



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**

**CREMONA UNO**

SCUOLA DELL'INFANZIA, SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Via Gioconda, n. 1 - 26100 CREMONA (CR) - Tel: 0372 28228 - Fax: 0372 28228

E-mail: [CRIC82100Q@ISTRUZIONE.IT](mailto:CRIC82100Q@ISTRUZIONE.IT) - PEC: [CRIC82100Q@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:CRIC82100Q@PEC.ISTRUZIONE.IT)

**BENVENUTI NELLE NOSTRE SCUOLE DELL'INFANZIA**



**CURRICOLO SCUOLE DELL'INFANZIA BOSCHETTO - S. AMBROGIO**

**Anno scolastico 2023-2024**

## Premessa

Il curriculum per la scuola dell'infanzia dell'Istituto Comprensivo Cremona Uno è redatto nell'ottica della verticalità, tenendo conto dei seguenti riferimenti legislativi:

Indicazioni nazionali 2012 per il curriculum di scuola infanzia e primo ciclo;

Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018;

Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018;

LEGGE 20 agosto 2019, n. 92;

Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile.

La scuola dell'infanzia si pone la finalità:

- consolidare l'identità,
- sviluppare l'autonomia,
- promuovere l'acquisizione di competenze,
- far vivere le prime esperienze di cittadinanza.

***“Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili ai fini di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.”***

Il conseguimento di tali obiettivi è garantito dai “Campi di esperienza”, che rappresentano i diversi ambiti del fare e dell'agire del bambino:

- I sé e l'altro;
- Corpo e movimento;
- Immagini, suoni, colori;
- I discorsi e le parole;
- La conoscenza del mondo

*Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente:*

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza Matematica e competenza in Scienze, Tecnologia 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 espressioni culturali

***“Agli insegnanti competono la responsabilità della valutazione e la cura della documentazione, nonché la scelta dei relativi strumenti, nel quadro dei criteri deliberati dagli organi collegiali.***

**Le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali devono essere coerenti con gli obiettivi e i traguardi previsti dalle Indicazioni e declinate nel curricolo.”**

I progetti e le unità di apprendimento saranno organizzati in stretta coerenza con le indicazioni individuate nel curricolo d’Istituto, le attività educativo-didattiche si svilupperanno in un’equilibrata integrazione dei momenti di cura, di relazione, di apprendimento, seguendo metodologie didattiche condivise collegialmente.

*La verifica e la valutazione costituiranno una componente fondamentale per l’azione educativa in quanto permetteranno di monitorare l’impostazione e l’efficacia dell’attività svolta per il processo di sviluppo e di evoluzione di ciascun bambino e di ciascuna bambina.*

Il significato dei nostri interventi educativi è fondato sull’idea di una bambina e di un bambino:

1. competente sin dalla nascita
2. attivo
3. curioso e desideroso di conoscere
4. autonomo in grado di modulare la relazione con adulti, bambine e bambini.

<p><b>COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:</b>  <b>Competenza alfabetica funzionale</b>  <b>Competenza in materia di cittadinanza</b>  <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b></p> <p><b>CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: IL SE' E L'ALTRO</b></p> <p><b>CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: TUTTI</b></p>							
	<b>O.S.A.</b>				<b>COMPETENZE</b>		
<b>NUCLEO FONDATE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ'</b>	<b>ITINERARIO DIDATTICO</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>

<p>Le grandi domande, il senso morale, il vivere Insieme.</p>	<p>Riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni</p>	<p>Affrontare autonomamente situazioni nuove; esprime i propri bisogni e le proprie esigenze</p> <p>Sviluppare il senso dell'identità.</p>	<p>Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco.          Percorso motorio per familiarizzare con l'ambiente scuola e gli spazi personali.          Conversazioni sugli stati d'animo          Attività di mimo degli stati d'animo          Realizzazione di cartelloni,          Rappresentazioni grafiche          Attività pittoriche          Manipolazione          verbalizzazione</p>	<p>Superare il distacco dai genitori.          Stabilire un rapporto di interscambio positivo con adulti e bambini.          Affrontare con serenità situazioni nuove ed impreviste</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto.          Si rivolge all'insegnante per chiedere aiuto, consiglio, approvazione.          Condurre a termine i compiti affidati.          Rispettare le regole della scuola.          Affrontare con serenità situazioni nuove ed impreviste.</p>	<p>Saper adattarsi a nuovi contesti.          Esprimere con gesti e parole bisogni, emozioni e vissuti connessi alla propria storia personale.          Superare le paure, le ansie, le inquietudini legate a ciò che non si conosce.</p>	<p>Collaborare con gli altri per realizzare uno scopo comune.</p>
	<p>Conosce ed instaura relazioni</p>	<p>Assumere comportamenti corretti verso compagni e giochi</p> <p>Rispettare regole di comportamento condivise</p> <p>Sentire di appartenere ad una comunità</p> <p>Scoprire la propria individualità e sperimenta il piacere di lavorare con i compagni</p>	<p>Giochi per favorire relazioni positive e per applicare regole comuni e condivise</p> <p>Lavori da effettuare in piccolo gruppo per favorire la collaborazione e il confronto</p> <p>Drammatizzazioni di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo</p>	<p>Stabilire relazioni positive con gli altri</p> <p>Non danneggiare le cose altrui o le cose comuni.</p> <p>Cogliere il senso di appartenenza ad un gruppo.</p> <p>Ascoltare per comprendere e comunicare con gli altri</p>	<p>Individuare e condividere semplici regole per il benessere comune.</p> <p>Non danneggiare le cose altrui o le cose comuni.</p> <p>Cogliere il senso di appartenenza ad un gruppo.</p>	<p>Rispettare le regole condivise</p> <p>Rispettare e aiutare gli altri.          Scoprire il piacere di stare insieme e di cooperare per ottenere un risultato comune</p> <p>Partecipare attivamente agli eventi della vita sociale          Comprendere la negatività di gesti che possono causare danni.</p>	<p>Ascoltare e relazionare in modo corretto, nei diversi contesti, con adulti e bambini.</p> <p>Saper rispettare le norme che regolano i vari aspetti della vita sociale</p> <p>Saper comunicare in modo costruttivo e sapersi impegnare in modo efficace con gli altri.</p>

