

Istituto Comprensivo 5 di Modena

CURRICOLI DELLE SCUOLE DELL'INFANZIA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012



PREMESSA

Il testo delle Indicazioni riguarda l'intero percorso che, partendo dalla scuola dell'infanzia, si conclude con l'ultimo anno della scuola secondaria di 1° grado. La premessa è comune a tutti e tre gli ordini di scuola implicati nella riforma, così come è comune il paragrafo concernente l'organizzazione del curricolo.

Sono tre grandi *i grandi riferimenti* forniti dalla premessa che facciamo nostri:

- *Centralità della persona*, vista non astrattamente, ma collocata nello scenario culturale del nostro tempo caratterizzato da profondi cambiamenti e complessità. L'attenzione alla persona implica il riconoscimento, il rispetto, la valorizzazione delle differenze e delle diverse identità. La pluralità di appartenenze e di riferimenti valoriali, oggi, fa nascere l'esigenza di sviluppare la competenza di cittadinanza;
- *La scuola in quanto comunità* rimanda all'importanza della dimensione sociale dell'apprendimento, del rendere la "sezione/classe" un vero gruppo in cui possano svilupparsi buone relazioni interpersonali e apprendimenti che siano frutto di un lavoro condiviso. La dimensione comunitaria riguarda anche gli adulti: il personale della scuola e le famiglie con cui va costruita un'alleanza educativa;
- *Curricolo come strumento di progettualità*, strumento da gestire socialmente, strumento che richiede il coinvolgimento dei diversi soggetti che operano nella scuola, impegnati a confrontarsi, a fissare e condividere mete comuni.

LE FINALITÀ DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

“Per ogni bambino o bambina, la scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza, della cittadinanza”.

- La maturazione dell'**identità** è un processo che si genera dal bisogno di essere amati e accolti dagli altri. Questa maturazione trova il suo luogo primario nella famiglia, ma deve avere ampio spazio di sviluppo anche nella scuola dell'infanzia.
La scuola rappresenta un luogo di vita che offre possibilità di vita relazionali ampie.
Compito della scuola è quello di sollecitare nei bambini il radicamento di sentimenti di sicurezza, stima di sé, fiducia nelle proprie capacità, motivazione alla curiosità.
A scuola è importante imparare a vivere in modo positivo i propri stati affettivi, a esprimere e controllare i propri sentimenti ed emozioni e a rendersi sensibili a quelli degli altri.
La scuola, quindi, aiuta i bambini a riconoscere ed apprezzare l'identità personale e quella altrui nelle differenze di sesso, cultura, valori delle famiglie e della comunità di appartenenza;
- Il bambino realizza la conquista della propria **autonomia** in un continuo e dialettico gioco di equilibrio tra dipendenza-indipendenza.
L'autonomia è correlata alla capacità di orientarsi e compiere scelte autonome in contesti relazionali diversi, imparando ad osservare il mondo circostante.
Diventare autonomi significa rendersi disponibili ad interagire con il diverso e l'inedito, aprirsi alla scoperta, all'interiorizzazione e al rispetto di valori universalmente condivisi come la libertà, la solidarietà, la giustizia, il rispetto di sé, degli altri, dell'ambiente;
- A scuola i bambini acquisiscono **competenze** nei diversi campi di esperienza. Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, sperimentare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, la scoperta, la ricerca di soluzioni ai problemi, la prima sistematizzazione delle conoscenze. Significa anche diventare sempre più capaci di elaborare, organizzare e ricostruire l'esperienza attraverso forme di rappresentazione condivisibili con gli altri. Significa, ancora, sapersi muovere da un sistema di rappresentazione all'altro, a spostarsi dalle immagini alle parole, dal gesto alla rappresentazione simbolica e così via giocando di volta in volta con i "100 linguaggi" che i bambini hanno a disposizione.
- La scuola sviluppa il senso della **cittadinanza**: oltre all'*insegnare ad apprendere* la scuola ha il compito di *insegnare a essere*. Si tratta di scoprire e coltivare la dimensione pubblica della nostra vita: essere cittadini, avere una concezione della vita non privatistica perché noi viviamo insieme agli altri. In sostanza: sviluppare il senso della cittadinanza significa educare a pensare e ad assumersi le responsabilità della propria vita insieme agli altri. E formare cittadini che siano allo stesso tempo cittadini italiani, dell'Europa e del mondo.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Si indicano cinque campi di esperienza che non vanno intesi come discipline o ambiti disciplinari, ma come organizzatori concettuali che accompagnano i bambini a dare senso alle molteplici esperienze e ordine alla quantità di informazioni che vanno assorbendo. L'utilità dei "campi", ancora molto attuali, è quella di ricordare i due poli del percorso di apprendimento che il bambino compie a scuola: quello dell'*esperienza* e quello della *cultura*. L'esperienza è il punto di partenza, imprescindibile. Il secondo polo è il riferimento ai sistemi simbolico-culturali che ogni esperienza presenta, una volta che venga proposta o valorizzata dalla consapevolezza culturale dell'insegnante.

