù.
- Registrazione dei risultati con segni - simbolo.
- I numeri: a cosa servono, cosa sono, dove li troviamo.
- Giochi spaziali d'esplorazione e rappresentazione di percorsi vari, gimcane, labirinti, mappe. Plastici.
- Passeggiate: osservazioni sulle strade, le case, i negozi, le persone, i luoghi, la meta.
- Esplorazioni in giardino.
- Giochi d'impronte, tracce, piste (neve, sabbia, creta, farina).
- Simmetrie. Giochi strutturati: tombola dei mestieri, animali e case, mamme e cuccioli.
- Osservazioni su esperimenti per individuare analogie e differenze: es. questo galleggia? Perché?
- Allestire ambienti: l'angolo del giardinaggio, la casetta, atelier di pittura.
- Ricercare modi diversi per realizzare un medesimo oggetto.
- Inventare giocattoli: la pista, uno scivolo, ecc.
- Formulare ipotesi e trovare una o più soluzioni ad un problema.
- Uscite e passeggiate: osservazione d'ambiente e raccolta di materiale e di documentazioni varie (foto, filmati, interviste, ecc.).
- Conversazioni sulla realtà che ci circonda: dal noto all'ignoto, dal semplice al complesso, dal vicino al lontano.
- Manipolazione di materiali: le "raccolte".
- Uso di strumenti: lente, microscopio, diapositive, video, cd.
- Rappresentazioni grafiche individuali e di gruppo sulle esperienze.
- Registrazione di "parole nuove".
- Visione e consultazione di libri, riviste e materiale multimediale (cd e Internet).
- Esperienze con l'acqua.
- Stati fisici legati all'acqua.
- Esperienze di coltivazione.
- Osservazione sugli esperimenti.
- Osservazioni sul tempo atmosferico (simboli meteorologici).
- Le stagioni ed il loro succedersi.
- Osservazioni sull'ambiente animale e vegetale e loro diversità.
- Simultaneità, successione, durata.
- Esperienze di cucina: ricostruzione delle esperienze, previsione sui risultati, osservazione di fenomeni chimici.
- Il tempo vissuto: la propria storia, la giornata a scuola, a casa.
- Il tempo cronologico: il calendario.
- Le ricorrenze: Natale, Carnevale, Pasqua, Feste di fine anno, i Compleanni.
- La ritmicità del giorno e della notte.
- Scoperta del significato del simbolo e ricerca di questo nella realtà: segnaletica stradale, ambientale, scritte, ecc.

IMMAGINI, SUONI, COLORI



“I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività.... I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze graficopittoriche, i mass-media, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.” (Indicazioni nazionali per il curriculum infanzia e primo ciclo – 2012)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare e produrre gesti. • Saper riconoscere e denominare i colori fondamentali. • Consolidamento della conoscenza dei colori primari. • Saper riconoscere i colori della realtà naturale. • Saper utilizzare tecniche e materiali diversi. • Saper riconoscere suoni e rumori della realtà • Saper produrre suoni e rumori col proprio corpo. • Cogliere gli elementi di una vicenda o situazione e drammatizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare linguaggi espressivi per esprimersi e rappresentare. • Disegnare, dipingere e modellare con vari strumenti e materiali. • Esprimersi e comunicare attraverso il corpo e il movimento, con la musica. • Esprimersi e comunicare con voce e corpo. • Interpretare con il gesto, la mimica ed il travestimento storie, brani musicali ed esperienze. • Organizzare uno spazio in base a criteri condivisi. • Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolatura dei colori primari. • Cogliere corrispondenze tra sensazioni, colori, materiali e forme. • Esprimere con immaginazione e creatività le proprie emozioni. • Sperimentare vari materiali e tecniche diverse in modo originale e creativo. • Osservare un modello e manipolare materiali plastici per ricrearlo. • Riconoscere e discriminare le qualità percettive dei colori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare adeguatamente le varie tecniche grafico – pittoriche. • Esprimere graficamente i propri vissuti. • Usare uno stile personale. • Riprodurre in modo creativo colori e forme dell’ambiente. • Rappresentare graficamente la realtà. • Effettuare confronti cromatici e creare combinazioni. • Rappresentare sensazioni ed emozioni vissute direttamente. • Completare immagini date. • Intervenire creativamente su un segno per trasformarlo in un’immagine. Progettare e costruire usando materiali semplici. • Collaborare ad attività grafico – pittoriche di gruppo. • Esprimersi attraverso giochi simbolici. Rappresentare situazioni a livello mimico – gestuale. • Drammatizzare situazioni. • Interpretare correttamente un ruolo prescelto. • Scoprire e utilizzare le potenzialità sonore del proprio corpo. • Ripetere per imitazione canti. • Controllare l’intensità della voce • Usare oggetti e strumenti musicali. • Percepire ritmi lenti e veloci. • Costruire semplici strumenti musicali • Discriminare i suoni dell’ambiente circostante. • Ascoltare brani musicali.