			<p>Giochi di gruppo finalizzati a facilitare, ritrovare, consolidare la conoscenza reciproca</p> <p>Giochi a squadre e di gruppo</p> <p>Rielaborazioni grafiche e pittoriche delle esperienze effettuate.</p>		<p>Vivere con fiducia e serenità nuove relazioni</p>		
--	--	--	---	--	--	--	--

<p><b>COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO :</b>  <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>  <b>Competenza digitale</b>  <b>CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <i>IMMAGINI, SUONI ,COLORI</i></b>  <b>CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: Il corpo e il movimento; La conoscenza del mondo; I discorsi e le parole</b></p>							
	<b>O.S.A.</b>			<b>COMPETENZE</b>			
<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>ITINERARIO DIDATTICO</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>

<p>Gestualità, arte, musica</p>	<p>Il suono, il rumore, il silenzio;</p> <p>l'ascolto e il canto;</p>	<p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo;</p> <p>Riconoscere la differenza tra suono e silenzio</p> <p>Sperimentare la sonorità di materiali e oggetti</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri;</p> <p>Usare la voce e i suoni per esprimere e condividere emozioni;</p>	<p>Attività di ascolto dell' ambiente,</p> <p>Giochi di percezione con oggetti strutturati e/non per riconoscere la differenza tra suono e rumore, suoni forti e suoni deboli, silenzio,</p> <p>Attività motorie per la percezione del ritmo scandito dal suono di uno strumento musicale es.: cembalo, tamburello, (marce, andature varie ecc.)</p> <p>Memorizzazione di canti e filastrocche da interpretare con la voce la mimica, la gestualità gli strumenti musicali,</p> <p>Costruzione di oggetti sonori con l'utilizzo di materiali di recupero (semi vari, riso, scatole, tubi di cartone, vecchi coperchi di pentole),</p> <p>Utilizzo degli strumenti realizzati per scoprirne gli aspetti sonori e riprodurre semplici sequenze sonore,</p> <p>Ascolto di brani musicali di vario genere e successiva rielaborazione grafico/pittorica per esprimere emozioni /stati d'animo,</p> <p>Invenzione e riproduzione grafica di semplici simboli per rappresentare suono rumore silenzio,</p> <p>Esecuzione di semplici dettati ritmico/musicali.</p>	<p>Riconosce la differenza tra suono e rumore;</p> <p>Percepisce gli aspetti sonori prodotti da materiali diversi;</p> <p>Interpreta e ricorda suoni ascoltati e frammenti canori;</p>	<p>Riconosce e riproduce suoni deboli, suoni forti;</p> <p>Percepisce e riproduce semplici ritmi sonori;</p> <p>Ricorda e interpreta semplici melodie;</p>	<p>Riproduce semplici sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati e con semplici strumenti;</p> <p>Memorizza e canta anche in coro semplici brani musicali;</p>	<p>Partecipa attivamente ad attività di percezione e riproduzione di sequenze sonore, ritmi utilizzando la voce, il corpo, gli oggetti;</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando simboli convenzionali per codificare e riprodurre graficamente i suoni percepiti;</p>
	<p>I colori, i materiali plastici e manipolativi; la drammatizzazione;</p>	<p>Riconoscere ed utilizza le diverse forme di espressione artistica: grafica/pittorica/plastico/costruttiva, di drammatizzazione e teatrale</p>	<p>Approccio libero a materiali e tecniche espressive varie,</p> <p>giochi di esplorazione e scoperta di oggetti per il riconoscimento dei colori primari,</p> <p>Giochi di mescolanza dei colori primari per scoprire e riconoscere i colori composti,</p> <p>Uso di acquerelli e tempere per scoprire colori caldi e freddi, gradazioni di colore, sfumature, Attività di campitura con colori digitali,</p> <p>Attività di spugnatura e pittura con pennello, con stancil e rulli, esperienze di collage con vari materiali,</p> <p>Manipolazione di materiali plastici (pongo, creta, pasta di sale, didò cartapesta) e creazione di semplici oggetti,</p> <p>Assemblaggio e incollatura di cartoni per realizzare personaggi e/o oggetti tridimensionali,</p>	<p>Sperimenta differenti tecniche espressive senza una particolare finalità espressiva;</p> <p>Utilizza materiali e strumenti su spazi estesi di foglio, rispettando sommariamente contorni definiti;</p> <p>Esegue scarabocchi e</p>	<p>Riconosce i colori fondamentali;</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno</p> <p>Sperimenta differenti tecniche espressive e modalità manipolative pittoriche/plastiche</p> <p>Esplora e utilizza i materiali che ha a disposizione con creatività</p> <p>Utilizza strumenti e materiali secondo le modalità convenute e porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti</p>	<p>Riconosce i colori fondamentali e derivati</p> <p>Utilizza con creatività i colori, sperimenta differenti tecniche, materiali e modalità manipolative, pittoriche e plastiche;</p> <p>Usa il disegno, la pittura e le altre attività manipolative per esprimere emozioni e propri vissuti;</p> <p>Utilizza strumenti e materiali secondo le modalità convenute e</p>	<p>Padroneggia le attività grafiche pittoriche/plastiche/costruttive con intenzionalità ed accuratezza;</p>

				disegni schematici senza una particolare finalità espressiva		porta a termine il lavoro nei tempi stabiliti	
--	--	--	--	--	--	---	--

COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO: Competenza alfabetica funzionale CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <b>I DISCORSI E LE PAROLE</b> CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: Tutti							
NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ'		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Ascoltare e parlare	Ascoltare e comprendere consegne sempre maggiori	Ascoltare prestando attenzione per tempi sempre maggiori  Comprendere consegne verbali di vario tipo  Comprendere semplici racconti   Ricostruire un racconto individuando inizio e fine con	Conversazioni Lettura di racconti Memorizzazione di semplici poesie e filastrocche  Giochi di finzione Utilizzo del calendario degli incarichi  Lettura di racconti Rielaborazioni verbali Drammatizzazioni   Ascolto di racconti con immagini Riordino di sequenze Riordino e rielaborazione verbale	Ascolta chi comunica con lui/lei  Comprende gli adulti  Comprende semplici frasi   Verbalizza immagini	Ascolta durante una conversazione  Comprende adulti e coetanei  Comprende un breve racconto   Verbalizza due immagini in sequenza	Ascolta racconti e storie  Comprende ed esegue semplici consegne  Comprende un racconto con più personaggi   Verbalizza e riordina in sequenza storie figurate di due	Ascolta con attenzione sia durante le conversazioni, i racconti e le storie  Comprende ed esegue consegne sempre più complesse   Comprende racconti sempre più complessi   Verbalizza e

