

PROGRAMMAZIONE ANNUALE A.S. 2020/2021

“Il Futuro siamo NOI!”



SCUOLA DELL'INFANZIA PLESSO “RONCALLI” E “VILLAGGIO DEL SOLE”

Premessa

La scuola dell'infanzia vive oggi un momento di grande cambiamento ed innovazione che presuppone la riorganizzazione metodologica-didattica delle attività educative.

Le Indicazioni per il curricolo della scuola dell'infanzia sottolineano e riconoscono il ruolo il valore di questo ambiente educativo , luogo di esperienze concrete e di "apprendimenti riflessivi, primo tassello del percorso formativo, che si configura come parte integrante del sistema educativo d'istruzione e come servizio educativo e di alta qualità.

Le indicazioni nazionali per i piani personalizzati delle attività educative della scuola dell'infanzia entrano in pieno vigore nel panorama scolastico italiano, sottolineando l'aspetto prettamente affettivo, relazionale, ludico ed esperienziale di questa scuola. E' espressamente bandita ogni impostazione scolastica che tende a precocizzare anzitempo gli apprendimenti formali e sono indicati tre connotati essenziali del servizio educativo:

- relazione personale significativa;
- valorizzazione del gioco;
- rilievo al fare produttivo

La scuola dell'infanzia si pone perciò non tanto come tempo/luogo per una scolarizzazione di tipo contenutistico, quanto piuttosto come un crocevia educativo del tutto rispettoso della tenera età dei bambini dei quali intende prendersi cura alla scuola dell'infanzia viene oggi chiesto di "alzare ancora il tiro", migliorando ulteriormente la qualità formativa e soprattutto proponendosi come contesto di apprendimento e di sviluppo che favorisce il processo educativo mediante specifiche e qualificate attività educative e didattiche.

La scuola dell'infanzia si pone come:

- ✓ Luogo di apprendimento, socializzazione, animazione
- ✓ Filtro delle esperienze extrascolastiche
- ✓ Luogo che sviluppa capacità di critica e di autonomia del comportamento

La scuola dell'infanzia tiene conto di un bambino che:

- ✓ Al suo ingresso nella realtà scolastica ha già una sua storia personale alla quale è necessario attingere come dato primario di una progettualità mirata al massimo grado di realizzazione;
- ✓ È un soggetto attivo, curioso, interessato a conoscere e capire, aperto alle relazioni sociali, capace di appropriarsi di abilità fondamentali per il suo ulteriore cammino formativo .

La scuola dell'infanzia consente di raggiungere traguardi di sviluppo in ordine a:

- ✓ **BENESSERE** : costruire situazioni di benessere e riuscire a stare bene a scuola significa creare qualitativamente il rapporto con se stessi e con gli altri; possedere le capacità di comunicare e di agire, conquistare valori culturali, riconoscere e valorizzare la diversità propria e degli altri, avere atteggiamenti positivi nella soluzione dei conflitti.
- ✓ **COMUNICAZIONE/RELAZIONE**: la relazione comunicativa e il rapporto con
- ✓ gli altri di tipo corporeo e psicodinamico rimane il principale contesto entro il quale il bambino sviluppa e costruisce i suoi schemi conoscitivi ,servirsi della mediazione interpersonale ed avere capacità comunicative significa strutturare i significati e concettualizzare, significa costruire "mappe", categorie mentali ed avere regole sociali e morali .
- ✓ **IDENTITÀ**: la prospettiva di maturazione dell'identità comporta il progressivo affinamento delle potenzialità cognitive, di atteggiamenti di sicurezza, di stima di sé, di fiducia nelle proprie capacità, di controllo delle emozioni, di sensibilità verso gli altri
- ✓ **AUTONOMIA**: intesa come finalità da conquistare progressivamente sia come abilità motorie e pratiche, sia come maturazione della capacità di rapportarsi in modo personale con cose, persone e situazioni, promuovendo il rispetto della divergenza personale, della libertà di pensiero, della possibilità di modificare e di considerare i diversi punti di vista .
- ✓ **COMPETENZA**: la competenza, la conoscenza, l'abilità, la costruzione, gli eventi complessi, l'ordinamento di concetti avvengono attraverso relazioni di significato tra l'esperienza didattica e il vissuto del bambino. Si presenta, dunque, come organizzazione sistematica di "sfondi" , strumenti che valorizzano, sviluppano e consolidano le abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche e cognitive. Quindi manipolando, confrontando concretamente, visibilmente, si elaborano schemi del pensiero, primo passo verso

Campi di esperienza e i traguardi di competenza

*Il curriculum nella scuola dell'infanzia è organizzato in cinque **campi di esperienza** che servono a guidare la crescita e lo sviluppo del bambino e sono esplicitati nelle **Indicazioni Nazionali per il Curriculum per la scuola dell'Infanzia e per il Primo Ciclo di Istruzione 2012** per i tre, quattro e cinque anni. Qui vengono indicati anche i **traguardi di competenza**, al termine del ciclo d'istruzione,i quali sono prescrittivi e guidano l'insegnante nella definizione degli obiettivi di apprendimento. Essi sono così indicati:*

I sé e l'altro

I bambini formulano tanti perché sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente e sull'uso delle risorse, sui valori culturali, sul futuro vicino e lontano, spesso a partire dalla dimensione quotidiana della vita scolastica. Al contempo pongono domande di senso sul mondo sull'esistenza umana. I molti perché rappresentano la loro spinta a capire il significato della vita che li circonda e il valore morale delle loro azioni. Nella scuola hanno molte occasioni per prendere coscienza della propria identità, per scoprire le diversità culturali, religiose, etniche, per apprendere le prime regole del vivere sociale, per riflettere sul senso e le conseguenze delle loro azioni. Negli anni della scuola dell'infanzia il bambino osserva la natura e i viventi, nel loro nascere, evolversi ed estinguersi. Osserva l'ambiente che lo circonda e coglie le diverse relazioni tra le persone; ascolta le narrazioni degli adulti, le espressioni delle loro opinioni e della loro spiritualità è fede; è testimone degli eventi e ne vede la rappresentazione attraverso i media; partecipa alle tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza, ma si apre al confronto con altre culture e costumi; si accorge di essere uguale e diverso nella varietà delle situazioni, di poter essere accolto o escluso, di poter accogliere o escludere.