PERCORSO

- Il bambino produce disegni (dallo scarabocchio alla rappresentazione concettuale).
- Fa realizzazioni individuali e di gruppo.
- Usa tecniche varie: collage, tempere, colori a dita, pastelli, ecc.
- Sperimenta diversi materiali: fogli di diversa forma e spessore, stoffa, iuta, das, pasta, strutturati e non, di diversa natura.
- Scopre osservando colori e sfumature.
- Il bianco e il nero.
- La trasparenza.
- Usa il colore come sentimento, disegnando sensazioni come il caldo, il freddo, la paura, ecc.
- Osserva situazioni ambientali e coglie tratti caratteristici.
- Osserva il movimento d'elementi e coglie il senso del movimento
- Intuisce proporzioni, rapporti ed armonie.
- Utilizza e raccoglie immagini, fotografie, quadri d'autore.
- " Studia " gli animali: osserva e riproduce.
- " Studia" la figura umana: analisi delle parti (ritratto ed autoritratto).
- Manipolando elementi duttili produce forme ed oggetti.
- Giochi imitativi (versi d'animali, suoni della realtà, ecc.).
- Uso della voce: forte, fortissimo, piano, pianissimo, afono.
- Scopre i suoni del corpo.
- Esplora materiali vari ed individua le caratteristiche ed il suono che producono: (padelle, cucchiai, legnetti, pietre, foglie, acqua, ecc.).
- Sperimenta alcuni strumenti ed individua modi diversi di suonarli: percuotere, grattare, soffiare.
- Inventa ritmi con il corpo e con gli oggetti.
- Simbolizza, legge e rappresenta ritmi inventati o ascoltati.
- Ascolta brani musicali classici e moderni e li interpreta in modo personale e creativo. Canta da solo ed in gruppo.
- Giochi simbolici liberi o guidati (casetta, travestimenti, ecc.).
- Recita e mima canzoni, scioglilingua, conte, filastrocche.
- Usa burattini drammatizzando storie inventate o raccontate.
- Uso della macchina fotografica: foto e diapositive dei bambini in attività e d'esperienze in comune.
- Video: filmati, cartoni, documentari, fiabe.
- Computer: uso dello strumento per disegnare, produrre, giocare, ascoltare, vedere, documentarsi e documentare (Kids Piks, fiabe, cd vari, ecc.).
- Registrazioni di voci, conversazioni, brani musicali, interviste, suoni e rumori.
- Giochi con luci ed ombre.

- Inventa giochi e costruisce giocattoli (piste, barchette, bamboline, macchinine, ecc.), osservando meccanismi, incastri, avvitando, svitando, ecc.