		<p>l'aiuto di immagini</p> <p>Individuare attraverso domande guida i nessi spaziali, temporali causali</p>	<p>di sequenze</p> <p>Giochi linguistici: Chi?- Cosa fa? – Dove? – perché?</p>	<p>Risponde a semplici domande</p>	<p>Risponde a semplici domande inerenti a racconti</p>	<p>immagini</p> <p>Risponde a domande relativamente a tempi e luoghi inerenti a semplici racconti</p>	<p>riordina in sequenza un racconto figurato con più immagini</p> <p>Individua e risponde a domande relativamente a tempi, luoghi e causa inerenti a racconti</p>
	<p>Dialogare con compagni ed adulti</p>	<p>Interagire a livello verbale con adulti e bambini (rispettare il turno, porre domande fornire spiegazioni, informazioni, esprimere opinioni)</p> <p>Raccontare il proprio e/o l'altrui vissuto</p> <p>Raccontare un semplice testo ascoltato</p>	<p>Conversazioni libere Conversazioni con domande stimolo Registrazione di conversazioni Realizzazione di cartelloni</p> <p>Conversazioni</p> <p>Ascolto di storie, racconti, poesie Rielaborazioni verbali</p>	<p>Interagire con le insegnanti della propria sezione</p> <p>Risponde a domande</p> <p>Individua i personaggi di un racconto ascoltato</p>	<p>Interagire con i compagni e le insegnanti della scuola</p> <p>Racconta in modo spontaneo</p> <p>Individua i personaggi e i luoghi di un racconto ascoltato</p>	<p>Interagisce con adulti e compagni rispettando il proprio turno</p> <p>Racconta spontaneamente episodi del suo vissuto</p> <p>Racconta con semplici parole un racconto ascoltato</p>	<p>Interagisce e trasmette informazioni ad adulti e coetanei rispettando il proprio turno</p> <p>Racconta spontaneamente e, e con particolari, episodi del suo vissuto</p> <p>Racconta con sempre più particolari una storia ascoltata</p>

	Inventare racconti, filastrocche con supporto di immagini	Leggere immagini per inventare semplici storie e/o filastrocche	Manipolazione di immagini Lettura di immagini Invenzioni di storie Utilizzo di immagini per inventare filastrocche	Legge immagini semplici	Legge immagini per raccontare	Legge immagini e collabora con i compagni per raccontare una storia semplice	Legge immagini e le utilizza per inventare da solo storie e/o filastrocche
	Sperimentare giochi linguistici	Interagire con l'insegnante per creare giochi linguistici	Gioco delle coppie (con immagini) Gioco dell'eco per creare rime Memorizzazione di filastrocche Invenzione di filastrocche	Gioca con le parole	Gioca con le parole utilizzando immagini	Gioca con le parole e crea rime e assonanze	Inventa semplici filastrocche
	Comprendere la funzione di alcuni segni grafici e /o simboli	Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura  Inventare e/o utilizzare spontaneamente simboli grafici.	Disegnare liberamente Scrivere il proprio nome Gioco del "dettato" Invenzione di una scrittura "segreta" Attività di pregrafismo Giochi per lo sviluppo e la coordinazione visuo-motoria e grafica  Utilizzo di immagini/simboli Lettura di racconti realizzati con simboli Invenzione di simboli per realizzare un racconto	Sperimentare il segno grafico	Sperimentare e attribuire significato al segno grafico	Utilizzare il segno grafico per comunicare  Riconosce e attribuisce significato a simboli grafici	Comunicare attraverso scritture spontanee  Decodifica e utilizza simboli grafici convenzionali

<p>Leggere</p>	<p>Leggere immagini e libri</p>	<p>Sperimentare prime forme di lettura</p> <p>Riconoscere gli elementi fondamentali di un libro</p> <p>Partecipare alla lettura dell'adulto leggendo elementi della gestualità</p>	<p>Lettura di immagini Lettura di albi illustrati</p> <p>Manipolare libri Gioco del bibliotecario Prestito di libri dalla biblioteca di classe</p> <p>Ascolto di storie Animazione di racconti Drammatizzazioni</p>	<p>Partecipa alla lettura di immagini</p> <p>Prende visione di libri con un adulto</p> <p>Ascolta brevi storie</p>	<p>Partecipa alla lettura dell'adulto</p> <p>Prende visione di libri autonomamente</p> <p>Ascolta storie lette dall'adulto prestando attenzione</p>	<p>Legge semplici immagini con l'aiuto dell'adulto</p> <p>Riconosce le parti di un libro</p> <p>Ascolta e rielabora storie lette dall'adulto</p>	<p>Legge, da solo, immagini da un albo illustrato (silent book)</p> <p>Discrimina le parti di un libro</p> <p>Ascolta e comprende storie animate dall'adulto</p>
----------------	---------------------------------	--	---	--	---	--	--

**COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:**

Competenza alfabetica funzionale  
Competenza in materia di cittadinanza

**CAMPI DI ESPERIENZA:** Il se' e l'altro – I discorsi e le parole – La conoscenza del mondo

**DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:** **STORIA**

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme	<p>Riconosce ed esprime sentimenti ed emozioni</p> <p>Conoscere ed instaurare relazioni.</p>	<p>Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e della scuola</p> <p>Partecipa e si interessa a temi che riguardano le diversità culturali</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro</p>	<p>Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco</p> <p>Interviste alle persone che lavorano nella scuola e costruzione dell'organigramma della scuola</p> <p>Racconti delle tradizioni familiari e confronto con quelle appartenenti a cultura diverse</p> <p>Ripercorrere, con l'ausilio di immagini, fotografie e racconti la storia di ciascun bambino per riscoprire le diverse tappe di crescita</p> <p>Realizzazione di cartelloni di gruppo</p> <p>Ripresa grafica delle esperienze effettuate utilizzando diverse tecniche espressive e materiale vario.</p>	<p>Riconoscere i passaggi significativi della propria storia personale.</p> <p>Scoprire ambienti e culture diverse</p>	<p>Riconoscere le persone significative della propria storia personale.</p> <p>Scoprire ambienti e culture diverse.</p>	<p>Esprimere con gesti e parole bisogni, emozioni e vissuti connessi alla propria storia personale</p> <p>Partecipare attivamente agli eventi della vita sociale</p>	<p>Affronta autonomamente situazioni nuove; esprime i propri bisogni e le proprie esigenze</p> <p>Riconosce le differenze e le rispetta.</p>

**COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:***Competenza alfabetica funzionale*

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza matematica e competenze di base in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

**CAMPI DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO - LA CONOSCENZA DEL MONDO****DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: GEOGRAFIA**

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.			COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme	Conosce tradizioni e culture diverse	Partecipa e si interessa a temi che riguardano le diversità culturali	<p>Conversazione, confronto e condivisione per acquisire consapevolezza sulle differenze culturali a partire dall'ambiente circostante: la scuola, il vicinato, i luoghi pubblici</p> <p>Attività di ricerca attraverso internet, libri, immagini, per scoprire i luoghi, i costumi e le tradizioni dei luoghi di provenienza degli amici di scuola Realizzazione di cartelloni di gruppo Rappresentazioni grafiche verbalizzazione</p>	Scoprire ambienti e culture diverse.	Approfondire la conoscenza delle differenze culturali	<p>Essere consapevoli delle differenze culturali</p> <p>Conoscere il proprio contesto di appartenenza ambientale attraverso l'incontro con persone, luoghi, oggetti e tradizioni</p>	Riconoscere le differenze e rispettarle.
Identità, autonomia, salute	Conosce lo spazio e in esso si muove con sicurezza	Dimostra autonomia nel movimento e nella relazione	<p>Rappresentare graficamente la propria cameretta, la casa</p> <p>Disegnare la via in cui si abita con tutto ciò che la caratterizza</p> <p>Scoprire gli ambienti della scuola e disegnare la sezione, i vari ambienti</p>	<p>Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.</p> <p>Orientarsi nello spazio vissuto seguendo</p>	<p>Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.</p> <p>Orientarsi nello spazio vissuto seguendo indicazioni date.</p>	<p>Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.</p> <p>Orientarsi nello spazio vissuto trovando strategie</p>	<p>Sviluppare la capacità attentiva e osservativa</p> <p>Conoscere il proprio ambiente naturale</p>

			<p>Realizzazione di percorsi motori e successiva rielaborazione grafica</p> <p>Rappresentare graficamente il tragitto casa-scuola</p> <p>Narrazioni e giochi motori sulle relazioni topologiche e sui cambi di direzione</p> <p>Utilizzo della gestualità per indicare posizioni/direzioni</p> <p>verbalizzazioni</p>	<p>indicazioni date.</p> <p>Orientare la propria direzione</p> <p>in percorsi, giochi e traiettorie</p>	<p>Orientare la propria direzione</p> <p>in percorsi, giochi e traiettorie</p>	<p>personali</p> <p>Orientare la propria direzione in percorsi, giochi e traiettorie</p>	
--	--	--	---	---	--	--	--

<b>COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:</b>							
<i>Competenza matematica e competenze di base in scienze, tecnologie e ingegneria</i>							
<b>CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>							
CAMPI DI ESPERIENZA TRASVERSALI: TUTTI							
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA</b>							
DISCIPLINE CONCORRENTI: Storia, scienze, geografia, educazione fisica-lingua							
	O.S.A.				COMPETENZE		
NUCLEO	CONOSCENZE	ABILITÀ'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

FONDANTE							
Ordine, misura, numero	Primi elementi del pensiero logico: discriminazione, classificazione, confronto, seriazione, ordine.	<p>Esplorare, manipolare, osservare gli oggetti per individuarne le proprietà.</p> <p>Costruire raggruppamenti di elementi per operare con essi.</p> <p>Stabilire semplici relazioni</p> <p>Utilizzare simboli e metodi di rappresentazione.</p>	<p>Attività ludiche con materiale strutturato e non.</p> <p>Attività di raggruppamento, di confronto, di seriazione in base a criteri di forma, colore, dimensione.</p> <p>Giochi di corrispondenza biunivoca.</p> <p>Giochi per operare concretamente con oggetti e materiali presenti nell'ambiente circostante.</p> <p>Giochi operativi di confronto e quantificazione (conta).</p> <p>Rappresentazioni grafiche dei vissuti:</p>	<p>Esplora, manipola, osserva oggetti e materiali.</p> <p>Costruisce raggruppamenti per operare con essi.</p>	<p>Esplora, manipola, osserva oggetti e materiali per individuarne proprietà.</p> <p>Opera con essi, li confronta, ordina e valuta utilizzando correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno</p>	<p>Raggruppa oggetti secondo un criterio dato.</p> <p>Confronta, valuta e ordina quantità conta</p>	<p>Raggruppa oggetti secondo più criteri.</p> <p>Confronta, valuta, conta e ordina quantità utilizzando correttamente le espressioni "Più di"; "Meno di"; "Tanti - quanti".</p> <p>Aggiunge toglie</p>
	Le forme Le grandezze	<p>Esplorare, manipolare, osservare gli oggetti per individuarne le proprietà.</p> <p>Riconosce e denomina le forme geometriche principali</p> <p>Confrontare grandezze e dimensioni (altezze lunghezze larghezze spessore)</p>	<p>Attività ludiche con materiale strutturato e non.</p> <p>Attività di raggruppamento, di confronto, di seriazione in base a criteri di forma, dimensione.</p> <p>giochi per operare concretamente le forme presenti nell'ambiente circostante.</p> <p>Rappresentazioni grafiche dei vissuti</p> <p>Seriazioni e ritmi</p>	Esplora, manipola, osserva forme	Esplora, manipola, osserva e stabilisce associazioni tra due forme e due grandezze	Confronta grandezze e denomina forme	Opera con sicurezza con forme e grandezze
		Percorrere lo spazio	Giochi motori liberi e guidati		Si orienta nello	Si orienta nello	Si orienta nello spazio con sicurezza

		individuando posizioni Stabilire relazioni spaziali	Colloca se stesso e gli oggetti nell'ambiente circostante  Stabilisce e verbalizza relazioni in base agli indicatori spaziali  esegue percorsi e li rappresenta  Rappresenta graficamente i vissuti:	Si orienta nello spazio	spazio collocando se stesso e gli oggetti in base agli indicatori Aperto chiuso Dentro fuori Sopra sotto	spazio collocando se stesso e gli oggetti in base agli indicatori davanti dietro vicino lontano da una parte e dall'altra	collocando se stesso e gli oggetti sulla base di indicazioni verbali  usa un lessico topologico rappresenta le posizioni
--	--	--	--	-------------------------	---	--	---

**COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:**  
Competenza matematica e competenze di base in scienze, tecnologie e ingegneria

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**  
**CAMPI DI ESPERIENZA TRASVERSALI: TUTTI**

**DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: SCIENZE**  
**DISCIPLINE CONCORRENTI:** matematica – educazione civica- lingua

		O.S.A.		COMPETENZE			
NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ'	ITINERARIO DIDATTICO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'uomo I viventi L'ambiente	Esplorazione, osservazione, confronto e scoperta della realtà.	Sviluppare le capacità senso-percettive.  Osservare fenomeni naturali.  Esplorare con curiosità attraverso i sensi.  Assumere comportamenti	-esperienze vissute per la scoperta del proprio corpo, degli organismi viventi dell'ambiente e dei fenomeni naturali  giochi sensoriali con materiali vari  vissuti di semplici esperimenti scientifici	osserva con curiosità ed interesse la realtà circostante	osserva con curiosità ed interesse la realtà circostante e ne coglie le trasformazioni	ne coglie le trasformazioni e ne individua causa-effetto  Sperimentare per conoscere e verificare semplici ipotesi	osserva con curiosità ed interesse la realtà circostante coglie informazioni pone domande formula ipotesi  Rielabora le esperienze e registra informazioni usando diversi linguaggi e

		responsabili verso la natura	Verbalizza e rappresenta una procedura o un semplice esperimento  utilizzo di materiali riciclati				modalità di rappresentazione
	oggetti e materiali	Manipolare materiali diversi.  Sperimentare per conoscere	- giochi con materiali strutturati e non  - sperimenta oggetti e materiali  - produzioni di elaborati espressivi e creativi con l'uso di materiali vari	esplora con curiosità attraverso i sensi	scopre le caratteristiche di oggetti e materiali	usa oggetti e materiali coerentemente	usa oggetti e materiali a seconda del risultato da ottenere

**COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:**  
 Competenza matematica e competenze di base in scienze, tecnologie e ingegneria

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**CAMPI DI ESPERIENZA TRASVERSALI : Tutti**

**DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA**

**DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica- Scienze- Lingua**

NUCLEO FONDANTE	O.S.A.		ITINERARIO DIDATTICO	COMPETENZE			
	CONOSCENZE	ABILITÀ		INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Gli artefatti tecnologici e il loro funzionamento	<p>Comprendere come sono fatti e come funzionano semplici meccanismi</p> <p>Fabbricare semplici manufatti</p> <p>Individuare le parti del PC</p> <p>Familiarizzare con i linguaggi multimediali</p>	<p>Esplorare le possibilità offerte dalla tecnologia</p> <p>Sperimentare e utilizzare semplici strumenti tecnologici</p> <p>Osservare chi fa qualcosa con metodo per imparare</p> <p>seguire istruzioni per realizzare semplici progetti</p>	<p>Esperienze di scoperta nell'ambiente vissuto di oggetti meccanici e tecnologici</p> <p>Osservarne ed elaborarne la funzione, l'utilizzo, il funzionamento</p> <p>Uso di semplici strumenti e macchine</p> <p>Assemblaggio di materiali e componenti per la creazione di ingranaggi o manufatti</p>	Mostra curiosità verso il mondo artificiale	<p>Riconosce macchine e meccanismi che fanno</p> <p>Pone domande relativamente agli oggetti</p>	<p>Parte dall'esperienza per porsi domande su "cos'è" "com'è fatto"</p> <p>Ipotizza teorie sul funzionamento</p> <p>Di oggetti propri dell'esperienza quotidiana</p> <p>Usa gli strumenti tecnologici</p>	<p>Capisce riflette e rappresenta con disegni il mondo artificiale</p> <p>Spiega la funzione e il funzionamento di meccanismi e strumenti tecnologici</p> <p>Costruisce manufatti seguendo indicazioni</p> <p>Utilizza le strumentazioni tecnologiche con padronanza</p>

--	--	--	--	--	--	--	--

### **CURRICOLO DI INGLESE**

**N. B. per la scuola dell'infanzia non si è ritenuto opportuno inserire nel curricolo le competenze relative alla LETTURA e alla SCRITTURA in quanto sono obiettivi ancora da conseguire per la lingua italiana e pertanto non ancora esigibili in modo sistematico e complesso per una seconda lingua comunitaria.**

<b>COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:</b> Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica <b>CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: I discorsi e le parole</b> <b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: la comunicazione in lingue straniere</b>							
<b>O.S.A.</b>				<b>COMPETENZE</b>			
<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>ITINERARIO DIDATTICO</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
Listening ascoltare	<p>Formule di saluto</p> <p>Espressioni per chiedere e dire il proprio nome</p> <p>Semplici istruzioni correlate alla vita di classe (ad esempio l'esecuzione di un compito o lo svolgimento di un gioco)</p> <p>Ambiti lessicali relativi a: Colori</p>	<p>riconoscere e comprendere suoni e ritmi della lingua inglese: forme di saluto</p> <p>riconoscere e comprendere suoni e ritmi della lingua inglese: espressioni per chiedere e dire il proprio nome</p> <p>riconoscere e comprendere suoni e ritmi della lingua inglese: semplici istruzioni correlate alla vita di classe, ad esempio l'esecuzione di un compito o lo svolgimento di un gioco</p> <p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi ad alcuni colori</p> <p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi ad alcuni numeri</p>	<p>Indagine sulle parole inglesi conosciute.</p> <p>Presentazione e lettura d'immagine con osservazione e loro descrizione prima in inglese poi in italiano.</p> <p>Ascolto di parole, canzoncine, filastrocche, brevi racconti, con supporto visivo.</p> <p>Associazione di parole a immagini.</p> <p>Interazione con</p>	<p>E' consapevole e della propria lingua materna ed esprime desiderio di sperimentare una nuova</p> <p>Ascolta canzoncine</p>	<p>E' consapevole dell'esistenza di lingue diverse, è curioso, interessato e ne ha rispetto</p> <p>Ascolta canzoni/ filastrocche e vi partecipa</p>	<p>Sa comprendere semplici istruzioni e risponde con azioni</p> <p>Sa comprendere un repertorio di semplici parole basate sul mondo</p>	<p>Sviluppa strategie di ascolto</p> <p>Comprende e riconosce situazioni riferite ad argomenti con i quali ha familiarità</p>

