

ETA': 3 ANNI Immagini, suoni e colori

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Tecniche di rappresentazione grafica	Ascoltare brani musicali	Approccio all'utilizzo dei diversi linguaggi espressivi	Mimare testi ascoltati
Gioco simbolico	Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo		Rappresentare semplici oggetti o storie attraverso il disegno
Produzione di semplici elaborati grafici	Produrre semplici sequenze sonore con la voce o con il corpo		Produrre ritmi sonori
Elementi essenziali per l'ascolto di musiche e la visione di film	Partecipare ad attività di gioco simbolico		Esplorare il paesaggio sonoro
	Esplorare diversi materiali a disposizione ed utilizzarli in modo personale		
	Usare modi diversi per stendere il colore		

ETA': 3 ANNI La conoscenza del mondo: matematica

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppamenti	Osservare oggetti di uso quotidiano e individuarne alcune caratteristiche.	Raggruppare ed ordinare secondo criteri diversi.	Eseguire attività ludiche con materiale strutturato .
	Ordinare e raggruppare in base a colore, grandezza		Raccogliere, riordinare, raggruppare oggetti e materiali vari. Toccare, manipolare, smontare.
	Acquisire intuizioni quantitative (poco-tanto).	Confrontare e valutare quantità	Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone.
Concetti spaziali e topologici	Individuare i primi concetti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta (sopra/sotto,)	Collocare nello spazio se stessi e gli oggetti.	

ETA': 3 ANNI La conoscenza del mondo:geografia

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Simboli, mappe e percorsi	Esplorare l'ambiente con disinvoltura individuando le caratteristiche di alcuni luoghi e riconoscendone la funzione.	Collocare se stessi e gli oggetti nello spazio.	Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino l'esplorazione e l'identificazione dell'ambiente scuola (spazi e arredi)
	Conoscere il proprio posto negli ambienti.		Giochi di gruppo della tradizione.

	Conoscere il posto degli oggetti		Giochi motori di esplorazione dello spazio.
Concetti spaziali e topologici	Muoversi nello spazio con consapevolezza  in riferimento ai concetti topologici sopra/sotto, dentro/fuori		Percorsi motori.

ETA': 3 ANNI La conoscenza del mondo: storia

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Concetti temporali	Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà: scansione temporale prima- dopo.	Orientarsi nel tempo della vita quotidiana	Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata.
Periodizzazioni: fasi della giornata: giorno-notte giorni della settimana	Collocare fatti ed orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte  scansione delle attività legate al trascorrere della giornata scolastica e ai giorni della settimana		Costruire cartelloni con foto per visualizzare attività che si fanno di notte.....e di giorno....  Il calendario

ETA': 3 ANNI La conoscenza del mondo: scienze

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
----------------------	--------------------	------------	-----------------------

Il corpo e gli esseri viventi	Osservare con curiosità ed interesse contesti/elementi naturali, materiali, situazioni, usando i sensi per ricavare informazioni	Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi.	Giochi individuali e di gruppo, canti per denominare e riconoscere le parti del corpo.
	Riconoscere alcuni dati sensoriali		Giochi di manipolazione con elementi naturali ( terra, acqua, sabbia, farina, sassi, creta...)
	Porre domande sulle cose e la natura		
	Riconoscere animali , denominarli e raggrupparli secondo caratteristiche comuni		

#### ETA': 3 ANNI IL CORPO E IL MOVIMENTO

CONTENUTI / CONOSCENZE	ABILITÀ / OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Conoscere il proprio corpo e riconoscere il proprio aspetto	Sperimentare gli schemi dinamici di base .Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di se'	Il movimento sicuro. Regole di igiene del corpo.	Guardandosi allo specchio denominare le parti del corpo.
Si muove adeguatamente negli spazi scolastici	Sa gestire in autonomia le routine quotidiane	Conoscenza degli usi degli spazi scolastici	Piccoli incarichi di collaborazione