IL SE' E L'ALTRO



Il bambino dà un nome alle proprie emozioni, comincia ad interagire con gli altri e comincia a percepire la propria identità. Afferisce ai temi dei diritti e dei doveri, al funzionamento della vita sociale e alla cittadinanza.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Saper affrontare con serenità il distacco dalla famiglia. • Saper esplorare e sapersi orientare nei nuovi ambienti. • Imparare a conoscere ed accettare persone nuove. • Sviluppare l'autonomia personale nell'uso e nella cura delle proprie cose e del materiale scolastico. • Sviluppare l'autonomia nell'utilizzo dei servizi igienici e al momento del pranzo. • Sviluppare comportamenti di condivisione e collaborazione con gli altri. • Rafforzare una positiva immagine di sé • e acquisire fiducia nelle proprie capacità. • Saper rispettare semplici regole di comportamento. • Prendere coscienza di comportamenti corretti e non. • Saper riconoscere situazioni di pericolo. • Comprendere i messaggi delle festività e delle ricorrenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi reinserire nel gruppo scolastico. • Interagire positivamente con i coetanei e con gli adulti. • Condividere materiali, regole, strategie. • Curare e riordinare giochi, materiali e strumenti di vario tipo. • Portare a termine un compito. • Partecipare ai giochi di sezione e di grande gruppo. • Collaborare ed aiutare i coetanei nei giochi e nelle attività di vita pratica e didattica. • Riconosce i tempi della giornata scolastica. • Accettare le richieste dell'insegnante. Esprimere emozioni e sentimenti attraverso il corpo. • Sviluppare atteggiamenti positivi nei confronti degli altri. • Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare di stare con i coetanei senza esclusione. • Rafforzare lo spirito di amicizia. • Accettare la diversità • Accettare gli altri e sviluppare, verso essi, sentimenti di fiducia. • Assumere comportamenti adeguati alle varie situazioni. • Portare a termine i propri impegni. • Rispettare le regole della vita comunitaria. • Fornire aiuto se richiesto. • Riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni. • Effettuare scelte consapevoli e autonome. • Scaricare momenti di aggressività in giochi di fruizione. • Essere disponibili a collaborare per un fine comune. • Cogliere la propria identità personale in rapporto alla propria famiglia. • Sviluppare la propria identità personale. • Acquisire sicurezza in sé. • Organizzare semplici giochi. • Partecipare alle tradizioni del proprio ambiente culturale. • Conoscere i simboli legati alle tradizioni. • Conoscere alcune ricorrenze civili e religiose • Partecipare attivamente agli eventi della vita sociale. • Scoprire la necessità di costruire e rispettare regole di comportamento

PERCORSO

- Partecipare a giochi spontanei e guidati: non isolarsi, non abbandonare il gioco prima che si sia concluso.
- Riconoscimento delle espressioni del viso.
- Giochi per riconoscersi: il nome, la voce, gli indumenti.
- Gli amici ed i giochi preferiti.
- Raccontare di sé agli altri.
- Uso della conversazione occasionale e spontanea: a tavola, durante il gioco libero e nelle attività.
- Rispettare le norme: non picchiare, non urlare, non mordersi, non sputare, non dire parolacce, non disturbare.
- Aiutare i compagni nelle attività quotidiane.
- Spiegare le ragioni del proprio comportamento ed ascoltare quelle altrui: chiedere scusa e perdonarsi.
- Darsi regole, ragionando.
- Rispettare le regole della conversazione.
- Rispettare i turni nei giochi collettivi.
- Corretto uso dei materiali comuni e propri.
- Corretto uso degli spazi comuni: sezione, salone, casetta, sala igienica.
- Comprendere l'appartenenza al gruppo: classe, di lavoro, scuola.
- Partecipare ad attività comuni della scuola: gite, feste, spettacoli, laboratori.
- Utilizzo sociale dei mezzi e degli spazi pubblici: pullman, parchi, musei e mostre, strade e negozi, ecc.
- Assolvere agli incarichi: cameriere, riordino, consegne...
- Conversazioni su: "prendere in giro"; "dare soprannomi"...
- Conversazioni e riflessioni su eventi: nascite, compleanni, festività, onomastici...
- Conversazioni sulle differenze etniche, di lingua, cultura, religione, creando momenti particolari, se in sezione sono anche presenti bambini di diversi Paesi.