	<p>Numeri fino a 10 Stagioni Animali domestici Nomi di familiari Oggetti scolastici Parti del corpo</p> <p>Parole chiave legate alle festività</p>	<p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi alle stagioni</p> <p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi ad alcuni animali domestici</p> <p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi a nomi di familiari</p> <p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi ad alcuni oggetti scolastici</p> <p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi ad alcune parti del corpo</p> <p>riconoscere e comprendere ambiti lessicali relativi ad alcune festività</p>	<p>l'insegnante, per semplici frasi relative all'esperienza del bambino/a, utilizzando anche il linguaggio non verbale.</p> <p>Rinforzo all'acquisizione del lessico con attività ludiche di richiamo e di verifica orale.</p> <p>Attività laboratoriali per scoprire ambienti e culture diverse</p>	<p>prodotte dai compagni e dall'insegnante</p>	<p>attraverso il mimo e la gestualità</p>	<p>reale del bambino/a, frutto dell'esperienza con una lingua altra, vissuta nella scuola dell'infanzia (nei diversi campi di esperienza)</p>	
Speaking parlare	<p>Formule di saluto</p> <p>Espressioni per chiedere e dire il proprio nome</p> <p>Semplici istruzioni correlate alla vita di classe (ad esempio l'esecuzione di un compito o lo svolgimento di un gioco)</p> <p>Ambiti lessicali relativi a: Colori Numeri fino a 10 Stagioni Animali domestici Nomi di familiari Oggetti scolastici Parti del corpo</p>	<p>riprodurre, identificare e abbinare suoni e ritmi della lingua inglese: forme di saluto</p> <p>riprodurre, identificare e abbinare suoni e ritmi della lingua inglese: espressioni per chiedere e dire il proprio nome</p> <p>riprodurre identificare e abbinare, suoni e ritmi della lingua inglese: semplici istruzioni correlate alla vita di classe, ad esempio l'esecuzione di un compito o lo svolgimento di un gioco</p> <p>riprodurre, identificare e abbinare ambiti lessicali relativi ad alcuni colori</p> <p>riprodurre identificare e abbinare, ambiti lessicali relativi ad alcuni numeri</p> <p>riprodurre, identificare e abbinare ambiti lessicali relativi alle stagioni</p> <p>riprodurre, identificare e abbinare ambiti lessicali relativi ad alcuni animali domestici</p> <p>riprodurre, identificare e abbinare ambiti lessicali relativi a nomi di familiari</p> <p>riprodurre, identificare e abbinare ambiti lessicali relativi ad alcuni oggetti scolastici</p>	<p>Incoraggiare il bambino/a a ripetere i suoni di una parola.</p> <p>Incoraggiare il bambino/a a ripetere i suoni di due o tre parole</p> <p>Incoraggiare il bambino/a a ripetere brevi frasi</p> <p>Ripetizione di filastrocche, di canzoni, di rime semplici in contesti significativi</p> <p>Giochi in coppia o di gruppo</p> <p>Interagire con il bambino/a con frasi semplici che utilizzano il lessico conosciuto e si riferiscono alle esperienze fatte.</p>	<p>Scopre l'esistenza di codici di espressione e comunicazione diversi dalla propria lingua</p>	<p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente</p> <p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria</p>	<p>Produce verbalmente: ripete e risponde utilizzando il termine in lingua straniera, riferendosi a oggetti noti, come i propri materiali, le parti del corpo, indicandoli correttamente</p> <p>Utilizza parole e semplici strutture linguistiche apprese con una pronuncia e un'intonazione sufficientemente corretta in situazioni di gioco e di dialogo</p> <p>Recita filastrocche e canzoncine imparate a memoria, associando alle immagini i termini corrispondenti</p>	

	Parole chiave legate alle festività	riprodurre, identificare e abbinare ambiti lessicali relativi ad alcune parti del corpo  riprodurre ambiti lessicali relativi ad alcune festività					
--	-------------------------------------	---	--	--	--	--	--

<b>COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:</b> <i>Competenza alfabetica funzionale</i> Competenza in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali  <b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: RELIGIONE CATTOLICA</b> <b>CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: Tutti</b>							
	<b>O.S.A.</b>				<b>COMPETENZE</b>		
<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>ITINERARIO DIDATTICO</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>