#### ETA': 3 ANNI IL SE' E L'ALTRO

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Significato di regola	Vivere con serenità l'ambiente e il distacco dalla famiglia	Manifestare il senso di identità personale	Realizzare compiti e giochi di squadra per conoscere socializzare con i compagni
Regole fondamentali della convivenza nel gruppo	Graduale acquisizione dell'autonomia	Conoscere elementi della storia personale e familiare per sviluppare il senso di appartenenza	Allestire attività manipolative e motorie
Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli : famiglia e scuola	Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno	Porre domande su temi esistenziali e religiosi	Illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli anche attraverso cartelloni
Regole per la sicurezza a scuola	Accettare le regole, i ritmi e le turnazioni	Riflettere sulle ragioni che determinano il proprio comportamento	Costruire cartelloni servendosi di simboli convenzionali (per interiorizzare regole, ritmi e turnazioni)
Regole della vita e del lavoro in classe	Scambiare giochi e materiali	Giocare in modo costruttivo, collaborativo e creativo con gli altri bambini	Illustrare, anche attraverso simboli, le regole che aiutano a vivere meglio a scuola
	Scoprire la propria identità	Individuare chi è fonte di autorità e di responsabilità	
	Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo	Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la salute propria e altrui	
	Rispettare le norme per la salute e la sicurezza date		

## ETA': 3 ANNI I DISCORSI E LE PAROLE

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali	Sa interagire con gli altri ponendo domande, esprimendo sentimenti, bisogni e stati d'animo	Interiorizza la comunicazione attraverso cenni, parole, frasi, enunciati minimi relativi a bisogni e sentimenti, richieste "qui ed ora".	Ascoltare una storia, illustrarla e drammatizzarla.
Principali strutture della lingua italiana	Saper ascoltare e comprendere i discorsi altrui.	Racconta vissuti ed esperienze se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante.	Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.
Elementi di base delle funzioni della lingua.	Interagire con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, esprimendo azioni ed avvenimenti	Essere in grado di ascoltare racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale. Esprime sentimenti stati d'animo, bisogni in modo comprensibile. Interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni.	Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco o di una esperienza realizzata e illustrarne le sequenze.

## ETA': 4 ANNI Immagini, suoni e colori

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Tecniche di rappresentazione grafica, corporea e audiovisiva	Ascoltare brani musicali	Conoscenza degli strumenti necessari all'utilizzo dei diversi linguaggi espressivi, visivi, multimediali	Mimare testi ascoltati

Gioco simbolico	Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo		Rappresentare semplici oggetti o storie attraverso il disegno
Produzione di elaborati grafici	Produrre semplici sequenze sonore con la voce o con il corpo		Produrre ritmi sonori e semplici sequenze sonore
Elementi essenziali per l'ascolto di musiche e la visione di film	Partecipare ad attività di gioco simbolico		Esplorare il paesaggio sonoro e classificarne i suoni e rumori
Principali forme di espressione artistica	Esplorare diversi materiali a disposizione ed utilizzarli in modo personale		Commentare un disegno verbalmente
	Usare modi diversi per stendere il colore		Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale
	Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione: attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative		
	Impugnare differenti strumenti e ritagliare		
	Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di alcuni rumori e suoni del corpo e dell'ambiente		
	Produzione musicale utilizzando		

	voce, corpo e oggetti		
	Leggere e interpretare le proprie produzioni		

ETA': 4 ANNI La conoscenza del mondo: matematica

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppamenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminare , ordinare, raggruppare in base a: colore/forma/dimensione .</li> <li>- Individuare analogie e differenze tra oggetti e persone.</li> </ul>	Raggruppare e ordinare oggetti secondo criteri diversi, motivandone la scelta.	Costruire un calendario del mese collocandovi, assenze, numeri dei giorni, eventi importanti rilevazioni metereologiche , ...
Seriazioni e ordinamenti	<p>Compiere semplici seriazioni (3 pezzi)</p> <p>Realizzare sequenze ritmiche binarie.</p>	Confrontare e valutare quantità	Sfruttare le attività di routine quotidiana per ordinare e raggruppare sulla base di criteri e attributi gli oggetti, le persone, le immagini
Figure e forme	Scoprire, riconoscere, operare con semplici forme geometriche	Utilizzare grafici per registrare.	Giochi strutturati e non.
	Interpretare e produrre simboli	Contare.	Contare i compagni seguendo dei criteri (quanti bambini? Quante bambine? quanti grandi? Medi? Piccoli?)