Traguardi per lo sviluppo della competenza:

- *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.*

Il corpo in movimento

I bambini prendono coscienza del proprio corpo, utilizzandolo fin dalla nascita come strumento di conoscenza di Sé e del mondo; acquisiscono il senso del proprio sé fisico, il controllo del corpo, delle sue funzioni, della sua immagine, della possibilità sensoriali ed espressive e di relazione e imparano ad averne cura attraverso l'educazione alla salute. Le finalità riguardano il contribuire alla maturazione complessiva del bambino, attraverso l'itinerario con gli altri e la presa di coscienza del valore del proprio corpo. Sotto il profilo psicomotorio si tenderà allo sviluppo delle capacità senso-percettive, degli schemi posturali e motori di base; mentre sotto il profilo socio-motorio gli obiettivi riguarderanno il saper padroneggiare l'interazione motoria, il far acquisire gli elementi principali dell'educazione alla salute, l'indurre ad una naturale conoscenza della identità sessuale, sviluppando una positiva immagine di sé. Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana, interiorizzare e rappresentare il proprio corpo, fermo e in movimento; maturare competenze di motricità fine e globale. A tal fine sarà rilevante educare alla cura della propria persona, degli oggetti personali, degli ambienti e dei materiali comuni, nella prospettiva della salute e dell'ordine. La scuola dell'infanzia mira a sviluppare gradualmente nel bambino la capacità di leggere, capire e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, di rispettarlo e di averne cura, di esprimersi e comunicare attraverso di esso per giungere ad affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di muoversi e comunicare secondo fantasia e creatività. La forma privilegiata di attività motoria è il gioco, di cui se ne traggono diverse articolazioni: giochi percettivi, giochi collettivi e individuali.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- *Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.*
- *Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.*
- *Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento*

Immagini, suoni e colori

I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività: l'arte orienta questa propensione, educando al piacere del bello e al sentire estetico.

L'esplorazione dei materiali a disposizione consente di vivere le prime esperienze artistiche, che sono in grado di stimolare la creatività e contagiare la creatività.

L'incontro dei bambini con l'arte è occasione per guardare con occhi diversi il mondo che li circonda e aiutarli a migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione e ad avvicinare alla cultura e al patrimonio artistico. Lo sforzo di esplorare i materiali, di interpretare e creare con atteggiamenti che si manifestano nelle prime esperienze artistiche e che possono estendersi e appassionare ad altri apprendimenti. La musica è un linguaggio universale, carico di emozioni e ricco di tradizioni culturali: i bambini, attraverso i linguaggi musicali, sviluppano le proprie capacità cognitive e relazionali, imparano a percepire, ascoltare, ricreare e discriminare i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi.

I bambini si confrontano con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatori e come attori.

I bambini si esprimeranno in linguaggi diversi, la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione e la trasformazione dei materiali più diversi.

I bambini si confronteranno con il nuovo media e i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatori e come attori, saranno portati a esprimere con immaginazione e creatività le loro emozioni e i loro pensieri: l'arte orienta questa propensione, educa al sentire estetico e al piacere del bello. La scuola può aiutare a familiarizzare con esperienze della multimedialità, favorendo un contatto attivo con i "media" e la ricerca della loro possibilità espressiva e creativa.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- *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 altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.*
- *Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.*
- *Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.*
- *Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.*

I discorsi e le parole

I bambini apprendono a comunicare verbalmente, a descrivere le proprie esperienze e il mondo, a conversare, dialogare e riflettere sulla lingua. Attraverso la conoscenza della lingua materna e di altre lingue consolidano l'identità personale e culturale e si aprono verso altre culture. La lingua diventa via via uno strumento con il quale giocare ed esprimersi in modi personali, creativi e sempre più articolati; sul quale riflettere per comprenderne il funzionamento; attraverso il quale raccontare e dialogare, pensare logicamente, approfondire le conoscenze, chiedere spiegazioni e spiegare il proprio punto di vista, progettare, lasciare tracce. La scuola dell'infanzia offre la possibilità di vivere contesti di espressione-comunicazione nei quali il bambino possa imparare a usare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per addentrarsi nei campi di esperienza. I bambini sviluppano fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività. I bambini raccontano, inventano, ascoltano e comprendono le narrazioni e la lettura di storia, discutono, chiedono spiegazioni e spiegano, usano il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- <i>bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</i>	<i>Il</i>
- <i>esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</i>	<i>Sa</i>
- <i>conta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</i>	<i>Sperim</i>
- <i>ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storia, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</i>	<i>Ascolt</i>
- <i>osserva e comprende la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</i>	<i>Ragion</i>

La conoscenza del mondo

I bambini esplorano continuamente la realtà e imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri. La conoscenza di sé, dei propri ritmi e cicli di crescita nonché della storia personale con elementi indispensabili fa che i bambini acquisiscano una buona immagine di sé e quindi posseggano autostima e sicurezza. In tal senso le attività si incentreranno in gioco di gruppo, di ambientazione nello spazio, in produzioni fantastiche, esplorazione della natura, invenzione di storie, ricordando e ricostruendo attraverso diverse forme di documentazione, quello che si è visto, fatto, sentito, scoprendo che il ricordo e la ricostruzione possono anche differenziarsi.

Le finalità riguardano il coltivare con continuità e concretezza i propri interessi e le proprie inclinazioni, collocando persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruendo ed elaborando successioni, cicli temporali, localizzando e collocando se stesso, gli oggetti e le persone nello spazio, eseguendo percorsi sulla base di indicazioni verbali e/o non verbali. Adoperare lo schema investigativo del chi, che cosa, quando, come, perché, per risolvere problemi, chiarire situazioni, raccontare fatti e spiegare processi.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- *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.*
- *Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.*
- *Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.*
- *Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.*
- *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. 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.*

Il curriculum della scuola dell'Infanzia

Il nostro sistema scolastico italiano, attraverso le Indicazioni per il curriculum, ha assunto il quadro delle “Competenze-Chiave” definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione europea per il cosiddetto “apprendimento permanente” che sono il punto di arrivo odierno sulle competenze utili per la vita, con l'obiettivo e l'impegno di farle conseguire a tutti i cittadini europei di qualsiasi età, indipendentemente dalle caratteristiche proprie di ogni sistema scolastico. 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.

1. **Competenza alfabetica funzionale:** capacità di esprimere ed interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e scritta ed interagire in modo creativo in un'intera gamma di contesti culturali e sociali.
2. **Competenza multilinguistica:** oltre alle abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua, richiede la mediazione e la comprensione interculturale.
3. **Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie:** abilità di applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane. Tale competenza è associata a quella scientifico-tecnologica che comporta la comprensione dei tanti cambiamenti determinati dall'uomo stesso e che sono sua responsabilità.
4. **Competenza digitale:** capacità di saper utilizzare con spirito critico le tecnologie per il lavoro, il tempo libero, la comunicazione.
5. **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare:** comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità che potranno poi essere applicate nel futuro in vari contesti di vita: casa, lavoro, istruzione e formazione.
6. **Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza:** riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo costruttivo alla vita sociale e lavorativa.
7. **Competenza imprenditoriale:** capacità di una persona di tradurre le idee in azione dove rientrano la creatività, l'innovazione e la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi.
8. **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:** si dà spazio all'espressione creativa di idee, esperienze, emozioni in una vasta gamma di mezzi.