<p>Le grandi domande, il senso morale e il vivere insieme.</p>	<p>Scoprire nei racconti del vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù.</p> <p>Esprimere con la gestualità l'esperienza religiosa propria e altrui.</p> <p>Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore</p>	<p>Intuire che ciascuno di noi è pensato e amato da Dio Padre. Scoprire l'importanza di avere un nome.</p> <p>Provare gioia e riconoscenza per la vita ricevuta da Dio Creatore.</p> <p>Apprezzare le esperienze che fanno stare bene con gli altri.</p> <p>Intuire il grande valore umano e spirituale dell'amicizia.</p> <p>Scoprire che Gesù aveva tanti amici.</p> <p>Conoscere l'esistenza di "amici speciali", i Santi.</p> <p>Riconoscere i luoghi e gli incontri dei cristiani.</p> <p>Intuire che Maria, la Mamma di Gesù, è la Madre di tutti i cristiani.</p> <p>Sperimentare la dimensione del gruppo come modalità per "fare delle cose insieme".</p> <p>Manifestare attraverso giochi (motori e di drammatizzazione) la propria esperienza religiosa.</p> <p>Comprendere che Dio è all'origine di ogni creatura, di ogni cosa del mondo intero.</p> <p>Osservare il mondo circostante con interesse ed attenzione.</p> <p>Scoprire i comportamenti corretti per salvaguardare questo meraviglioso dono di Dio.</p> <p>Cogliere il senso delle cose che sono nel mondo e differenziarle da quelle costruite dall'uomo</p>	<p>Narrazione di brani biblici e di episodi della vita di Gesù. Rappresentazione grafica. Visione di dvd e vhs. Conversazione e riflessione guidata. Episodi di apprendimento situato. Drammatizzazione dei racconti proposti Lavori di gruppo. Attività ludiche. Rappresentazione grafiche. Ascolto di brani musicali. Drammatizzazioni. Conversazione riflessione guidata. Giochi di ruolo. Lettura del racconto biblico della Creazione. Esperienze concrete di osservazione della natura utilizzando gli spazi esterni all'edificio scolastico. Attività di manipolazione e classificazione. Conversazione e riflessione guidata. Rappresentazione grafica</p>	<p>Accoglie l'esistenza di Dio.</p> <p>Si accosta alla conoscenza di Gesù.</p> <p>Scoperta di sé e del rapporto con gli altri.</p> <p>Riconosce se stesso come dono.</p> <p>Utilizza il proprio corpo per comunicare e. Consapevolezza delle manifestazioni espressive del corpo. Osserva con meraviglia la natura. Osserva i fenomeni naturali.</p>	<p>Intuisce che Dio è Padre e accoglie tutti.</p> <p>Conosce la figura di Gesù. Sperimenta sé come dono di Dio. Scopre il proprio corpo come dono di Dio. Comunica con il corpo le proprie emozioni. Comprensione e dell'utilizzo del corpo come manifestazione e della propria interiorità.</p> <p>Riconosce la natura come dono di Dio.</p> <p>Osserva e descrive fenomeni naturali e organismi viventi creati da Dio</p>	<p>Riconosce Dio che è Padre.</p> <p>Riconosce Gesù, figlio di Dio.</p> <p>Riconosce gli altri come dono di Dio. Riconosce il corpo come dono di Dio.</p> <p>Manifesta con il corpo i propri bisogni. Utilizza il corpo per esprimere i propri sentimenti religiosi: preghiere, balli, canti, drammatizzazioni</p> <p>Riflette sulla natura, dono di Dio. Distingue la creazione divina dalla costruzione umana</p>	<p>Conosce Dio che è Padre e accoglie tutti. Conosce Gesù, figlio di Dio, dono del Padre.</p> <p>Promuove atteggiamenti di reciproca accoglienza.</p> <p>Conosce il corpo come dono di Dio, da rispettare e curare.</p> <p>Utilizza il corpo come strumento di solidarietà verso gli altri. Esplorare e conoscere nuovi spazi. Riconosce e rispetta la natura, dono di Dio da custodire e difendere. Osserva, descrive, registra e fa ipotesi su fenomeni naturali e organismi viventi creati da Dio.</p>
		<p>Mostrare interesse per le narrazioni simboliche sugli insegnamenti di Gesù.</p> <p>Riconoscere il significato simbolico del</p>	<p>Narrazione di brani biblici e di episodi della vita di Gesù.</p> <p>Rappresentazione grafica.</p>	<p>Sperimenta la gioia della festa con canti e</p>	<p>Conosce la gioia delle feste cristiane.</p>	<p>Condivide la gioia delle feste cristiane</p>	<p>Conosce e riflettere sulla gioia delle feste cristiane.</p>

<p>Comunicazione lingua e cultura</p>	<p>Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte) per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p>Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici e sapendo narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi.</p>	<p>linguaggio delle parabole.</p> <p>Riflettere sui segni del Natale civile e sui segni del Natale cristiano.</p> <p>Scoprire negli eventi della Pasqua il fondamento della fede cristiana.</p> <p>Rappresentare, in varie forme (grafiche, pittoriche manipolative), le emozioni e le esperienze vissute legate ai racconti e alle parabole.</p> <p>Ascoltare con interesse le narrazioni su episodi biblici e/o evangelici.</p> <p>Distinguere un racconto da una parabola.</p> <p>Riflettere sui termini creato, creatura, Creatore; Bibbia, Vangelo; Messia, Cristo, cristiano; Chiesa, Messa, domenica; per comprenderne il significato.</p>	<p>Visione dvd e vhs.</p> <p>Conversazione e riflessione guidata.</p> <p>Ascolto di brani musicali.</p> <p>Sperimentazione di diverse tecniche pittoriche.</p> <p>Drammatizzazione dei racconti proposti.</p> <p>Attività manipolative.</p> <p>Rappresentazione natalizia.</p> <p>Narrazione di brani biblici e di episodi della vita di Gesù.</p> <p>Rappresentazione grafica.</p> <p>Visione dvd e vhs.</p> <p>Conversazione e riflessione guidata.</p> <p>Costruzione di un cartellone che rappresenta parole chiave tratte dai brani biblici.</p>	<p>balli.</p> <p>Scopre la preghiera.</p> <p>Esprime con canti e balli a Dio Padre e a Gesù i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>Manipola materiali differenti.</p> <p>Accompagna i canti con il movimento del corpo.</p> <p>Osserva prime immagini legate alla vita di Gesù</p> <p>Ascolta semplici racconti biblici.</p> <p>Usa la</p>	<p>Si accosta a Dio Padre con preghiere spontanee.</p> <p>Confronta il proprio vissuto con episodi della vita di Gesù.</p> <p>Manipola e trasforma materiali.</p> <p>Riflette sul senso di determinati canti.</p> <p>Riconosce, attraverso le immagini, episodi legati alla vita di Gesù.</p> <p>Ascolta e comprendere semplici racconti biblici.</p> <p>Esprime attraverso la frase compiuta emozioni e domande.</p> <p>Riconosce gli elementi di un racconto.</p>	<p>con il prossimo.</p> <p>Conosce le preghiere della comunità cristiana.</p> <p>Drammatizza la vita di Gesù, le parabole e i miracoli.</p> <p>Costruisce con materiali poveri e di recupero.</p> <p>Comprende e l'esistenza di brani di musica sacra.</p> <p>Mostra curiosità nei confronti d'immagini d'arte sacra.</p> <p>Ascolta, comprende e rielabora semplici racconti</p>	<p>Fa esperienza della preghiera comunitaria.</p> <p>Rappresenta le scene della storia della Bibbia con disegno, pittura, musica e teatro.</p> <p>Sperimenta ed apprende diverse forme di comunicazione attraverso strumenti multimediali.</p> <p>Matura l'educazione all'ascolto di musica sacra.</p> <p>Osserva e riconosce immagini d'arte sacra</p> <p>Ascolta e comprende storie, racconti e narrazioni.</p> <p>Esprime e confronta il proprio e l'altrui vissuto proprio.</p> <p>Analizza, scompone, ricompone brevi testi narrativi</p>
---------------------------------------	--	---	---	---	---	---	--

				voce per esprimere emozioni.  Memorizza parole chiave di un racconto		biblici.  Esprime sentimenti e vissuti.  Ricostruisc e brevi sequenze.	
--	--	--	--	--	--	--	--

### CURRICOLO EDUCAZIONE DIGITALE

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, e proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete (cyberbullismo).