	Costruire puzzle		Giochi motori e psicomotori.
	Orientarsi nello spazio grafico		Uso degli strumenti musicali: maracas, tamburelli, cembali,
	Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati.		
Numeri e numerazione	Enumerare e favorire l'automatizzazione della sequenza numerica		
Serie e ritmi	Realizzare sequenze ritmiche binarie		

ETA': 4 ANNI La conoscenza del mondo:geografia

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Simboli, mappe e percorsi	Conoscere il posto degli oggetti ed il proprio posto negli ambienti.	Collocare se stessi e gli oggetti nello spazio.	Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente
	Muoversi nello spazio con		Giochi in gruppo della tradizione e

	consapevolezza in riferimento ai concetti topologici.		non.
			Giochi imitativi.
	Interpretare e produrre percorsi.		Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi.

ETA': 4 ANNI La conoscenza del mondo: storia

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Concetti temporali	Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà: scansione temporale prima- dopo, ieri–oggi	Collocare nel tempo eventi o fatti del passato recente.	Racconto e rappresentazione di fatti, esperienze personali vissute.  Ascolto di racconti, testi, fiabe e loro ricostruzione in sequenza (3 scene)

			L assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, attività di tutoraggio, gestione dei materiali.
Periodizzazioni:	Collocare fatti ed orientarsi nella dimensione temporale: i giorni della settimana e mesi.		Il calendario del mese dove collocare i giorni e gli eventi importanti ( compleanni, ecc...)

ETA': 4 ANNI La conoscenza del mondo: scienze

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Il corpo e gli esseri viventi	individuare e riconoscere le caratteristiche di alcuni organismi animali e vegetali	Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Giochi e manipolazione di oggetti e Materiali.
	Sviluppare capacità senso-percettive attraverso i sensi (toccare, guardare, odorare, assaggiare udire)		Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non con la raccolta di materiali naturali.

		Attività di registrazione periodica
--	--	-------------------------------------

## ETA': 4 ANNI IL CORPO E IL MOVIMENTO

CONTENUTI/ CONOSCENZE	ABILITÀ/ OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Conosce il proprio corpo, le differenze sessuali ed inizia ad utilizzare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia	Il movimento sicuro. Regole di igiene del corpo e degli ambienti.	Individuare e disegnare il corpo guardando i compagni. Denominare le parti del corpo giochi motori di individuazione giochi sonori movimento sicuro
Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo	Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base	Il corpo e i giochi motori	Eseguire drammatizzazione Eseguire danze e giochi sonoro-musical

## ETA': 4 ANNI IL SE' E L'ALTRO

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITÀ/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

Significato di regola	Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico e un linguaggio socializzato	Manifestare il senso di identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze	Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti
Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza	Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni	Conoscere elementi della storia personale e familiare per sviluppare il senso di appartenenza	Individuare sentimenti e stati d'animo attraverso l'osservazione delle persone
Regole della vita e del lavoro in classe	Rispettare i tempi degli altri	Porre domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali	Illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli anche attraverso cartelloni, e verbalizzarle
Usi e costumi del proprio territorio	Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, spazi e materiali	Riflettere sulle ragioni che determinano il proprio e altrui comportamento	Costruire cartelloni servendosi di simboli convenzionali (per interiorizzare regole, ritmi e turnazioni)
Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruolo e funzioni: famiglia e scuola	Partecipare attivamente alle attività e ai giochi	Giocare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini	Illustrare, anche attraverso simboli, le regole che aiutano a vivere meglio a scuola
Regole per la sicurezza a scuola e a casa	Acquisire una discreta autonomia personale e nelle attività	Individuare chi è fonte di autorità e di responsabilità e i principali ruoli nei diversi contesti	Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole
	Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse	Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la salute propria e altrui seguendo regole di comportamento	
	Rispettare le norme per la sicurezza e la salute a scuola e a casa		