Le competenze non saranno troppo presto chiuse in contenitori disciplinari (non è questo il significato dei campi di esperienza), ma dovranno mantenere la loro forte trasversalità, cioè la tendenza a trasferirsi da una situazione di apprendimento ad un'altra. Di qui la scelta di operare per progetti, di mettere a punto esperienze didattiche aperte, flessibili, caratterizzate da un intreccio continuo di azioni, linguaggi, codici espressivi. Ciò non significa, comunque, escludere di volta in volta, un codice dominante (es. quello linguistico o matematico o grafico o scientifico...).

I campi:

1. Il sé e l'altro
2. Il corpo e il movimento
3. Immagini, suoni, colori
4. I discorsi e le parole
5. La conoscenza del mondo (Oggetti, fenomeni, viventi; Numero e spazio).

I TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Tutto il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento verso cui tendere il quadro delle **competenze-chiave per l'apprendimento permanente** definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea (Raccomandazione del 18 dicembre 2006):

- comunicazione nella madrelingua a cui fanno capo le competenze specifiche della lingua e del campo di esperienza "I DISCORSI E LE PAROLE"
- comunicazione nelle lingue straniere a cui fanno capo le competenze specifiche della lingua straniera e del campo di esperienza "I DISCORSI E LE PAROLE"
- competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia a cui fanno capo prevalentemente le competenzespecifiche del campo di esperienza "LA CONOSCENZA DEL MONDO"
- competenza digitale a cui fanno capo le competenze tecnologiche di utilizzo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione, naturalmente al livello iniziale proprio di una didattica della scuola dell'infanzia; i campi di esperienza in cui questa competenza può essere perseguita sono tutti, con alcune peculiarità più tipiche dei campi: "IMMAGINI, SUONI, COLORI" e "LA CONOSCENZA DEL MONDO"
- imparare a imparare è competenza metodologica fondamentale cui non corrispondono nelle Indicazioni traguardi specifici; le competenze specifiche sono state ideate dalla scrivente e i campi di esperienza in cui esercitare questa competenza sono ovviamente TUTTI
- competenze sociali e civiche: si sono raggruppate qui le competenze facenti parte del campo "IL SÉ E L'ALTRO"
- spirito di iniziativa e imprenditorialità: a questa competenza chiave fanno capo competenze metodologiche come la presa di decisioni, il problem solving, le competenze progettuali: indicatori di competenza e loro articolazione in abilità e conoscenze sono opera della scrivente. I campi di esperienza in cui esercitarla sono TUTTI
- consapevolezza ed espressione culturale: a questa competenza fanno capo le competenze specifiche relative alla lettura, fruizione, produzione di messaggi visivi, sonori, musicali, artistici; (IMMAGINI, SUONI, COLORI) all'espressione corporea (IL CORPO E IL MOVIMENTO).

Queste sono considerate competenze utili per la vita (life skills) e le scuole degli Stati aderenti all'Unione europea si impegnano a farle conseguire a tutti i cittadini europei di qualsiasi età. Il

conseguimento di tali competenze non si esaurisce al termine del primo ciclo di istruzione, ma prosegue con l'estensione dell'obbligo di istruzione nel ciclo secondario e oltre, in una prospettiva di educazione permanente, per tutto l'arco della vita. Lo sviluppo delle competenze coincide, quindi, con lo sviluppo delle dimensioni della persona e non può esaurirsi né nella scuola d'infanzia, né nella scuola, ma continua per tutta la vita.

I traguardi o direzioni di sviluppo, precisati dalle Indicazioni 2012 e inseriti nella parte relativa ai campi di esperienza, segnalano i diversi livelli di padronanza nei quali le competenze si possono manifestare e al tempo stesso forniscono l'idea di un limite che dovrà essere superato. I traguardi, esplicitati campo per campo, non sono obiettivi didattici, ma riferimenti fondamentali che aiutano i docenti ad avere una maggior consapevolezza nella loro azione.

IN CONTINUITÀ CON LA SCUOLA PRIMARIA

“Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale”:

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.
- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.
- Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.
- Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

Ancora una volta si ribadisce che il valore prescrittivo da attribuire ai *traguardi* va riferito soprattutto alla scuola più che ai bambini.

PER PROGETTARE L'AZIONE EDUCATIVA

Occorre partire dai bisogni/diritti dei bambini.

“Spettano alle bambine e ai bambini, in quanto persona, i diritti inalienabili – sanciti anche dalla nostra Costituzione e da dichiarazioni e convenzioni internazionali – alla vita, alla salute, all'istruzione e al rispetto dell'identità individuale, etnica, linguistica, culturale e religiosa, sui quali si fonda la promozione di una nuova qualità della vita intesa come grande finalità educativa del tempo presente.” (Orientamenti '91)

Questa affermazione di principio ci invita ad una specificazione di quelli che, secondo noi, sono i diritti di ogni bambino:

- Comunicare ed esprimersi. Ciò che compete alla scuola dell'infanzia è aiutare i bambini a comunicare col mondo utilizzando tutte le forze, le potenzialità, i linguaggi di cui sono dotati;
- Socializzare. Nella scuola dell'infanzia ogni bambino ha l'opportunità di inserirsi in una rete di relazioni socio- affettive (anche attraverso il gioco, a cui viene dato ampio spazio) e di scambi culturali (attraverso l'incontro con gli altri). Attraverso gli altri, il bambino impara la socialità, l'amicizia, la collaborazione, la scoperta del diverso da sé, dell'altro con la sua ricchezza, la considerazione di se stessi come individui. Con gli altri il bambino apprende. E' vero, infatti, come dice Piaget, che ogni bambino è costruttore attivo della propria conoscenza, ma è anche vero che l'apprendimento è un processo sociale che avviene solo all'interno di sistemi sociali, molteplici e interconnessi, in cui il bambino vive;
- Essere autonomi, avere fiducia in se stessi. Attraverso il gioco e le attività che offre la scuola, si moltiplicano per i bambini le occasioni per lo sviluppo della capacità di “fare da solo”. L'esperienza “del fare da solo”, di gestire in maniera autonoma spazi, materiali, oggetti, attività di vita quotidiana porta alla consapevolezza e alla fiducia nelle proprie capacità;
- Costruire, sapere-scoprire, sapere-inventare, sapere-fare: questi saperi si conquistano con i linguaggi del corpo, l'azione diretta sulle cose, la fantasia.

“Anche in una società altamente informatizzata – dice Maria Arcà – dove i messaggi visivi avranno parzialmente sostituito quelli tattili, i processi di conoscenza si svilupperanno a partire dalla biologia del corpo e dalla fisicità degli oggetti... Toccare le cose, sentirne le consistenze e trovare modi per modificarle e provare altre sensazioni non è solo un giochetto gratificante e poco impegnativo... Dall'esperienza diretta, accompagnata ma mai sostituita integralmente dalla parola, nasce la capacità di pensare che permette di affrontare temi complessi, di proporre analogie e correlazioni, esempi e modelli, generalizzazioni e schematizzazioni indispensabili per costruire da indizi (percettivi) semplici interpretazioni (astratte).”

- Esplorare, essere curiosi, avere voglia di conoscere. Il diritto all'esplorazione apre alla libertà di indagare, provare, sbagliare, correggere. La scuola dell'infanzia aiuta il bambino a guardare il mondo con passione, ad apprezzare le infinite risorse delle mani, della vista e dell'udito, delle forme, dei materiali, dei suoni e dei colori; a rendersi conto di come il pensiero, l'immaginazione e la ragione rendano nuove e sorprendenti tutte le cose.
- Muoversi. Nella scuola dell'infanzia trovano ampio spazio i linguaggi del corpo. Al movimento va riconosciuta un'importante funzione comunicativa e cognitiva: sul piano della comunicazione il movimento è espressione di linguaggi gestuali; sul piano cognitivo, il movimento promuove competenze percettive (discriminazione di grandezze, forme, tessiture, sapori, suoni...), la coscienza della propria corporeità, la padronanza di concetti spazio- temporali;
- Coltivare la fantasia pervade le attività ludiche della scuola dell'infanzia e rende possibile tuffarsi in mondi immaginari, fantastici, irreali. Diceva Rodari che “il mondo si può guardare ad altezza d'uomo, ma anche dall'alto di una nuvola... Nella realtà si può entrare dalla porta principale o infiltrarsi – ed è più divertente – da un finestrino”;
- Giocare. Il gioco è definito dagli Orientamenti '91 (documento, a nostro avviso, ancora molto attuale) “una risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni”. Esso, infatti, rappresenta un'importante esperienza attiva e creativa sia sul piano cognitivo che relazionale. Consente, inoltre, al bambino di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità e di rivelarsi a se stesso e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri, di emozioni. Ancora, attraverso il gioco, il bambino esplora, ricerca, prova piacere di fare e di capire, risolve problemi, socializza e costruisce insieme agli altri, acquisisce regole.

L'immagine di bambino che riceviamo dalla società è oggi spesso quella di un'infanzia, deformata, irreali, spesso travestita dai mass media in oggetto di consumo. Di fronte a ciò che qualcuno ha definito un naufragio del pensiero e della creatività del bambino, è importante che la nostra scuola si interroghi, all'atto della progettazione, sulle mete, sulle finalità, sulle scelte da operare, sulle opzioni da compiere. Occorre avere “un'idea in mente” di come si vuole che il bambino diventi.

Noi siamo convinti che i bambini, quando entrano nella scuola dell'infanzia, portino con sé una storia personale ricca e complessa, siano quindi portatori di mondi da scoprire, raccontare, conoscere, osservare. I bambini, oltre che “interessanti”, sono anche “costruttori”: di oggetti, di fantasie, di immagini, di pensieri, di conoscenze.

Noi pensiamo, quindi, a una scuola che lasci spazio agli occhi, alle mani, alle parole e alla mente di lavorare, di esprimersi, di comunicare.

Siamo anche per una scuola in cui si fa, si pensa, si conosce con gli altri. Siamo per una scuola che lasci il tempo di esplorare e di compiere percorsi anche diversi.