COMPETENZE EUROPEE	CAMPI D'ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale; 	Tutti
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza multilinguistica; 	Tutti in particolare “ I discorsi e le parole”e “La conoscenza del mondo”
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Competenze digitali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; 	Tutti in particolare “I discorsi e le parole”, “Immagini, suoni e colori”
Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;	Tutti
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza imprenditoriale; 	Tutti in particolare “La conoscenza del mondo”
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	Tutti in particolare “ Il sé e l’altro” “ Il corpo e il movimento”

Il curricolo verticale d’Istituto costituisce lo sfondo su cui elaborare una progettazione orientata allo sviluppo delle competenze . La competenza è infatti in continua evoluzione ed ha come orizzonte di riferimento verso cui tendere le competenze chiave di apprendimento permanente. In riferimento ai Campi di esperienza, ai Traguardi delle Indicazioni nazionali, alle competenze chiave europee 2018, si evidenzia il Curricolo per la scuola dell’Infanzia.

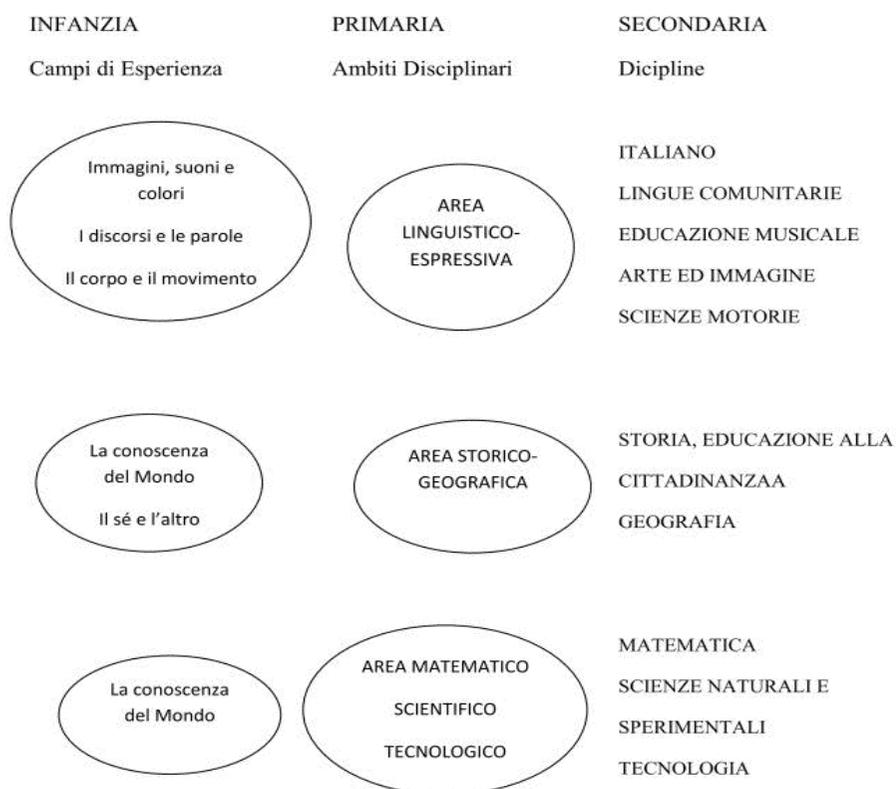
Una scuola di tutti e di ciascuno

- Sviluppare l’azione educativa coerentemente con i principi di inclusione ed integrazione culturale, attraverso strategie e percorsi personalizzati, considerando l’accoglienza della diversità come un valore irrinunciabile.

- Favorire la prevenzione e il recupero della dispersione scolastica e del fallimento formativo precoce.

Dai campi di esperienza alle Discipline

Il progetto culturale ed educativo dell'istituto è svolto secondo un passaggio continuo da un'impostazione unitaria pre-disciplinare ad ambiti disciplinari via via maggiormente differenziati. I Campi di esperienza sviluppati nella scuola dell'infanzia sono destinati a confluire nei Nuclei tematici che le diverse discipline svilupperanno già a partire dal primo anno della scuola primaria in un raccordo armonico, ciclico e ricorsivo nel passaggio da un ordine di scuola a quello successivo.



Iniziative di AMPLIAMENTO curricolare

“Coding”: si intende focalizzare l’attenzione sul pensiero computazionale, ovvero il processo mentale che permette di risolvere i problemi in modo creativo ed efficace il tutto attraverso attività ludiche coinvolgenti e divertenti.

Il curriculum di Educazione Civica nella scuola dell’Infanzia

A partire dall’anno scolastico 2020/21 la LEGGE 20 agosto 2019 ha introdotto l’insegnamento scolastico dell’Educazione civica.

Essa ponendo a fondamento dell’educazione civica la conoscenza della Costituzione Italiana, la riconosce non solo come norma cardine del nostro ordinamento, ma anche come criterio per identificare diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali, finalizzati a promuovere il pieno sviluppo della persona e la partecipazione di tutti i cittadini all’organizzazione politica, economica e sociale del Paese. La Carta è in sostanza un codice chiaro e organico di valenza culturale e pedagogica, capace di accogliere e dare senso e orientamento in particolare alle persone che vivono nella scuola e alle discipline e alle attività che vi si svolgono.

Pertanto la scuola è chiamata ad essere una palestra di democrazia, dove gli studenti possono esercitare diritti inviolabili e rispettare i doveri inderogabili della società di cui fanno parte ad ogni livello, da quello europeo a quello mondiale, nella vita quotidiana, nello studio e nel mondo del lavoro.

Diventa fondamentale l’utilizzo di una metodologia condivisa dal team docente/consigli di classe, nella quale le occasioni di crescita nella consapevolezza dei valori della cittadinanza sia realmente vissuta nella pratica educativa quotidiana. Occorre che tutta l’esperienza scolastica sia diretta a preparare il soggetto a vivere pienamente e responsabilmente in una società pluralistica e complessa. La cittadinanza va sperimentata; la Costituzione va conosciuta, apprezzata, applicata.

L’educazione civica è, quindi, strettamente congiunta con lo sviluppo completo della persona, sia nella dimensione interiore che nella dimensione relazionale, nonché nella costruzione “di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale”. Di conseguenza le otto competenze chiave risultano strettamente interconnesse al fine di promuovere lo sviluppo “pieno” ed armonico della persona sia come

cittadino italiano che europeo e del mondo in tre nuclei tematici: 1. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà; 2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio; 3. CITTADINANZA DIGITALE , coinvolgendo tutti i campi d'esperienza.

PROPOSTA EDUCATIVE Curricolo Verticale Ed UDA

Il progetto educativo si sviluppa sulla base delle “Indicazioni Nazionali” e prevede la personalizzazione dell'attività educativa per rispondere ai bisogni di ciascun bambino.