## ETA': 4 ANNI I DISCORSI E LE PAROLE

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Pronuncia e padronanza di un lessico di base allargato.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare un repertorio linguistico appropriato e saper interagire con gli altri utilizzando espressioni e frasi contestualizzate.</li> <li>• Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</li> </ul>	Ascolta narrazioni e letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante. Pone domande sul racconto e sui personaggi.	A partire da una storia narrata o letta dall'insegnante, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, attraverso una discussione di gruppo.
Principali strutture organizzative del discorso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper formulare frasi di senso compiuto strutturate correttamente.</li> <li>• Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come un racconto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</li> <li>• Riferisce in modo semplice ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato, individuando le informazioni esplicite, attraverso le domande orientative dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</li> <li>• Copiare il proprio nome.</li> <li>• Inventare, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie e passatempi.</li> <li>• L'interazione con i pari è ricca di scambi.</li> </ul>

## ETA': 5 ANNI Immagini, suoni e colori

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
----------------------	--------------------	------------	-----------------------

Tecniche di rappresentazione grafica, corporea e audiovisiva	Ascoltare brani musicali. Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici,...)	Padroneggiare gli strumenti necessari all'utilizzo dei diversi linguaggi espressivi, visivi, multimediali, artistici	Mimare testi ascoltati
Gioco simbolico	Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio del corpo		Rappresentare oggetti o storie attraverso il disegno
Produzione di elaborati grafici, musicali, plastici	Produrre semplici sequenze sonore con la voce, con il corpo o con semplici strumenti musicali		Produrre ritmi sonori e sequenze sonore
Elementi essenziali per l'ascolto di musiche e la visione di film	Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico		Esplorare il paesaggio sonoro e classificarne i suoni e rumori: operare corrispondenze tra suoni e possibili fonti di emissione (macchine, animali...), persone, pioggia,
Principali forme di espressione artistica	Esplorare diversi materiali a disposizione ed utilizzarli in modo personale		Commentare verbalmente, con disegno o con drammatizzazione spettacoli o film visti
	Usare modi diversi per stendere il colore e utilizzare diversi materiali per rappresentare		Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico- gestuale
	Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione : attraverso il disegno, la pittura e altre attività		Drammatizzare situazioni o testi ascoltati

	manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive		
	Leggere e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri		Muoversi a ritmo musicale
	Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di alcuni rumori e suoni del corpo e dell'ambiente		
	Produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti		
	Rappresentare sul pianografico e pittorico: sentimenti, pensieri, fantasie e visione della realtà		
	Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri componenti del gruppo		

ETA': 5 ANNI La conoscenza del mondo: matematica

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppamenti	Discriminare, ordinare, raggruppare in base a criteri diversi (forma, colore, dimensione, altezza, larghezza, quantità ).	Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi dati o personali.	Sfruttare le attività di routine quotidiana per ordinare e raggruppare sulla base di criteri e attributi gli oggetti, le persone, le immagini.



Numeri enumerazione	Contare oggetti, immagini, persone	Contare	Eseguire giochi di costruzione, giochi logici, di regole, di gruppo e di squadra.
	Aggiungere , togliere e valutare la quantità	Confrontare e valutare quantità	Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino il counting , le attribuzioni biunivoche oggetti/persone.
	Riconoscere e riprodurre numeri (sino a 10) e altri simboli convenzionali	Operare con i numeri	Usare lo schema investigativo del chi, che cosa, quando, perchè per risolvere problemi, chiarire situazioni, raccontare fatti. Spiegare processi
	Elaborare previsioni ed ipotesi e risolvere semplici problemi.	Porre domande, discutere, confrontare ipotesi per risolvere situazioni problematiche.	Costruire ed utilizzare autonomamente un calendario del mese collocandovi, assenze, numeri dei giorni, eventi importanti rilevazioni metereologiche ecc...
	Riconoscere e individuare, anche nell'ambiente, le forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)	Classificare e registrare i dati di realtà attraverso i simboli ( es: simboli metereologici)	
	Utilizzare semplici diagrammi e tabelle di registrazione per		