Il bambino che abbiamo in mente è un bambino dotato di fantasia, immaginazione, creatività. E' anche un bambino serio, concentrato, impegnato a conoscere il mondo e ad ingrandire i propri orizzonti di conoscenza. E' un bambino curioso, con molta voglia di apprendere, di conoscere, di produrre cultura. Ancora: è un bambino che, insieme agli altri, sta imparando a negoziare significati e a costruire conoscenze e regole di cooperazione sociale. E' un bambino che sta camminando verso l'autonomia di giudizio e di pensiero.

UNA SCUOLA DI TUTTI E DI CIASCUNO

La nostra scuola organizza la propria azione educativa in coerenza con i principi dell'inclusione delle persone e dell'integrazione delle culture, considerando l'accoglienza della diversità un valore irrinunciabile. Organizza pratiche inclusive nei confronti di bambini e ragazzi di cittadinanza non italiana promuovendone la piena integrazione. Favorisce inoltre, con specifiche strategie e percorsi personalizzati, la prevenzione e il recupero della dispersione scolastica e del fallimento formativo precoce; a tal fine attiva risorse e iniziative mirate anche in collaborazione con gli enti locali e le altre agenzie educative del territorio.

Particolare cura è riservata ai bambini con disabilità, o con bisogni educativi speciali, attraverso adeguate strategie organizzative e didattiche da considerare nella normale progettazione dell'offerta formativa. Per affrontare difficoltà non risolvibili dai soli insegnanti curricolari, la scuola si avvale dell'apporto di professionalità specifiche come quelle dei docenti di sostegno e di altri operatori.

LE NOSTRE RIFLESSIONI E LE NOSTRE SCELTE

La scuola non esaurisce le fonti, i modi di conoscere e di apprendere. Si impara molto, infatti, a casa, nell'ambiente, dove si negoziano e si costruiscono identità, ruoli, relazioni.

La scuola, tuttavia, rappresenta la sede migliore per l'esperienza mediata, il luogo- comunità di pratiche sociali e culturali in cui è possibile l'esercizio di conoscenze e strategie. E' il luogo in cui viene consegnata la "cassetta degli attrezzi" con gli strumenti che i bambini imparano ad usare per entrare nella cultura formale di appartenenza.

L'apprendimento, la conoscenza, lo sviluppo sono processi costruttivi in quanto implicano la partecipazione attiva dell'individuo. Sono anche processi sociali poiché avvengono necessariamente in un ambiente sociale e affettivo; sono contestualizzati poiché avvengono in un "luogo" costituito, oltre che da persone, da uno spazio marcato culturalmente.

I comportamenti dipendono, quindi, dai contesti (Bronfenbrenner): le modifiche del contesto modificano i modi di essere dei bambini e degli adulti. Di qui, l'importanza della strutturazione di ambienti e situazioni di qualità che riguardano il curricolo implicito, le scelte metodologiche e operative.

Per ciò che riguarda il curricolo implicito, grande importanza va attribuita alla strutturazione degli spazi. Lo spazio è lo sfondo, il luogo in cui si svolge l'azione, dove avviene l'incontro del bambino con gli oggetti e con gli altri. L'organizzazione degli spazi e dei materiali deve favorire, nel bambino, l'autonomia, il fare da solo. Lo spazio deve inoltre essere strutturato per favorire il gioco, l'esplorazione, la ricerca, l'elaborazione e costruzione di conoscenze, la socialità.

La struttura per sezioni garantisce una continuità di relazioni e, quindi, il costruirsi di rapporti affettivi stabili tra bambini e adulti e tra bambini e bambini, evita i disagi causati da frequenti cambiamenti, facilita il senso di appartenenza e i processi di identificazione.

Nelle nostre scuole le sezioni sono omogenee per età. C'è chi sostiene (Sinclair) che la sezione omogenea consente l'adozione di un curricolo meglio centrato sui bisogni socio- affettivi e cognitivi dei bambini. Altri, facendo riferimento a Vygotskij, affermano che la sezione eterogenea risulta interessante per la possibilità di forme di socializzazione e di *tutoring* tra bambini di età diverse e ritengono produttivo che nel gruppo ci sia uno più "grande", più "competente".

Noi riteniamo che la sezione omogenea per età sia da privilegiare, ma con momenti di apertura, di intersezione, per consentire ai bambini di sperimentare i possibili vantaggi di ciascuno dei due moduli.

Altra componente fondamentale del curricolo implicito è l'organizzazione dei tempi. I ritmi della giornata vanno regolati in modo da salvaguardare il benessere dei bambini. Non è bene separare in modo rigido i "tempi di apprendimento" dai cosiddetti "tempi deboli" (accoglienza, routine, ecc.) in quanto anche i secondi, come sappiamo, hanno un'importante valenza formativa. Le attività ricorrenti, infatti, rivestono un ruolo di grande rilievo. Innanzitutto sono rassicuranti per il bambino che riesce a prevedere e a razionalizzare il tempo di permanenza a

scuola, di attribuirgli significato e coerenza. In una società che impone ritmi incalzanti e stimoli continui, ci sembra importante che la scuola dell'infanzia proponga un "rallentamento" dei ritmi ai fini di un recupero di lentezza e flessibilità. È importante che, nella scuola, ci sia un'atmosfera distesa, rilassante, dove i bambini (e anche gli adulti) trovino il tempo per giocare, per pensare, per riflettere, per "lasciare decantare" quanto si è appreso e sperimentato.