E' un progetto che trova il proprio sviluppo durante l'intero anno scolastico. Diviso in **due macro tematiche (Ambiente-Intercultura) quadrimestrali** (da settembre a gennaio e da febbraio a giugno) coinvolge tutti i bambini dai tre ai cinque anni e racchiude due “**compiti di realtà**” (dicembre- giugno) dallo sfondo comune all'intera Istituzione Scolastica.

Ogni parte è strutturata in **4 micro UDA** con ipotesi operative appropriate per aiutare i bambini ad allargare il concetto di identità, appartenenza, sviluppo e tutela promuovendo una pedagogia attiva, centrata sul bambino, che si realizza attraverso la capacità degli insegnanti di dare ascolto e attenzione a ciascuno, nella cura dell'ambiente, e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate e consapevoli.

Si precisa che il progetto educativo si sviluppa sulla base “Indicazioni Nazionali “e prevede la personalizzazione dell'attività educativa per rispondere ai bisogni di ciascun bambino. La scuola Costruisce i suoi percorsi mediante modelli organizzativo - didattici flessibili, sempre attenti alle esigenze personali dei bambini, attraverso un dialogo continuo con le famiglie e il territorio.



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. GARIBALDI"

Via S. Rocco, nn. 28-30 81030 Castel Volturno (Ce)
 TEL. 0823-763167 – FAX. 0823-763290 E-mail ceic87800x@istruzione.it
 Codice Meccanografico: Ceic87800x - C.F. 93082170619



ANNO SCOLASTICO 2020-2021

SCUOLA	CAMPI ESPERIENZA	DI	CLASSE	MACRO UDA Interdisciplinari e/o verticali	PERIODO	TITOLO	
INFANZI A	TUTTI		3/4/5 ANNI	1	Settembre-ottobre/ Novembre- dicembre 2020/gennaio 2021	Vivi...Amo la nostra Terra!	
Macrocompetenza				Competenze europee			Campi d'esperienza
<p>Curare in autonomia la propria persona, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e della salvaguardia del patrimonio a disposizione di tutti. Agire con comportamenti responsabili, nel rispetto delle norme di sicurezza sulla strada, a scuola e nei diversi ambienti di vita.</p> <p>Conoscere e riconoscere comportamenti utili alla salvaguardia del territorio e sentirsi parte di un tutto per la creazione di una cittadinanza attiva eticamente orientata al rispetto dell'altro, dell'ambiente e della natura.</p> <p>Ed Civica: La scuola è chiamata ad essere palestra di vita e di democrazia, e il concetto di cittadinanza è strettamente congiunto con lo sviluppo armonico della persona, nella sua dimensione interiore ("nella costruzione del sé"), relazionale (nella costruzione "di corrette e significative relazioni con gli altri"), e nella costruzione "di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale". L'educazione civica deve mirare allo sviluppo nelle istituzioni scolastiche della conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea per sostanziare, in particolare, la condivisione e la promozione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale e diritto alla salute e al benessere della persona.</p>				Competenza alfabetica funzionale;		I discorsi e le parole	
				Competenza multilinguistica;		I discorsi e le parole	
				Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;		La conoscenza del mondo – Oggetti, fenomeni, viventi – numero e spazio	
				Competenze digitali		Tutti	
				Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;		Tutti	
				Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;		Il sé e l'altro	
				Competenza imprenditoriale;		Tutti	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.		Il corpo in movimento. Immagini, suoni, colori.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE							
<ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. ● Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti. ● Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. ● Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella 							

gestione della giornata a scuola.

- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...).
- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.
- Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ed Civica

- Conoscenza dell'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.
- Conoscenza dei diritti dei bambini esplicitati nella **Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza** (Convention on the Rights of the Child - CRC), approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989, e ratificati dall'Italia con la legge n. 176/1991.
- Conoscenza delle principali norme alla base della **cura e dell'igiene personale** (prima educazione sanitaria).
- Conoscenza dell'importanza **dell'attività fisica**, dell'allenamento e dell'esercizio per il conseguimento di piccoli obiettivi.
- Conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni.
- Comprendere il concetto di **ecosostenibilità economica ed ambientale**.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Riconoscere la propria identità personale;
- Instaurare con i compagni rapporti positivi e affettivi;
- Partecipare alle attività proposte confrontando le proprie idee con gli altri;
- Sviluppa la conoscenza del proprio corpo attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva;
- Utilizza il proprio corpo come strumento espressivo di comunicazione ed d'identificazione;
- Cura la propria persona, gli oggetti personali e l'ambiente, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine;
- Esprimersi attraverso linguaggi differenti: sonori, gestuali, vocali, teatrali, grafici-pittorici e manipolativi; Scoprire ed usare la musica come un vero e proprio linguaggio, possibile mezzo di espressione e comunicazione;
- Scoprire i colori derivati tramite la combinazione dei colori primari;
- Usare la lingua italiana arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati;
- Consolidare le regole della scuola;
- Esplorare il proprio ambiente di vita nella sua dimensione naturale;
- Osservare e descrivere i fenomeni naturali e d'esseri viventi;
- Formulare previsioni e semplici ipotesi;
- Conoscere e discriminare le figure geometriche;
- Riconoscere e confrontare grandezze (piccolo-grande);
- Riconoscere concetti topologici (avanti-indietro);
- Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi ,tradizioni. festività e storie) e quelle di altri bambini (vicino e lontani);
- Riconoscimento della funzione guida e dell'affetto dei nonni
- Progettare insieme imparando a valorizzare la collaborazione;
- Operare con la quantità, ordinare classificare e collaborare;

<p>-----</p> <p>Ed Civica</p>	<p>-----</p> <p>Buone abitudini</p> <p>Costituzione</p>	<p>Condividere momenti di festa con i compagni, insegnanti e familiari Assumere atteggiamenti di rispetto per la fauna e la flora</p> <p>-----</p> <p>3-4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendere buone abitudini. • Rispettare le regole dei giochi. • Saper aspettare il proprio turno. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. • Conoscenza della basilare terminologia di settore: il concetto di “regola, legge, Costituzione” il ruolo delle principali istituzioni dello Stato. • Conoscere e rispettare l'ambiente
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>-----</p> <p>Ed Civica</p>	<p>Schema corporeo</p> <p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>-----</p> <p>Salute e benessere</p>	<p>3 ANNI: Saper percepire la posizione del proprio corpo in relazione agli oggetti 4 ANNI: Controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche 5 ANNI: Esplorare l'ambiente attraverso i 5 sensi</p> <p>3 ANNI: Saper padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse 4 ANNI: Saper riconoscere le diverse parti del corpo 5 ANNI: saper usare i sensi per esplorare materiali e individuarne le caratteristiche</p> <p>-----</p> <p>3-4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi in base a suoni o ritmi. • Percepire i concetti di “salute e benessere”