	organizzare dati.		
Serie e ritmi	<p>Seriare per grandezza, altezza, lunghezza. Inserire un elemento in una serie di grandezze</p> <p>Realizzare e misurare sequenze ritmiche ternari</p>		<p>Realizzare sequenze e ritmi col corpo, con materiale strutturato e non.</p> <p>Realizzare sequenze e ritmi nello spazio grafico.</p>

ETA': 5 ANNI La conoscenza del mondo:geografia

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Simboli, mappe e percorsi	<p>Sviluppare la capacità di orientarsi nei vari ambienti,interni ed esterni della scuola .</p> <p>Seguire un percorso grafico-spaziale secondo le indicazioni date.</p> <p>Progettare e costruire semplici percorsi.</p>	<p>Collocare se stessi e gli oggetti nello spazio.</p> <p>Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, saper argomentare,confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p>	<p>Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente</p> <p>Giochi in gruppo della tradizione e non.</p> <p>Giochi imitativi.</p>

	<p>Eseguire percorsi motori in base a consegne verbali e non.</p>		<p>Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi.</p> <p>Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica.</p>
	<p>. Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando: avanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, destra/sinistra.</p> <p>Rappresentare sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio, verbalizzando quanto prodotto.</p>		<p>Esperienze motorie, lettura d'immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.</p>

ETA': 5 ANNI La conoscenza del mondo: storia

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Concetti temporali	Descrivere, confrontare e collocare fatti ed eventi nel tempo .  ( prima- dopo, ieri-oggi-domani)	Orientarsi nel tempo  Usare strumenti per periodizzare l'idea del tempo e per collocare un fatto	Il calendario del mese dove collocare i giorni della settimana ed individuare ieri era, oggi è, domani sarà.
Periodizzazioni	Riordinare le sequenze di un evento.  Conoscere i giorni della settimana. Riconoscere gli elementi stagionali.		Ascolto di storie e fiabe e racconto in sequenze in ordine cronologico ( 4 scene)
	Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.		Ricostruzione della storia personale attraverso oggetti/ foto/ documenti

ETA': 5 ANNI La conoscenza del mondo: scienze

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Il corpo e gli esseri viventi	<p>Osservare con curiosità ed interesse il proprio corpo, contesti/elementi naturali, materiali, situazioni, usando i sensi per ricavare informazioni e conoscenze.</p> <p>Osservare sulla base di criteri o ipotesi</p> <p>Osservare in modo ricorsivo e sistematico.</p> <p>Porre domande, formulare ipotesi su fatti e fenomeni naturali e non.</p>	Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti dovuti al tempo o all'azione di agenti diversi.	<p>Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non.</p> <p>Raccolta di materiali e dati. Attività di registrazione periodica</p> <p>Curare e occuparsi delle piante dell'orto/giardino della scuola.</p>
	Organizzare, rielaborare, sistemare informazioni e registrarle		Giochi e manipolazione di oggetti e Materiali.

	Scoprire e verbalizzare caratteristiche peculiari, analogie e differenze di elementi del ambiente naturale e umano.	Allestimento di erbari, terrari con relativi animali (lombrichi, insetti, chioccioline...)
--	--	--

## ETA': 5 ANNI IL CORPO E IL MOVIMENTO

CONTENUTI / CONOSCENZE	ABILITÀ / OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Conosce il proprio corpo: padroneggia abilità motorie di base in diverse situazioni	Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.	Il corpo e le differenze di genere	Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.
Partecipa alle attività di gioco, rispettandone le regole assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	Controlla la forza del corpo, si avvia alla valutazione del rischio, si coordina con gli altri.	Le regole dei giochi I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri	Controlla i propri movimenti per evitare i rischi per se e per gli altri: osservare comportamenti atti a prevenire rischi
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo	Motricità grosso-motorie e fine	Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date