Siamo, quindi, per la realizzazione di contesti caratterizzati da un clima sociale sereno e positivo, dove il bambino possa vivere e imparare l'accettazione di sé, la fiducia, il rispetto, la sicurezza, la collaborazione, l'autostima. Al bambino va, poi, garantita una molteplicità di situazioni di interazione sociale e di scambio discorsivo: la coppia, il piccolo gruppo, il grande gruppo interattivo, l'esplorare e il fare da soli.

Cruciale è l'intervento dell'adulto, dell'insegnante, la cui preoccupazione principale dovrebbe essere quella di sviluppare un intervento "indiretto", di "sfondo", evitando di proporsi come figura in primo piano, in favore di un ruolo di "regista" che struttura l'ambiente e predispone situazioni di apprendimento per creare un terreno di incontro, di confronto, di scambio e anche di conflitto produttivo.

Ogni insegnante è chiamato, costantemente, ad una valutazione, un apprezzamento, un giudizio di valore che va supportato da un'attenta osservazione e da una obiettiva analisi della realtà.

La valutazione mette in campo il problema dei valori: " porsi in un'ottica valutativa comporta una valutazione di intenti, una risposta al *chi sei?* e al *cosa vuoi fare?*, il che richiede un lavoro di negoziazione con i diversi attori coinvolti circa le priorità e le scelte da attuare" (Bondioli).

Altra caratteristica della valutazione in campo educativo è la sua finalità pratica, orientata al miglioramento degli interventi in campo educativo. Occorre assumere, per valutare, una prospettiva ecologica: l'osservazione, l'accertamento devono sempre essere contestualizzati, situati. Occorre guardare i bambini nel contesto, nell'ambiente che ha ricadute ad ampio raggio sullo sviluppo.

Tenendo conto di ciò, la valutazione riguarderà:

- l'esperienza educativa (sviluppo dei processi, esiti);
- la struttura organizzativa (spazi, tempi, materiali, modi e forme dei gruppi di apprendimento);
- il clima relazionale;
- i percorsi di crescita di ciascun bambino .

Ciò che si realizza nella scuola assume pieno significato per tutti i soggetti coinvolti se può venire in qualche modo rievocato, riesaminato, analizzato, ricostruito: questo è il senso della documentazione.

Accanto ai prodotti dei bambini e alle loro osservazioni e conversazioni, ci sono le descrizioni degli insegnanti relative ai vari passi del progetto. Spesso le immagini illustrano il percorso.

“Il processo di documentazione, che viene condiviso con i colleghi, man mano che si raccoglie e si interpreta produce una notevole crescita professionale. Il modo in cui la documentazione viene presentata offre anche ai genitori la possibilità di divenire consapevoli del potenziale dei bambini, non solo del proprio figlio o figlia, ma dei bambini di questa età in generale, e di sapere cosa avviene ogni giorno nello spazio della scuola. I bambini a loro volta si rendono conto di quanta attenzione viene dedicata dagli adulti ai loro lavori e si sentono incoraggiati e motivati a continuare.” (L. Gandini, "I cento linguaggi dei bambini", Ed. Junior).

CURRICOLI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO

Molte delle competenze relazionali si attivano nel corso di tutte le esperienze della vita quotidiana, anche in quelle finalizzate ad apprendimenti relativi ad altri campi di esperienza e nel gioco. È fondamentale dare importanza, nel quotidiano, ai "piccoli atti" che a volte vengono trascurati: i momenti di accoglienza e di distacco, i tempi dedicati alla conversazione e alla discussione collettiva, i riti quotidiani che assumono valenza di rassicurazione e favoriscono in ognuno il senso di appartenenza al gruppo. Alcune esperienze formative, riferite a questo campo, vanno invece previste e strutturate; nel loro svolgimento, tuttavia, vanno assicurate la partecipazione attiva del bambino e la co-costruzione (costruire insieme) di norme e regole in modo da evitare il ricorso ad affermazioni e imposizioni autoritarie. In particolare risulta importante fornire un chiaro orientamento per la routine quotidiana e le attività, stabilire regole condivise, strutturare e dare forme alla vita di ogni giorno insieme ai bambini.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (prevalente); SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ; IMPARARE A IMPARARE, COMPETENZE DIGITALI

TRAGUARDI DI SVILUPPO (dalle Indicazioni)

- 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.