		<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controllare e coordinare i movimenti del corpo. • Conoscere i principi nutritivi • Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo.
I DISCORSI E LE PAROLE	<p>Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>La stagione autunnale ed invernale .</p>	<p>3 ANNI: saper ascoltare e comprendere la storia narrata dall'adulto, anche con l'aiuto di immagini</p> <p>4 ANNI: Sviluppare il piacere verso la lettura</p> <p>5 ANNI: Saper comprendere e ricostruire la storia narrata</p> <p>3 ANNI: Riconoscere i personaggi e gli eventi della storia narrata</p> <p>Ascoltare e ripetere in gruppo le filastrocche autunnali e natalizie</p> <p>4 ANNI: Saper ascoltare, ripetere e comprendere la storia narrata dall'adulto Memorizza filastrocche, poesie e versi</p> <p>Memorizzare poesie e filastrocche, ripeterle in gruppo rispettando il ritmo di tutti</p> <p>5 ANNI: Saper argomentare e porre domande attinenti sulla storia narrata</p> <p>Memorizzare filastrocche, poesie e versi</p>
----- Ed Civica	----- Ascoltare e comprendere comunicare	----- 3-4 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire nuovi vocaboli. • Memorizzare canti e poesie. • Verbalizzare sulle informazioni date. • Esprimere le proprie esperienze come cittadino. 5 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei. • Conoscere le norme più semplici della

	Riflettere sulla lingua	<p>Costituzione estrapolando pratiche che saranno elaborate e censite nel corso della sperimentazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> Riflettere sulla lingua, confrontare vocaboli di lingua diversa, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica.
IMMAGINI, SUONI E COLORI	<p>Principali forme di espressione artistica.</p> <p>I colori dell'Autunno e dell'Inverno</p>	<p>3 ANNI: Saper porsi in atteggiamento di ascolto costruttivo Esplorare materiali a disposizione ed utilizzarli in modo personale 4 ANNI: Saper cogliere informazioni e interpretarle Sa usare le varie tecniche artistico espressive; 5 ANNI: Saper sperimentare colori e forme di espressioni artistiche con strumenti e materiali diversi per realizzare manufatti, Utilizzare varie tecniche di rappresentazione grafica</p> <p>3 ANNI: Saper ascoltare i suoni e i rumori della natura. 4 ANNI: Saper manipolare, toccare, descrivere le caratteristiche della terra e rilevare la crescita delle piante; 5 ANNI: Saper sperimentare le diverse tecniche manipolative, grafiche e pittoriche; Saper riconoscere e distinguere i colori primari e secondari nella realtà e nella stagione autunnale ed invernale;</p>
----- Ed Civica	----- Creare Riprodurre	----- 3-4 ANNI <ul style="list-style-type: none"> Elaborare graficamente i contenuti espressi. Conosce gli emoticon ed il loro significato. 5 ANNI <ul style="list-style-type: none"> Rielaborazione grafico-pittorica-manipolativa e musicale dei contenuti appresi.

	utilizzare apparecchiature	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli emoticon ed il loro significato.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>I cinque sensi.</p> <p>Concetti topologici.</p> <p>Le stagioni e le loro caratteristiche (Autunno-Inverno)</p> <p>Vari tipi di animali, comportamenti e caratteristiche principali.</p>	<p>3 ANNI: Saper giocare simbolicamente e riconosce lo scorrere del tempo 4 ANNI: Saper raggruppare secondo criteri di colore e forma confrontandoli con la realtà 5 ANNI: Saper raggruppare secondo criteri: colore, forme e dimensione quantità: tanto, poco e niente.</p> <p>3 ANNI: Riconoscersi nello spazio e nel tempo 4 ANNI: distinguere e riconoscere la propria posizione rispetto all'ambiente circostante 5 ANNI: Orientarsi e definire Sopra- Sotto- Vicino- Lontano, a Destra- Sinistra in Alto in Basso</p> <p>3 ANNI: Cogliere le trasformazioni della Natura Conoscere i frutti tipici della Stagione autunnale ed Invernale Saper riconoscere concetti temporali (prima-dopo) di successione 4 ANNI: Saper cogliere successioni temporali: ritmi di scansione della settimana; della giornata scolastica; prima e dopo Saper riconoscere concetti temporali (prima-dopo-mentre) di successione 5ANNI: Descrivere e analizzare i fenomeni dell'ambiente circostante Saper riconoscere concetti temporali (prima-dopo-durante-mentre) di successione Saper osservare e individuare i principali aspetti della stagione autunnale ed invernale cogliendone trasformazioni e cambiamenti Saper scandire la periodizzazione: giorno-notte; fasi della giornata; giorni; settimane; mesi; stagioni; anni</p> <p>3 ANNI: Saper riconoscere organismi viventi e i loro ambienti; Saper cogliere l'influenza del clima sui comportamenti di alcuni animali</p>

<p>-----</p> <p>Ed Civica</p>	<p>-----</p> <p>scoprire il mondo</p> <p>osservare la natura</p> <p>Formulare ipotesi ed interventi</p>	<p>4 ANNI: Discriminare gli animali che vanno in letargo da quelli che si difendono dal freddo</p> <p>5 ANNI: Saper descrivere gli animali mettendo in evidenza semplici caratteristiche</p> <p>-----</p> <p>3-4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare per imparare. • Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo. • Registrare regolarità e cicli temporali. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nel proprio ambiente di vita • Orientarsi nel tempo. • Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna,
	<p>CONTENUTI E ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Covid-19 • Accoglienza • Nonni • Autunno • Coding • Halloween • Giornata della gentilezza • Giornata dei diritti dei bambini • Festa dell'albero • Natale • Giornata della memoria • I giorni della merla • Alimentazione • Musica • Arte • Compito di realtà: "Ecosostenibilità" (ED CIVICA) 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività grafiche libere e guidate • Rappresentazione con cartelloni sussidi visivi ed audiovisivi, schede operative • Osservare, identificare, scegliere, raggruppare per dimensione, forma e colore • Giochi con il corpo e di equilibrio • Brain storming, • Lavori in gruppo consolidato secondo indicazioni protocollo Covid-19 • Ricerca di parole sconosciute, ricerca immagini • Esperimento con materiali a disposizione • Rielaborazione di storie con parole dei bambini • Narrazioni • Filastrocche • Drammatizzazioni • Giochi, musica e danze • Schede operative strutturate e non • Realizzazione di laboratori attivi • Esperimenti
<p>RACCORDI CON GLI ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<p>Attività multi campo: coinvolgono tutti i campi d'esperienza per le specifiche competenze</p>	<p>Competenze trasversali- Non riconducibili ad una specifica disciplina, esse rappresentano la base per lo sviluppo di qualsiasi altra competenza e discendono direttamente dalle Competenze Chiave Europee per</p>

		l'apprendimento permanente : COMUNICAZIONE, CREATIVITÀ', VALUTAZIONE DEL RISCHIO, LAVORI DI GRUPPO
METODI	Circle time, Brainstorming, Didattica laboratoriale, Gioco libero e guidato, Discussione Attiva, Esperienze concrete , Piccoli e gruppi stanziali, Drammatizzazione	
STRATEGIE	Insegnamento- Apprendimento- Esempi – Esercizio – Procedura di ricerca – Mutuo insegnamento – Giochi liberi ed organizzati	
STRUMENTI	Materiale didattico e sussidi audiovisivi, pc, stereo, tablet. Materiale di uso comune semi strutturato e strutturato. Materiale da cancelleria .	
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	<ul style="list-style-type: none"> ● I compagni di classe come risorsa. Strategie logico visive ● Creazione del clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari ● Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli <ul style="list-style-type: none"> ● studenti ● Feedback continuo e non censorio ● Attività per gruppi di livello ● Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; 	
CONSOLIDAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività mirate a migliorare il metodo di studio. ● Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. ● Attività per migliorare lo spirito di cooperazione. ● Attività digitalizzate 	
POTENZIAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ● Approfondimento degli argomenti di studio. ● Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti 	
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze 	