IL CORPO E IL MOVIMENTO



È il campo di esperienza della corporeità e della motricità. Promuove la presa di coscienza del valore del corpo, inteso come una delle espressioni della personalità e come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Imitare posizioni e gesti con il proprio corpo. • Entrare in relazione con l'altro attraverso il contatto fisico. • Eseguire e controllare semplici schemi motori (camminare, correre, saltare, rotolare ecc.). • Individuare e denominare le parti del corpo. • Ricomporre la figura umana divisa in due o tre parti. • Rappresentare graficamente il se' corporeo (omino cefalopede). Individuare gli elementi del volto. Controllare la coordinazione oculo manuale. • Rispettare i margini nella coloritura. Assumere col proprio corpo posizioni spaziali rispetto ad un compagno o ad un oggetto. • Riconoscere le nozioni topologiche: dentro – fuori, sopra – sotto. Riconoscere e discriminare le dimensioni: grande – piccolo. • Riconoscere la propria identità sessuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avere cura del proprio corpo. • Acquisire pratiche corrette di igiene e di sana alimentazione. • Comunicare attraverso il gioco simbolico. • Conoscere ed usare i cinque sensi. • Toccare, ascoltare e dire le cose fatte. • Rafforzare la fiducia in sé attraverso l'attività corporea. • Potenziare la motricità fine. • Imitare correttamente i movimenti osservati. • Collocare se stesso in relazione ai seguenti parametri spaziali: vicino/lontano, dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro, in alto/in basso. • Riconoscere le differenze sessuali. Conoscere, nominare e indicare su di sé e sugli altri le parti del corpo. • Conoscere le funzioni di alcune parti del corpo. • Produrre ritmi corporei. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire, riconoscere, denominare le parti del corpo • Riconoscere e denominare le parti del corpo sugli altri e su una immagine. Ricomporre una figura umana divisa in più parti. • Rappresentare il proprio corpo in modo completo. • Conoscere le caratteristiche del proprio viso e riprodurlo. • Ricostruire un volto partendo da alcuni particolari. • Conoscere l'uso delle varie parti del corpo. • Imitare posizioni articolate del corpo. • Prendere consapevolezza della propria identità sessuale. • Rappresentare il corpo da diversi punti di vista. • Individuare situazioni statiche e dinamiche. • Rappresentare il proprio corpo in movimento. • Esercitare l'equilibrio statico e dinamico. • Individuare e riprodurre strutture ritmiche binarie e ternarie • Controllare schemi dinamici segmentari e generali. • Utilizzare la parte del corpo dominante durante azioni motorie. • Discriminare destra e sinistra su di sé. • Migliorare la motricità fine della mano e la coordinazione oculo – manuale. • Acquisire consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali • Utilizzare schemi motori complessi per superare ostacoli • Eseguire movimenti per esprimersi e comunicare • Acquisire corrette abitudini igienico – sanitarie.