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<ul style="list-style-type: none"> - Avere stima di sé e fiducia nelle proprie capacità - Avere senso di appartenenza a un gruppo, avere fiducia negli altri - Sapere che esistono punti di vista diversi dal proprio, confrontarsi e tenerne conto - Riconoscere e accettare la 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti, bisogni - Ha una buona autonomia personale - Ha fiducia nelle proprie possibilità - Riconosce gli esiti del proprio comportamento - Si rende conto e accetta i bisogni e i sentimenti degli altri - Conosce le regole del vivere insieme e adegua il proprio comportamento 	<ul style="list-style-type: none"> - Vado a scuola (per i 3 anni): primi giochi e attività - Io e il mio mondo: la mia famiglia, il mio ruolo nella famiglia, come ero e come sono, da grande... (la storia personale) - Le emozioni (quando ho paura, sono triste, sono felice, ecc.) - Ogni ambiente ha le sue regole (esperienze di vita insieme)

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<p>diversità.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavorare e giocare in gruppo, rispettando le regole e controllando le emozioni. Lavorare in modo responsabile e costruttivo. - Seguire regole di comportamento e assumere piccole responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprime e accetta critiche - Raggiunge un'intesa rispetto a diverse aspettative, negozia conflitti e sa essere conciliante - Collabora e lavora insieme ad altri su un compito comune - Si avvia a conoscere l'ambiente sociale di appartenenza e ne individua caratteristiche e peculiarità (es. la città: la piazza, i monumenti, ecc.) - Si avvia a conoscere alcune strutture e servizi del territorio e sa a cosa servono (es. biblioteca, negozi, museo, teatro,...) - Adegua il comportamento ai diversi ambienti (regole sociali) - Sa di appartenere ad una comunità più ampia e ne conosce caratteristiche e tradizioni - Sa che l'ambiente naturale va tutelato e assume piccole responsabilità - Si prende cura di piante e animali - Pone domande e formula ipotesi 	<ul style="list-style-type: none"> - Le feste: il Natale, il Carnevale, la Festa di fine anno - Un mondo colorato: "viaggio" nei diversi Paesi per conoscere paesaggi, case, abiti, storie, piatti caratteristici, musiche, ... (esperienze di intercultura) - La mia casa - La mia scuola (la sezione, gli amici, i giochi, le attività, ...) - La mia città - Progetto continuità (per i 5 anni)

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
	<ul style="list-style-type: none"> - Colloca eventi nel tempo - Conosce e utilizza tecniche per registrare eventi e conoscenze come supporti alla memoria (disegno, simboli, appunti, ...) 	

Indicatori per l'osservazione/valutazione delle competenze:

- Mostra sicurezza e fiducia nelle proprie capacità
- Possiede una buona autonomia (in situazioni quali: accudimento della propria persona, capacità di scelta in situazioni e attività libere, ...)
- È capace di autocontrollo (capacità di "sospendere" in situazioni di pericolo, riuscire a osservare regole condivise, ...)
- Sa perseverare (fino al conseguimento della propria attività o di una consegna, ...)
- Sa esprimere le proprie emozioni e sa riconoscerle sugli altri
- Condivide giochi, esperienze, ... (in situazioni ludiche strutturate, libere, estemporanee, progettuali, ...)
- Coopera in un progetto comune (in situazioni di condivisione, di azione libera, di progettazione, in ambito a esperienze, ...)
- Accetta e rispetta regole condivise (riconoscendone le motivazioni, condividendone l'applicazione, ...)
- Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente
- Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso compagni nuovi o più piccoli o "diversi" per provenienza, linguaggio, condizione, ecc.
- Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita
- Formula ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole...
- Collabora nel gioco e nel lavoro, dà aiuto
- Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.
- È rispettoso e accogliente verso i nuovi compagni nuovi o più piccoli o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Ampio spazio sarà dato dal gioco motorio in tutte le sue forme (libero, con regole, simbolico, con materiali strutturati, popolare e tradizionale).

Attraverso il gioco, infatti, passa l'apprendimento di regole e valori sociali. È importante, quindi, sviluppare esperienze anche di gioco che coinvolgano i bambini nell'assunzione di piccole responsabilità per il gruppo.

È, ancora, importante che l'adulto presti attenzione ai segnali dati da ciascun bambino circa il suo bisogno di movimento e di rilassamento, il suo benessere fisico o disagio.

I bambini saranno incoraggiati e sostenuti nell'acquisizione di autonomie relative alla cura del proprio corpo. È bene parlare mentre si eseguono attività di cura e assistenza, perché queste veicolano messaggi importanti. Andranno rispettati i loro sentimenti, le loro preferenze (anche relative al cibo) e i loro interessi.

Saranno poi predisposte attività specifiche per la conoscenza e la scoperta del corpo, della salute, del movimento.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (prevalente), SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ; IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZE DIGITALI

TRAGUARDI DI SVILUPPO (dalle Indicazioni)

- 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.

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<ul style="list-style-type: none">- Acquisire capacità di interpretare e governare il proprio corpo- Avere senso di appartenenza a un gruppo, avere fiducia negli altri- Saper negoziare, motivare le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti- Provare piacere nel fare;	<ul style="list-style-type: none">- Mostra intraprendenza e sicurezza personale controllando il proprio corpo e valutando le distanze corpo-oggetto- Conosce su se stesso/a e sugli altri il corpo nella globalità e nei suoi segmenti e rappresenta in modo corretto lo schema corporeo.- Si muove con destrezza nel gioco, coordinando i movimenti- Conosce riferimenti spaziali: sopra-sotto, dentro-fuori, ecc.	<ul style="list-style-type: none">- Il mio corpo, le parti del corpo- Il corpo dentro (gli organi interni, le ossa, il cervello, ecc.)- Il corpo in movimento- Le cose che fanno bene al corpo (alimenti, movimento, ...)