COMPITI DI REALTA^	Ed. Civica e l'ecosostenibilità	
---------------------------	---------------------------------	--

<p>VERIFICHE IN ITINERE E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI (Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)</p>	<p>VALUTAZIONE AUTENTICA DI PROCESSO</p> <p>La valutazione da parte del docente, attraverso un'analisi del percorso dell'allievo, misurate nelle singole prove, prevede un'analisi del comportamento sociale, misurato secondo finalità ed obiettivi di cittadinanza ed un'analisi dei traguardi di apprendimento raggiunti.</p> <p>Nell'attribuire il livello, il docente, quindi, terrà conto delle singole misurazioni, come dati obiettivi di partenza, ma anche di singoli aspetti relativi allo sviluppo personale, relazionale e cognitivo raggiunto ed espresso da ogni singolo alunno.</p>	<p>I criteri utilizzati saranno i seguenti: OSSERVAZIONE SISTEMATICA; CONVERSAZIONI DIRETTE; ESAMI DEGLI ELABORATI; SCHEDE DI VERIFICA; GRIGLIA DI USCITA</p>
--	--	---



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. GARIBALDI"

Via S. Rocco, nn. 28-30 81030 Castel Volturno (Ce)
 TEL. 0823-763167 – FAX. 0823-763290 E-mail ceic87800x@istruzione.it
 Codice Meccanografico: Ceic87800x - C.F. 93082170619



ANNO SCOLASTICO 2020-2021

SCUOLA	CAMPI ESPERIENZA	DI	CLASSE	MACRO UDA Interdisciplinari e/o verticali	PERIODO	TITOLO
INFANZI A	TUTTI		3/4/5 ANNI	2	Febbraio-marzo-aprile-maggio- giugno 2021	Lontani ma vicini
Macrocompetenza					Competenze europee	Campi d'esperienza
<p>Promuovere la formazione di conoscenze e atteggiamenti che inducono a stabilire rapporti dinamici tra culture e creare un clima relazionale favorevole al dialogo, alla comprensione, alla collaborazione, intesi non solo come accettazione e rispetto delle idee e dei valori delle altre culture, ma come rafforzamento della propria identità culturale, nel rispetto di un reciproco arricchimento.</p> <p>Esercitare i propri diritti di cittadinanza attiva nell'ambito delle Istituzioni e delle iniziative locali, riconoscendo gli elementi fondamentali del patrimonio artistico, culturale e storico del territorio.</p> <p>Curare in autonomia la propria persona, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e della salvaguardia del patrimonio a disposizione di tutti.</p> <p>Agire con comportamenti responsabili, nel rispetto delle norme di sicurezza sulla strada, a scuola e nei diversi ambienti di vita.</p> <p><u>Ed Civica:</u> Essa deve mirare allo sviluppo nelle istituzioni scolastiche della conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea per sostanziare, in particolare, la condivisione e la promozione dei principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale e diritto alla salute e al benessere della persona.</p>					Competenza alfabetica funzionale;	I discorsi e le parole
					Competenza multilinguistica;	I discorsi e le parole
					Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;	La conoscenza del mondo – Oggetti, fenomeni, viventi – numero e spazio
					Competenze digitali	Tutti
					Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;	Tutti
					Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;	Il sé e l'altro
					Competenza imprenditoriale;	Tutti
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	Il corpo in movimento. Immagini, suoni, colori.					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE						
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 						

- Percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si muove 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.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- 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.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio e segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Ed Civica

- Riconoscere **la segnaletica stradale di base** per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".
- Conoscenza dei **primi rudimenti dell'informatica** (componentistica hardware e softwares, le periferiche, simbologia iconica, **netiquette di base**).
- Gestione consapevole delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo o virtuali.
- Comprendere il concetto di digitalizzazione.
- Conoscenza di base dei principi cardine **dell'informatica**.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Prendere consapevolezza del proprio corpo.
 - Rappresentare le emozioni attraverso le espressività corporee.
 - Riprodurre lo schema corporeo in maniera completa
 - Acquisire corrette abitudini nella prospettiva della salute e dell'ordine. Raggiungere l'autonomia personale.
 - Rappresentare il corpo e il movimento.
 - Discriminare la destra e la sinistra.
 - Conoscere e vivere in modo positivo il Carnevale.
 - Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
 - Sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo e ad una comunità.
 - Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé e degli ambienti.
 - Seguire con piacere spettacoli musicali, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative.
 - Esprimersi attraverso la drammatizzazione.
 - Utilizzare materiali e strumenti tecniche espressive e creative.
 - Manipolare materiali differenti per creare semplici oggetti.
 - Utilizzare la lingua italiana, arricchire e precisare il proprio lessico,
 - Fare ipotesi sui significati, inventare nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati.
 - Comprendere parole e discorsi, ascoltare e comprende narrazioni.
 - Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Ed Civica
- conoscere le parti più significative della Costituzione ed imparare ad agire sulla base dei suoi principi.
 - Principi basilari di educazione sanitaria.
 - Principi basilari di educazione digitale.