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.

La scuola riconosce la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale". La scuola assume con il digitale una dimensione ampliata: "L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo". E' da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere ai curricula d'Istituto. La progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola". (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

### METODOLOGIA

Ai bambini e alle bambine saranno dati gli strumenti per utilizzare consapevolmente e responsabilmente i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali, in un'ottica di sviluppo del pensiero critico in maniera adeguata alla loro età e maturità. Le attività proposte li aiuteranno ad esplorare le potenzialità e i possibili usi del PC, del tavolo multimediale, del tablet e dello smartphone. Si confronteranno con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della

comunicazione, sia come spettatori che come attori. Scopriranno le prime norme comportamentali da osservare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e inizieranno a percepire i comportamenti positivi e i rischi connessi al loro utilizzo. Prenderanno consapevolezza che è fondamentale rispettare il punto di vista e lo stile creativo dell'altro rifletteranno sui possibili rischi, connessi alla navigazione in rete convenendo che è opportuno farsi guidare e consigliare, oltre che dalla scuola, anche dai genitori.

<b>COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO:</b> <i>Competenza digitale</i>							
<b>CAMPI DI ESPERIENZA: Il se' e l'altro – il corpo e il movimento- immagini, suoni, colori I discorsi e le parole – La conoscenza del mondo</b>							
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <span style="color: red;">Trasversale a tutte le discipline</span></b>							
	<b>O.S.A.</b>			<b>COMPETENZE</b>			
<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>ITINERARIO DIDATTICO</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
Informazione e comunicazione	Si approccia con macchine e strumenti tecnologici  Visiona immagini, brevi filmati e documentari didattici Distingue una postazione fissa da un PC portatile, da un tablet e da uno smartphone Esprime le proprie idee	Comunica in ambienti digitali condivide risorse attraverso strumenti online dimostra interesse per giochi multimediali didattici Identifica, localizza e analizza le informazioni digitali Formula proposte finalizzate alla ricerca di immagini Propone scelte nella selezione di immagini	Esperienze di scoperta nell'ambiente vissuto di oggetti meccanici e tecnologici Osservarne ed elaborarne la funzione, l'utilizzo, il funzionamento Uso di semplici strumenti e macchine Realizzazione di cartelloni Rappresentazioni grafiche Attività pittoriche Manipolazione Verbalizzazione Attività individuale lavoro di gruppo Realizzare sequenze temporali Utilizzo di semplici strumenti grafici (paint) Scoperta di alcune semplici funzioni dei mezzi informatici	Mostra curiosità verso il mondo artificiale  Mostra interesse nell'approcciar si all'uso dei mezzi tecnologici  Stabilisce un rapporto di interscambio positivo con adulti e bambini	Riconosce macchine e meccanismi  Pone domande relativamente agli strumenti tecnologici  Affronta con serenità situazioni nuove ed impreviste	Parte dall'esperienza per porsi domande Usa gli strumenti tecnologici in modo appropriato Esporre in modo chiaro, logico e coerente quanto realizzato Condivide e si confronta con i pari accettando e rispettando il punto di vista degli altri	Capisce, riflette e rappresenta con disegni il mondo artificiale Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie Riconosce i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato Matura l'identità di appartenenza alla comunità sociale e civile
Creazione di contenuti	Opera scelte finalizzate alla	Partecipa attivamente alla vita scolastica e comunitaria	Creazione di ambienti immersivi dove gli strumenti tecnologici dialogano con materiali reali. Il fare analogico è in relazione con	Mostra curiosità verso il mondo artificiale	Conosce gli elementi basilari che		E' capace di muoversi nello spazio desktop seguendo indicazioni e utilizzando

<p>digitali</p>	<p>creazione di un contenuto</p> <p>Riconosce alcuni Simboli sulla tastiera e sul desktop</p> <p>Familiarizzare con basici linguaggi multimediali</p>	<p>Usa il mouse</p> <p>Comprende il messaggio contenuto in un testo e le loro relazioni logiche</p> <p>Osservare chi fa qualcosa con metodo per imparare</p> <p>Seguire istruzioni per realizzare semplici progetti</p>	<p>il tecnologico.</p> <p>Proiezione di foto dell'ambiente scolastico e di momenti dedicati al lavoro operativo</p> <p>Ricerca di immagini e informazioni, utilizzando la rete, per la realizzazione di un fine comune</p> <p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro di gruppo</p> <p>Realizzazione su foglio cartaceo di quanto è stato realizzato con le macchine e viceversa</p> <p>Verbalizzazione dei contenuti e condivisione</p> <p>Realizzazione a livello individuale e di gruppo di cartelloni utilizzando il materiale ricercato e reperito sulla rete</p>	<p>Si approccia con macchine e strumenti tecnologici</p> <p>Dimostra interesse per giochi multimediali</p> <p>Visiona immagini e brevi filmati al tavolo multimediale</p>	<p>compongono una postazione multimediale</p> <p>Ricompono un'immagine virtuale trascinando le varie parti</p> <p>Prende coscienza che esiste un ambiente fisico al quale appartiene e un ambiente virtuale nel quale reperire informazioni e immagini costruttive</p>	<p>Riconoscere i passaggi significativi per realizzare elaborati utilizzando le nuove tecnologie</p> <p>Sperimenta semplici programmi di grafica utilizzando il tavolo</p> <p>Utilizza le tecnologie digitali in funzione della rappresentazione di un prodotto multimediale</p> <p>Acquisisce un repertorio lessicale appropriato</p>	<p>comand</p> <p>Padroneggia le prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie</p> <p>Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</p> <p>Utilizza un repertorio lessicale appropriato</p>
	<p>Problem - solving</p>	<p>E' consapevole di appartenere ad una comunità o gruppo</p> <p>E' in grado di esprimere pareri</p>	<p>collabora per affrontare il problema</p> <p>formula proposte</p>	<p>Confronto per una condivisione ragionata</p> <p>Cooperative learning: approccio di tipo cooperativo per migliorare la</p>	<p>Ascolta e osserva</p> <p>Usa un lessico specifico di base</p>	<p>Comunica, collabora e partecipa</p>	<p>Sa realizzare un prodotto</p>

				qualità delle relazioni tra compagni			
				proposte finalizzate all'inclusione dei soggetti più deboli			