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
saper chiedere aiuto - Esprimere con linguaggi diversi emozioni e sentimenti - Seguire regole di vita quotidiana e assumere comportamenti sempre più responsabili.	- Partecipa alle attività di gioco e alle attività motorie strutturate rispettandone le regole. - Si assume responsabilità circa le proprie azioni e per il bene comune. - Comunica, attraverso il linguaggio del corpo, esperienze, sensazioni, emozioni, ecc. - Si esprime correttamente e armonicamente con il corpo nelle varie attività per la mimica, per la gestualità, per la drammatizzazione - È autonomo nei bisogni primari, ha cura di se stesso. - Possiede conoscenze di base utili per la corretta gestione del proprio corpo e assume corrette abitudini igienico-sanitarie. - Controlla la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici	- Quando si sta male (il dottore, l'ospedale, le medicine, ecc.) - Progetti di attività motoria - Giochi organizzati in palestra e in giardino - Progetto di attività motoria

Indicatori per l'osservazione/valutazione delle competenze:

- Possiede una buona autonomia (in situazioni quali: accudimento della propria persona, capacità di scelta in situazioni e attività libere, ...)
- È capace di autocontrollo (capacità di "sospendere" in situazioni di pericolo, riuscire a osservare regole condivise, ...)
- Sa perseverare (fino al conseguimento della propria attività o di una consegna, ...)
- Sa esprimere le proprie emozioni e sa riconoscerle sugli altri
- Condivide giochi, esperienze, ... (in situazioni ludiche strutturate, libere, estemporanee, progettuali, ...)
- Coopera in un progetto comune (in situazioni di condivisione, di azione libera, di progettazione, in ambito a esperienze, ...)
- Accetta e rispetta regole condivise (riconoscendone le motivazioni, condividendone l'applicazione, ...)
- Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente

IMMAGINI, SUONI, COLORI

L'organizzazione del contesto è fondamentale. L'ambiente va predisposto in modo da stimolare la fantasia, l'immaginazione, la creatività attraverso l'uso di un'ampia gamma di immagini, stimoli ed esperienze. E' importante che l'ambiente sia curato dal punto di vista estetico: la presenza di fotografie, di riproduzioni d'autore (anche d'arte moderna e contemporanea, vicina al "modo di vedere" dei bambini) costituiscono un elemento importante per una buona educazione all'immagine. Ancora, sarebbe opportuno allestire, in sezione o nella scuola, spazi adeguati, organizzati ed attrezzati con materiali abbondanti e facilmente accessibili.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (prevalente), COMPETENZE DIGITALI; SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ; IMPARARE A IMPARARE

TRAGUARDI DI SVILUPPO (dalle Indicazioni)

- 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.

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto - Descrivere la propria esperienza e saperla tradurre in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi - Sviluppare l'attitudine a osservare, fare domande, riflettere - Inventare storie ed esprimersi attraverso il disegno e altri linguaggi - Utilizzare con creatività i materiali che si hanno a disposizione e portare a termine il proprio lavoro con concentrazione e 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce i vari colori e le relative sfumature - Conosce e utilizza diversi materiali e tecniche di elaborazione - Utilizza utensili e strumenti in maniera adeguata - Comprende e descrive immagini, precisando la posizione di elementi, situazioni, azioni rappresentate - Legge e interpreta le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti - Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. - Crea proprie collezioni e documentazioni - Sa utilizzare colori corrispondenti alla realtà 	<ul style="list-style-type: none"> - I colori (per i 3 anni): avvicinamento ai materiali e agli strumenti per l'attività grafico-pittorica - Il colore nell'arte - Il ritratto - Progetto d'arte - Progetto di musica - Progetto di teatro

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
precisione. - Dimostrare curiosità e interesse per diverse espressioni artistiche: arte, musica, teatro	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresenta graficamente elementi ed esperienze - Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Inventa storie ed si esprime attraverso forme di rappresentazione e drammatizzazione (utilizzo del corpo) - Partecipa ad attività di gioco simbolico - Discrimina rumori, suoni dell'ambiente e del corpo - Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. - Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso il loro utilizzo 	

Indicatori per l'osservazione/valutazione delle competenze:

- Esprime emozioni, idee, sensazioni
- Analizza e descrive immagini: segni, forme, colori, posizioni, contenuti
- Conosce e applica alcune tecniche grafiche, pittoriche e plastiche
- Riferisce sommariamente i contenuti di spettacoli, film, documentari e li illustra
- Utilizza il gioco simbolico
- Drammatizza racconti e narrazioni
- Esprime semplici valutazioni su opere d'arte
- Ascolta brani musicali, segue il ritmo con il corpo, esegue semplici danze
- Esprime semplici valutazioni su brani musicali ascoltati
- Riproduce ritmi con la voce, con semplici strumenti musicali (tamburello, triangolo, ecc.)
- Partecipa al canto corale