PERCORSO

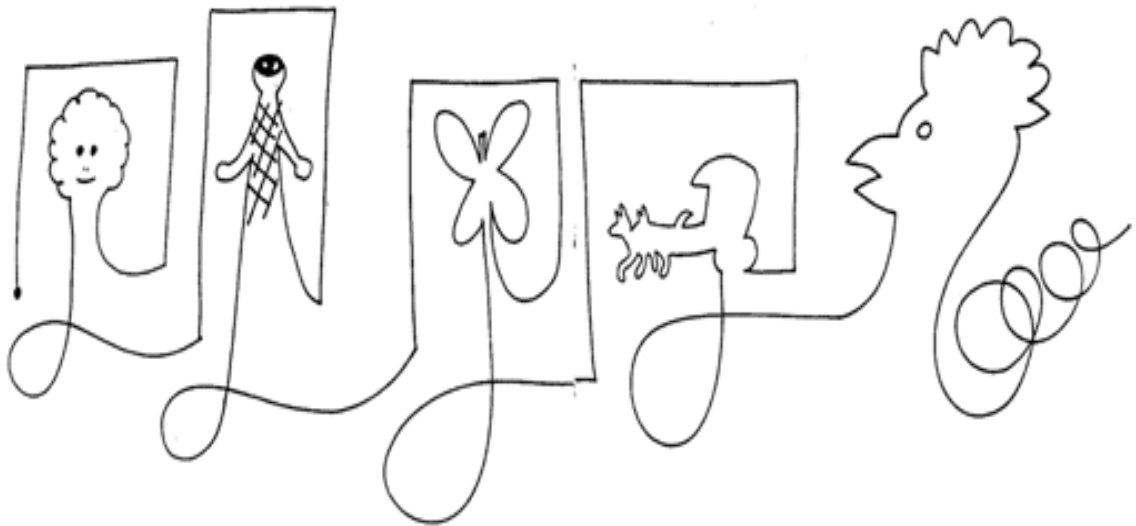
- Giochi liberi con materiali strutturati (palle, cerchi, cubi, ecc.) od occasionali (giornali, palloncini, materiali di recupero).
- Percorrere liberamente lo spazio camminando, correndo, rotolando, saltando, saltellando, arrampicandosi.
- Giochi motori collettivi (scatolino chiuso, belle statuine, orologio di Milano), d'equilibrio, con interruzione delle andature.
- Giochi ritmico-musicali.
- Giochi motori sulla dominanza e sulla percezione della lateralità.
- Giochi sulla sensorialità: l'udito, il tatto, la vista, l'olfatto, il gusto.
- Giochi sulle parti del corpo.
- Giochi su percorsi ed esplorazioni spaziali.
- Giochi allo specchio, d'imitazione, danze, ombre.
- Giochi imitativi e fantastici con gli oggetti (Il cerchio é...).
- Rappresentazioni grafico-pittoriche del proprio corpo e delle esperienze vissute.
- Giochi a coppie
- Conversazioni sul corpo.
- Giochi simbolici sui ruoli.
- Giochi finalizzati alla scoperta del corpo sui compagni.
- Giochi di socializzazione.
- Giochi di rilassamento globale o segmentario.
- Giochi con regole e turni.
- Attività di vita quotidiana: vestirsi, svestirsi, lavarsi, pranzare, riposare, ecc.
- Conversazione su: quando sudo...quando il cuore batte forte...ecc.
- Fare da soli: in sala igienica, a tavola, vestirsi, svestirsi.
- Acquisizione di corrette abitudini alimentari
- Acquisizione di autonomia nell'uso di oggetti personali
- Acquisire autonomia rispetto all'ambiente e ai materiali comuni
- Presa di coscienza dell'altro sesso.

TEMPO... nel TEMPO

(frase di Bruno Munari)

Il tempo è un gioco,
giocato splendidamente
dai bambini

Eracito



(disegno di Bruno Munari)

a.s. 2019 - 2022

PREMESSA

... Osserva un bambino che raccoglie conchiglie sulla spiaggia: è più felice dell'uomo più ricco del mondo. Qual è il suo segreto? Quel segreto è anche il mio.

Il bambino vive nel momento presente, si gode il sole, l'aria salmastra della spiaggia, la meravigliosa distesa di sabbia.

È qui e ora. Non pensa al passato, non pensa al futuro.

È qualsiasi cosa fa, la fa con totalità, intensamente; ne è così assortito da scordare ogni altra cosa

Osho

L'acquisizione del senso del tempo nei bambini è un percorso lento, complesso, articolato, che si costruisce a piccole tappe. . Nella scuola dell'Infanzia molte attività proposte sono finalizzate alla conoscenza dei concetti di "tempo" per le molteplici valenze che questo argomento assume nella vita di ogni persona a partire dai primi anni di vita. Alcuni esempi: la storia personale, la logica e sequenzialità di storie e eventi, i calendari (presenze, incarichi, ...), le ricorrenze (compleanni e feste), le osservazioni sulla natura. Nasce, quindi, il desiderio di far percepire e conoscere ai bambini fenomeni e aspetti del mondo che li circonda, partendo dal presupposto che il concetto di tempo è tanto intuitivo quanto sfuggente. Si tratta tuttavia di un elemento che influisce costantemente della vita quotidiana dei bambini, a scuola e a casa. Il linguaggio e le parole in uso tra le pareti domestiche e in sezione ci fanno capire quanto esso **condizioni il nostro agire insieme ai piccoli**. In seguito a queste considerazioni il gruppo docenti della scuola dell'Infanzia" B. Munari" dedica alla tematica "Tempo" il Progetto Educativo triennale (2019/2022). Il fine è quello di rafforzare e consolidare quelle conoscenze inerenti all'argomento che, attraverso una serie di esperienze quotidianamente proposte, portino il bambino a percepire/scoprire/conoscere il tempo su dimensioni e piani diversi.