NUCLEI TEMATICI

CONOSCENZE

ABILITÀ

IL SE' E L'ALTRO

Comunicare bisogni e sentimenti,

3 ANNI: ha conoscenza della propria e altrui emotività
4 ANNI: conosce le caratteristiche del ciclo della vita, le tradizioni della famiglia e della comunità di

<p>-----</p> <p>Ed Civica</p>	<p>Rispetto e accettazione dell'altro.</p> <p>Le festività</p> <p>-----</p> <p>Buone abitudini</p> <p>Costituzione</p>	<p>appartenenza</p> <p>5 ANNI: conosce i valori e le tradizioni religiose della comunità di appartenenza, il ciclo della vita degli esseri umani e degli elementi naturali</p> <p>3 ANNI : Riconosce comportamenti rispettosi e corretti nei confronti degli altri</p> <p>4 ANNI: sa rispettare il proprio turno nei giochi</p> <p>5 ANNI: sa attivare comportamenti rispettosi e corretti nei confronti degli altri</p> <p>3 ANNI: Sa condividere la gioia del periodo</p> <p>4 ANNI:Sa vivere in modo positivo con gli altri le festività</p> <p>5 ANNI: Sa comprendere il significato di alcune feste e ricorrenze e capirne i valori.</p> <p>-----</p> <p>3-4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni. • Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale • Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. • Conoscenza del ruolo delle principali istituzioni dello Stato. Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale.
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<p>Giochi psicomotori per sperimentarsi in relazione allo spazio, ai materiali e alla posizione di sé rispetto all'altro.</p>	<p>3 ANNI: Muoversi con fantasia e originalità anche attraverso materiale non strutturato;</p> <p>4 ANNI: Saper comunicare con il corpo le proprie emozioni ed interpretare quelle altrui.</p> <p>5 ANNI: Saper eseguire movimenti a tempo e su indicazione;</p>

<p>-----</p> <p>Ed Civica</p>	<p>Giochi che promuovono lo sviluppo della motricità fine.</p> <p>-----</p> <p>Salute e benessere</p>	<p>Saper riprodurre ritmi e melodie con il corpo.</p> <p>3 ANNI: Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: saltare, correre, rotolare, strisciare; 4ANNI: Saper realizzare movimenti o azioni motorie che richiedono l'associazione delle diverse parti del corpo. 5 ANNI: Coordinare i movimenti della mano e quelli oculo-manuali ai fini dell'attività grafica (strappare-infilare - tenere oggetti con due dita - opposizione pollice-indice -allacciare - modellare).</p> <p>-----</p> <p>3-4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conquistare l'autonomia. • Muoversi con una certa dimestichezza nell'ambiente scolastico. • Riconoscere i concetti di “salute e benessere” <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controllare e coordinare i movimenti del corpo. • Dominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa- scuola • Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo.
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Lessico fondamentale per la comunicazione orale.</p>	<p>3 ANNI:Usare il linguaggio per interagire con altri acquistando fiducia nelle proprie capacità comunicative. - Comunicare in modo comprensibile.</p> <p>4 ANNI: Usare il linguaggio per interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti, bisogni, azioni e avvenimenti.</p> <p>-</p> <p>omunicare in modo comprensibile, formulando frasi Intervenire nelle conversazioni guidate</p> <p>5 ANNI: - Usare il linguaggio per interagire con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, azioni e avvenimenti.</p>

	<p>Ascoltare e comprendere</p> <p>comunicare</p> <p>Riflettere sulla lingua</p>	<p>con frasi di senso compiuto relativo all'argomento trattato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'esecuzione musicale dell'inno italiano e di quello europeo. • Esprimere le proprie esperienze come cittadino. • Confrontare idee ed opinioni con gli altri. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei. • Comunicare e scambiarsi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti.
<p>IMMAGINI, SUONI E COLORI</p> <p>-----</p> <p>Ed Civica</p>	<p>Voci, suoni e rumori delle stagioni Primavera, Estate.</p> <p>Esprimersi nelle ricorrenze e le festività:</p> <p>-----</p> <p>Creare</p>	<p>3 ANNI: Saper rappresentare gli elementi principali dell'ambiente familiare</p> <p>4ANNI: Saper riconoscere i suoni dell'ambiente naturale e familiare.</p> <p>5 ANNI: Sa riconoscere e distinguere i colori primari e secondari nella realtà e nella stagione primaverile ed estiva;</p> <p>3 ANNI: Saper usare le varie tecniche manipolative e grafico pittoriche;</p> <p>4 ANNI: Saper usare le varie tecniche manipolative e grafico pittoriche;</p> <p>5 ANNI: Saper sperimentare varie tecniche espressive (grafico pittoriche, plastico, drammatico-teatrale e musicale);</p> <p>-----</p> <p>3-4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rielaborare graficamente i contenuti espressi. • Conoscere l'Inno Nazionale.

	<p>Riprodurre</p> <p>utilizzare apparecchiature</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche, attività pittoriche ed attività manipolative. • Riconosce la simbologia stradale di base. • Conoscere la simbologia informatica di base e gli elementi costitutivi di un Personal Computer. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rielaborazione grafico-pittorica-manipolativa e musicale dei contenuti appresi. • Conosce la simbologia informatica più nel dettaglio e la componentistica di un Personal Computer (periferiche ed hardware).
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>-----</p> <p>Ed Civica</p>	<p>Classificazioni. Raggruppamenti di oggetti secondo un attributo. Le dimensioni: lungo/corto, grande/piccolo, alto/basso. Le quantità: tanti -pochi. Simboli di rappresentazione condivisi.</p> <p>-----</p> <p>scoprire il mondo</p> <p>osservare la natura</p>	<p>3 ANNI:Raggruppa secondo criteri di colore e forma Distinguere dimensioni. -Confronta quantità. -Raggruppare secondo criteri. 4 ANNI: Classifica secondo attributi e caratteristiche enunciate. Costruisce insiemi secondo criteri di colore, forma e dimensioni. Confronta quantità. Realizza seriazioni di elementi. 5 ANNI: Rappresenta simboli e codici Risolve semplici problemi Colloca gli eventi nel tempo (oggi ieri, domani)</p> <p>-----</p> <p>3-4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare per imparare. • Contare oggetti, immagini, persone, aggiungere, togliere e valutare le quantità. • Ordinare e raggruppare persone. • Seguire percorsi ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere elementi noti su una mappa

	Formulare ipotesi ed interventi	<p>tematica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna, collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e conoscendo gli elementi basilari degli altri.
	<p>CONTENUTI E ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • I giorni della merla • Carnevale • San Valentino • Festa della donna • Festa del papà • Festa della legalità • Pasqua • Giornata mondiale dell'acqua • Primavera • Giornata mondiale dell'autismo • Festa della Liberazione • Festa dei Lavoratori • Festa della mamma • Festa della Repubblica • Giornata della Terra • Teledidattica <p>Compito di realtà: DIGITALIZZAZIONE (ED CIVICA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Festa del papà e della mamma • Attività grafiche libere e guidate • Rappresentazione con cartelloni sussidi visivi ed audiovisivi, schede operative • Attività manipolative per motricità fine e non. • Lavori di gruppo consolidato secondo indicazioni protocollo Covid-19 • Ricerca di parole sconosciute, ricerca immagini • Esperimento con materiali a disposizione • Rielaborazione di storie con parole dei bambini • Narrazioni • filastrocche, • drammatizzazioni • lavoretti e addobbi • Giochi, musica e danze • Schede operative strutturate e non • Realizzazione di laboratori attivi • Esperimenti
RACCORDI CON GLI ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA	Attività multi campo: coinvolgono tutti i campi d'esperienza per le specifiche competenze	<p>Competenze trasversali- Non riconducibili ad una specifica disciplina, esse rappresentano la base per lo sviluppo di qualsiasi altra competenza e discendono direttamente dalle Competenze Chiave Europee per l'apprendimento permanente :</p> <p>COMUNICAZIONE, CREATIVITÀ', VALUTAZIONE DEL RISCHIO, LAVORI DI GRUPPO</p>
METODI	Circle time, Brainstorming, Didattica laboratoriale, Gioco libero e guidato, Discussione Attiva, Esperienze concrete , Piccoli e grandi gruppi Drammatizzazione	
STRATEGIE	Insegnamento- Apprendimento- Esempio – Esercizi – Procedura di ricerca - Cooperative learning – Mutuo insegnamento – Giochi liberi ed organizzati	<p>Conversazione guidata</p> <p>Brainstorming</p> <p>Didattica attiva</p>