## ETA': 5 ANNI IL SE' E L'ALTRO

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITÀ/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Regole della convivenza nei gruppi di appartenenza (scolastiche ed extrascolastiche)	Superare la dipendenza dall'adulto assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia	Manifestare il senso di identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato	Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti
Regole del lavoro in classe	Superare il linguaggio egocentrico	Conoscere elementi della storia	Costruire cartelloni servendosi di

	passando a quello socializzato	personale , familiare e della comunità per sviluppare il senso di appartenenza	simboli convenzionali (per interiorizzare regole, ritmi e turnazioni)
Usi e costumi del proprio territorio, del proprio paese e di altri paesi	Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro	Porre domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali e su ciò che è bene e male	Illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli anche attraverso cartelloni, e verbalizzarle
Regole per la sicurezza in casa, a scuola e nell'ambiente	Riconoscere ed esprimere verbalmente sentimenti ed emozioni	Riflettere sulle ragioni che determinano il proprio e altrui comportamento, sui diritti e doveri	Illustrare, anche attraverso simboli, le regole che aiutano a vivere meglio a scuola
Riconoscere i ruoli e le funzioni dei gruppi sociali relativi all'esperienza	Saper esprimere le proprie idee e saper accettare quelle degli altri	Giocare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini	Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole
	Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto ed interagire nella comunicazione	Individuare chi è fonte di autorità e di responsabilità e i principali ruoli nei diversi contesti	Individuare sentimenti e stati d'animo attraverso l'osservazione delle persone ipotizzando le probabili cause
	Collaborare con gli altri per un progetto comune	Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la salute propria e altrui, seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità	Fare semplici indagini sugli usi e sulle tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi
	Rispettare i tempi degli altri		
	Riconoscere e rispettare le norme per la sicurezza e la salute propria e altrui		



## ETA': 5 ANNI I DISCORSI E LE PAROLE

CONTENUTI/CONOSCENZE	ABILITA'/OBIETTIVI	COMPETENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principi essenziali di organizzazione del discorso.</li> <li>• Principali connettivi logici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</li> <li>• Inventare storie e racconti.</li> <li>• Usare un repertorio linguistico appropriato con utilizzo di nomi, verbi, aggettivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si esprime attraverso la lingua utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, esprime bisogni e chiede informazioni.</li> <li>• Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo con lessico appropriato, formulando anche valutazioni, rispondendo a domande stimolo dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo.</li> <li>• Ricostruire verbalmente esperienze di vita personale e quotidiana.</li> <li>• Indicare e nominare oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti e gli elementi esterni.</li> </ul>
Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formulare correttamente frasi di senso compiuto e contestualizzarle.</li> <li>• Inventare storie e racconti.</li> <li>• Descrivere e raccontare eventi personali, storie e situazioni.</li> <li>• familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti ad esperienze vissute o a narrazioni semplici.</li> <li>• Esegue consegne ed indicazioni impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso.</li> <li>• distingue i simboli delle lettere dai numeri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partire da un avvenimento o da un fatto narrato, esprime semplici valutazioni personali e ricostruisce le azioni dei diversi protagonisti.</li> <li>• A partire dalle sequenze ricostruisce il racconto.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</li> <li>• Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa sillabare le parole e fondere sillabe in parole.</li> <li>• Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole.</li> </ul>	
--	--	---	--

#### CAMPO D' ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

##### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte;

Scopre il paesaggio sonoro attraverso l'attività di percezione e produzione musicale utilizzando corpo, voce e oggetti;

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali;

Esplora i primi alfabeti musicali.

#### CAMPO D' ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO MATEMATICA

##### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

#### CAMPO D' ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO, GEOGRAFIA

##### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

#### CAMPO D' ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO: STORIA

##### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

#### CAMPO D' ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO: SCIENZE

##### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

#### CAMPO D' ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

##### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

#### CAMPO D' ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

##### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative

sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze ed analogie tra i suoni e i significati.

ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.