La dimensione del loro vissuto, della loro storia personale, poiché le connessioni con le esperienze reali di vita aiuta la comprensione in rapporto ai tempi propri e degli altri

La dimensione logica e consequenziale di eventi e storie, porta a collocare le esperienze nella categoria del tempo; aiuta i bambini a rappresentare la realtà con coerenza, ad utilizzare parole che collegano le azioni al tempo (prima, dopo) e a dare un ordine logico ai fenomeni naturali, agli eventi, ai racconti.

La dimensione relazionale legata alle dinamiche affettive che portano a percepire il passato come memoria di esperienze e il futuro come attesa e aspettativa.

La dimensione misurabile con strumenti (clessidre, orologi, calendari, grafico del tempo meteorologico...) facilmente leggibili.

La dimensione della natura: con l'osservazione del tempo meteorologico, modificazioni dell'ambiente (cicli stagionali...) ,delle piante, dell'abbigliamento, delle abitudini, dei fenomeni atmosferici....

La dimensione dei tempi legati alle proprie esigenze “ [...] un tempo a misura delle esigenze dei bambini, dei ragazzi, degli adulti, [...]

un tempo per imparare ad accogliere, ad ascoltare, a conoscersi ed essere compresi, per dedicare il giusto tempo a sé e agli altri, in un mondo in cui tutto procede troppo velocemente”. (tratto dalla” Pedagogia della lumaca” di Gianfranco Zavalloni).

“Perdere tempo a parlare rappresenta la premessa indispensabile per una corretta relazione educativa:non si può prescindere infatti dalla reciproca conoscenza ...

L'ascolto è un aspetto fondamentale della didattica, rappresenta la premessa di quell'empatia necessaria per fare dell'insegnamento una relazione di aiuto” (La pedagogia della lumaca G. Zavalloni)

L'elaborazione del seguente Progetto Educativo è il risultato di un lavoro di ricerca coadiuvato dai seguenti documenti:

- Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo. Annali 2012;

-Agenda ONU del 2030

Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M. 16/11/2017, n. 910. (Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2018);

“La Pedagogia della lumaca per una scuola lenta e non violenta”

La Programmazione è suddivisa in tematiche portanti, nuclei fondanti e

O.S.A. (divisi per età e relativi ai diversi nuclei) come da metodo Prof. M. Dodman. Tale metodologia è stata oggetto di un corso di formazione a cui parte del personale docente ha partecipato alcuni anni fa.

I **contenuti** del curriculum sono le **tematiche portanti** del sapere ovvero le competenze da promuovere. Ciascun campo, ambito o disciplina individua le proprie tematiche, insieme ad una scelta di argomenti pertinenti alla particolare fascia di età. Inoltre, per ciascuna tematica portante, si definiscono i **nuclei fondanti**: gli elementi costitutivi della stessa tematica, i nodi concettuali o concetti strutturanti su cui si intende lavorare. Per tutte le tematiche scelte, i nuclei individuati possono essere riassunti come caratteristiche (dei testi, dei numeri, degli ambienti, delle società, ...), relazioni (temporali, spaziali, causali, interpersonali, ...) e trasformazioni (cambiamenti di punto di vista, operazioni, catena energetica, crescita, ...). **Lavorare su qualsiasi tematica o nucleo significa promuovere gli stessi tipi di competenze.** In primo luogo, esiste la competenza conoscitiva. **La costruzione delle conoscenze relativa alla tematica è una competenza assolutamente prioritaria. L'essenza del processo di apprendimento è che la conoscenza non si trasmette ma si costruisce.**

Tematica unificante:

Tempo...nel TEMPO

Tematica portante:

“ Il TEMPO e la dimensione del mio vissuto ”

Nuclei fondanti:

- ❖ Il mio tempo per Giocare: giochi individuali, a gruppo, giochi motori, danze, mimica e teatro, giochi multimediali, sport
- ❖ La mia storia personale: io com'ero, come sono, come sarò
- ❖ I tempi propri e quelli degli altri: ad ognuno il “suo...tempo”, rispetto nel giocare, nei ritmi di ognuno, nella relazione. Il carattere e le passioni di ognuno. “Cosa mi piace?”
- ❖ Un ricordo di altri tempi (racconti dei nonni). Giochi, abitudini e altre curiosità di un tempo passato
- ❖ Il mio tempo dedicato: turni e incarichi. Ruoli in classe, nella scuola, nella famiglia. La collaborazione
- ❖ Il mio tempo nelle ricorrenze: compleanno, festività, Feste di fine anno, Giornata della Memoria, Giornata dei Diritti, ecc.
- ❖ Il mio tempo nella Natura: giocare con materiali naturali, tempo per toccare e sporcarsi, il giardino, tempo ecologico di rispetto e amore per l'ambiente

Competenze conoscitive:

Saper dimostrare il senso dell'identità personale

Saper di avere una storia personale e familiare

Saper riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo

Saper osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

Saper riconoscere ricorrenze ed eventi significativi.

Competenze linguistico comunicative:

Saper riflettere, confrontare, discutere con adulti e pari e cominciare a riconoscere la reciprocità nel dialogo e dell'ascolto

Saper porre domande su curiosità personali, procedure da seguire, ipotizzare semplici soluzioni

Saper usare la lingua italiana, ascoltare e comprendere narrazioni e racconti, argomentare, raccontare e descrivere.

Competenze metodologico - operative:

Saper giocare in modo costruttivo e creativo, nel rispetto degli altri

Saper utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie

Saper ricostruire con le immagini e/o verbalmente storie, esperienze, schemi, insiemi, rispettando la successione logico-temporale

Saper attivare un approccio spontaneo, consapevole di rispetto e protezione verso l'ambiente naturale.

Saper usare i cinque sensi per ricavare informazioni dall'ambiente.

Competenze relazionali:

Saper comunicare consapevolmente i propri sentimenti, le proprie esigenze

Saper rispettare semplici regole comportamentali, di ascolto e di convivenza

Saper giocare da solo e con gli altri, essendo propositivo

Saper rispettare le regole nel gioco e nel lavoro, in condizione di tranquillità e prevedibilità, saper recepire le osservazioni dell'adulto.

Saper interagire positivamente con gli altri nella quotidianità, nelle feste, negli eventi

Tematica portante:

Il TEMPO e la dimensione logica, ciclica e misurabile

Nuclei fondanti:

- ❖ Il tempo che passa: La mia giornata, il giorno/la notte, la settimana, i mesi, le stagioni
- ❖ Le misure del tempo: I calendari, l'orologio, le clessidre, costruzione di strumenti di misurazione del tempo, ecc.
- ❖ Il tempo musicale: il canto, i ritmi, andature, danze, giochi psicomotori
- ❖ Il tempo numerico: numeri, insiemi, classificazioni
- ❖ Il tempo meteorologico, i cambiamenti climatici/le stagioni/la misurazione di temperature
- ❖ Le parole che misurano il tempo: adesso, prima, dopo, più tardi, fra tanto, fra poco, aspetta, mentre, durante, ecc.
- ❖ Il Tempo Futuro: immaginazione, Spazio e pianeti, previsioni ed ipotesi.

Competenze conoscitive:

Saper riflettere sulle proprie esperienze, sulle proprie azioni, sulle proprie idee

Saper percepire la successione temporale della giornata, della settimana, dei mesi

Saper associare eventi atmosferici alle stagioni

Saper riconoscere ritmi e viverli nella propria corporeità

Saper osservare trasformazioni nella natura e saper porsi domande

Competenze linguistico comunicative:

Saper essere curioso e attento durante la narrazione di storie

Saper descrivere fatti, eventi, processi, relazioni, caratteristiche e proprietà di quanto accade nell'ambiente

Saper trovare il piacere in canali comunicativi diversi come il canto, la narrazione, l'imitazione.

Saper esplorare i primi alfabeti musicali

Competenze metodologico - operative:

Saper essere attento alle esperienze proposte, alle consegne date.

Saper portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e documentarli

Saper rappresentare e registrare usando simboli: semplici eventi, fenomeni, processi e relazioni numeriche e temporali.

Saper esplorare, cogliere le funzioni ed i possibili usi di macchine e strumenti e tecnologie multimediali.