		Esperienze significative
STRUMENTI	Materiale didattico e sussidi audiovisivi, pc, stereo, tablet. Materiale di uso comune semi strutturato e strutturato. Materiale da cancelleria .	Supporti audiovisivi – tablet, pc, telefoni smartphone, tutorial creazione manufatti, materiale da riciclo, materiale da cancelleria, materiale di uso comune.
INTERVENTI PER L'INCLUSIONE	<ul style="list-style-type: none"> ● I compagni di classe come risorsa. Strategie logico visive (es.: mappe concettuali) Creazione del clima positivo: sviluppare buoni livelli di autostima e autoefficacia, entrambi necessarie alla motivazione ad apprendere ed a sentirsi appartenenti ad un gruppo come pari ● Personalizzazione delle forme di verifica: sia nella formulazione delle richieste che nelle forme di elaborazione degli ● studenti ● Feedback continuo e non censorio ● Attività per gruppi di livello ● Riproposizione dei contenuti in forma diversificata; 	SCHEDE DIDATTICHE VIDEOSTORIE CON VOCE NARRANTE TUTORIAL PER LA CREAZIONE DI MANUFATTI -spiegazioni individualizzate e personalizzate
CONSOLIDAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività mirate a migliorare il metodo di studio. ● Attività mirate a consolidare le capacità di comprensione, di comunicazione e le abilità logiche. ● Attività di gruppo per migliorare lo spirito di cooperazione. ● Attività per gruppi di livello 	
POTENZIAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> ● Approfondimento degli argomenti di studio. ● Rielaborazione e problematizzazione dei contenuti ● Attività pomeridiane 	
VALORIZZAZIONE DELLE ECCELLENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● Approfondimenti multimediali di argomenti che hanno particolarmente interessato le eccellenze 	
COMPITI DI REALTÀ	digitalizzazione	
VERIFICHE IN ITINERE E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI (Allegato B - griglia valutazione apprendimenti disciplinari dal PTOF)	VALUTAZIONE AUTENTICA DI PROCESSO La valutazione da parte del docente, attraverso un'analisi del percorso dell'allievo, misurate nelle singole prove, prevede un'analisi del comportamento sociale, misurato secondo finalità ed obiettivi di cittadinanza ed un'analisi dei traguardi di apprendimento raggiunti. Nell'attribuire il livello, il docente, quindi, terrà conto delle singole misurazioni, come dati obiettivi di partenza, ma anche di singoli aspetti relativi allo sviluppo personale, relazionale e	I criteri utilizzati saranno i seguenti: OSSERVAZIONE SISTEMATICA; CONVERSAZIONI DIRETTE; ESAMI DEGLI ELABORATI; SCHEDE DI VERIFICA; GRIGLIA DI USCITA PER I BAMBINI DI 5 ANNI

PROGETTO CODING (Progetto curricolare)

Premessa

“Coding” è un termine che si può tradurre in italiano con la parola “programmazione”. A scuola l’obiettivo non è formare futuri programmatori, ma educare gli alunni, bambini e ragazzi, al pensiero computazionale, processo mentale che permette di risolvere problemi in modo creativo ed efficace, applicando la logica, ragionando sulla strategia migliore da adottare per arrivare alla soluzione. Anche i più piccoli possono avvicinarsi al “coding” attraverso giochi educativi finalizzati in tal senso.

“Coding”ABSTRACT :

Attraverso una serie di giochi i bambini saranno in grado di determinare le azioni di uno o più personaggi mediante una sequenza di blocchi o codici.

Parole chiave:

- Risolvere problemi più o meno complessi;
- Sviluppare attenzione, concentrazione e memoria;
- Collaborare ad un progetto comune.

ETA’: Alunni di cinque anni

FINALITA’ GENERALI

- Coinvolgere e far partecipare il maggior numero possibile di alunni del nostro Istituto ai percorsi didattici del progetto “Programma il futuro”.
- Partecipare all’evento Code Week.

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Conoscenza delle applicazioni Blue Bot.
- Sviluppare il pensiero creativo e divergente.
- Potenziare le capacità di attenzione, di memoria e di concentrazione.

ALTRI OBIETTIVI

COMPETENZE DI CITTADINANZA

- Imparare ad imparare: risolvere situazioni problematiche via via più complesse.
- Progettare: capacità di progettare sequenze di azioni per realizzare un compito dato.
- Comunicare : capacità di comprendere la consegna e tradurla in una strategia risolutiva;

- Capacità di condividere i percorsi strategici con i compagni.
- Collaborare e partecipare: all'interno di un gruppo di lavoro per raggiungere insieme l'obiettivo prefissato.
- Agire in modo autonomo e responsabile: capacità di gestire i tempi di lavoro.

SVILUPPO DEI CONTENUTI

I Bambini di 5 anni verranno avviati al coding, inizialmente con lezioni tradizionali, poi utilizzando le apps più semplici ed il percorso base di code.org

Laboratorio coding: rivolto agli alunni di 5 anni: le avventure di UN CONTADINO

AVVIAMENTO AL CODING

Dopo aver sperimentato l'orto, la terra e la natura nella sua bellezza, si invitano i piccoli alunni ad aiutare il Contadino, protagonista della storia, a ritrovar i suoi tesori seguendo le indicazioni. Un bimbo alla volta si alternerà nel ruolo e giocherà su di un tappeto quadrettato, posto a terra, dove sarà possibile concretamente eseguire il percorso. Tale percorso verrà poi rappresentato graficamente con delle schede in formato A4. Verranno utilizzati degli stickers, che, messi in sequenza in colonna, serviranno a costruire il codice necessario a raggiungere la meta. Tali esercizi potranno essere eseguiti, successivamente in un format digitale, utilizzando l'app Blue bot.

TEMPI E MODALITÀ':

Code WeeK

MATERIALE NECESSARIO:

Materiale di facile consumo.

SUPPORTO TECNOLOGICO: PC

VALUTAZIONE: Verrà osservato il grado di coinvolgimento degli alunni, la capacità di collaborare e di interagire all'interno del piccolo gruppo, la capacità di risolvere semplici problemi.