Saper sperimentare e combinare elementi e strumenti musicali

Competenze relazionali:

Saper sviluppare stima di se e fiducia nelle proprie capacità

Saper attuare confronti con i compagni, considerare altri punti di vista.

Saper condividere le esperienze e le conoscenze

Saper accettare l'aiuto e saper dare collaborazione spontanea

Tematica portante:

Il TEMPO e la dimensione ludica, affettiva e psicologica

Nuclei fondanti:

❖ Tempo per giocare:

- Il giocattolo
- Giochi di movimento
 - Giochi di gruppo
- Giochi di logica e di socialità
 - Giochi competitivi
 - Giochi rilassanti
- Giochi all'aria aperta
- Giochi di fantasia, imitativi e di ruolo
 - Giochi musicali
 - Gioco multimediale

❖ Tempo per...emozionarsi:

- Tempo per ascoltare ed esprimere emozioni
 - Tempo per le "Coccole"
 - Tempo per la musica
 - Tempo per l'arte
 - Tempo per la danza

❖ Tempo per il nostro benessere:

- Tempo per riposare e annoiarsi
 - Tempo per leggere
 - Tempo per i nostri Diritti
- Tempo per la cura del nostro corpo
- Tempo per la nostra alimentazione
- Tempo per parlare, per ascoltare, per il silenzio

Competenze conoscitive:

Saper vivere pienamente la propria corporeità

Saper sviluppare una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.

Saper distinguere tra realtà e fantasia

Saper gestire i tempi, i segnali, i bisogni del proprio corpo

Saper adottare pratiche igieniche corrette per la cura di sé e per una corretta alimentazione.

Saper riconoscere come valore la diversità degli altri

Competenze linguistico comunicative:

Saper utilizzare l'immaginazione e la fantasia per esprimersi e comunicare con gli altri, attraverso una pluralità di codici.

Saper inventare storie ed esprimerle attraverso canali comunicativi

Saper esprimere emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale e non verbale

Saper sviluppare interesse e piacere verso la fruizione artistica di opere, spettacoli, musica, poesia, sport affinando le proprie capacità percettive ed espressive.

Competenze metodologico - operative:

Saper giocare, lavorare in modo costruttivo e creativo cooperando in progetti comuni

Saper produrre e inventare storie, disegni, pitture, manufatti, con piacere e creatività

Saper attivare forme di linguaggio iconico, corporeo e gestuale per esprimere le emozioni

Saper organizzare il tempo, saper apprezzare la lentezza nelle azioni e nel gioco, a scuola e nella famiglia

Competenze relazionali:

Saper interiorizzare "il piacere" dello star bene insieme riflettendo sul valore morale delle proprie azioni

Saper acquisire una prima consapevolezza dei propri diritti, doveri e delle regole del vivere insieme.

Saper riconoscere alcuni elementi sociali e culturali della vita di ogni cittadino e delle diverse comunità culturali

Tematica portante:

Il TEMPO e la dimensione Creativa

(Il metodo Munari: creare con fantasia....)

L'AMBIENTE come laboratorio. IL MATERIALE come offerta di conoscenza. L'ADULTO come guida e indicatore di metodi di lavoro

“ Un bambino creativo è un bambino felice.”

Nuclei fondanti:

- Oggetti (tutto può essere Recuperato...Riciclato..Riutilizzato...)
- Esperienze (...non dire cosa fare, ma come fare)
- I Libri illeggibili di Munari
- Costruire un libro ispirandoci a Bruno Munari (Progetto Atelier di Munari)

“ L'arte è ricerca continua, assimilazione delle esperienze passate, aggiunta di esperienze nuove, nelle forma, nel contenuto, nella materia, nella tecnica, nei mezzi “

Competenze conoscitive:

saper costruire conoscenza attraverso l'esperienza
"se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco"
cit.B.Munari (antico proverbio cinese)

Competenze linguistico comunicative:

saper comunicare attraverso tutti i linguaggi

Competenze metodologico-operative:

saper formulare ipotesi, soluzioni, procedimenti e usi relativi all'elaborazione di "prodotti" e di libri

Competenze relazionali:

saper utilizzare vari materiali in modo non convenzionale ma liberatorio e piacevole.i