I DISCORSI E LE PAROLE

La comunicazione tra bambini e tra bambini e adulti va promossa in tutte le situazioni della quotidianità. E' importante, inoltre, predisporre in modo sistematico un'ampia gamma di situazioni comunicative. Va richiesta, anche in attività in cui si sollecitano altre competenze, la verbalizzazione nella forma del commento e della riflessione su quanto si sta facendo (chiedere sempre il perché delle cose). L'attività di lettura deve essere sistematica ed è opportuno proporre un'ampia varietà di libri (fiabe, racconti, libri illustrati, poesie, filastrocche, ecc.) scelti in base al loro valore estetico e di contenuto. L'insegnante utilizzerà modalità comunicative opportune per promuovere e sostenere l'espressione linguistica dei bambini (domande aperte, riprese a eco, riformulazioni). E' inoltre fondamentale predisporre un contesto ricco di scritte significative che possano diventare per il bambino motivo di riflessione suscitando ipotesi e teorie. Altrettanto fondamentale è la predisposizione di angoli appositi per la conversazione (il "cerchio" o il tappeto), per la consultazione di libri, riviste, giornali, immagini (biblioteca), per l'ascolto e il racconto di storie al registratore.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA; COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (prevalenti); SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ; IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZE DIGITALI

TRAGUARDI DI SVILUPPO (dalle Indicazioni):

- 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 e 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.

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare l'attitudine a osservare, fare domande, riflettere - Partecipa produttivamente alle conversazioni attraverso il dialogo e la discussione - Esprime opinioni e idee, spiega e motiva - Presta attenzione ai discorsi degli altri, rispetta i punti di vista - Sviluppa la capacità critica - Conosce e apprezza le potenzialità 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta, comprende, ricostruisce racconti letti dall'insegnante - Chiede il significato di parole o frasi - Coglie, nella lettura o nel racconto, contenuti riferibili alla realtà esterna (fenomeni, eventi, situazioni, ecc.) ed interna (sensazioni, emozioni, sentimenti) - Descrive immagini, esperienze, situazioni - Partecipa produttivamente alle conversazioni attraverso il dialogo e la discussione 	<ul style="list-style-type: none"> - Il libro - Storie e poesie - La fiaba - Avvicinamento alla lingua scritta

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<p>espressive del linguaggio</p> <p>- Inventare storie ed esprimersi attraverso il disegno e altri linguaggi</p> <p>- Descrivere le proprie esperienze e riuscire a tradurle in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi</p>	<p>- Esprime opinioni e idee, spiega e motiva</p> <p>- Presta attenzione ai discorsi degli altri, rispetta i punti di vista</p> <p>- Utilizza la lingua per ragionare: fare piani, esprimere ipotesi sugli eventi dell'esperienza, compiere classificazioni, connessioni, deduzioni</p> <p>- Comprende il significato della lingua scritta come modalità per "tenere nota" dell'esperienza e per comunicare</p> <p>- Comprende il significato d'uso di simboli convenzionali</p> <p>- Riconosce e intuisce il significato di scritte presenti nella realtà quotidiana utilizzando strategie di osservazione e confronto tra lingua orale e lingua scritta in base alle loro caratteristiche funzionali</p> <p>- Discrimina segni grafici: parole, gruppi di lettere, lettere</p> <p>- Fa ipotesi sulla scrittura di parole</p> <p>- Scrive da solo il proprio nome</p> <p>- Scopre significati di parole a partire dal contesto</p> <p>- Associa parole per somiglianze e differenze semantiche</p> <p>- Individua parole alterate o derivate</p> <p>- Discrimina suoni iniziali e finali nelle parole</p> <p>- Coglie assonanze e rime nelle parole</p> <p>- Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole</p> <p>- Inventa semplici rime</p>	

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
	<u>Lingua straniera</u> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende parole, brevissime istruzioni, brevissime espressioni e frasi di uso quotidiano - Riproduce semplici filastrocche e canzoncine - Indica e nomina oggetti presenti in sezione, le parti del corpo, gli indumenti. - Chiede e porge oggetti, impartisce semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera. 	

Indicatori utili per l'osservazione/valutazione delle competenze:

- Si esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze
- Partecipa produttivamente alle conversazioni attraverso il dialogo e la discussione
- Chiede e fornisce spiegazioni
- Esegue correttamente consegne seguendo istruzioni
- Riferisce il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti.
- Ascolta le comunicazioni degli altri e interviene in modo appropriato
- Analizza parole sul piano dei significati, dei suoni (cogliere assonanze e rime), dei segni grafici (lettere, gruppi di lettere ecc.)
- Coglie sonorità e ritmi
- Nella conversazione tiene conto del punto di vista altrui
- Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura (scrivere il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni, ecc.)

Indicatori utili per l'osservazione/valutazione delle competenze nella lingua inglese:

- Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate
- Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

- Traduce semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti
- Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Risulta fondamentale porre attenzione alle teorie che i bambini esprimono, evitando di penalizzare l'errore (che, quasi sempre, è espressione del tipo di pensiero del bambino). In questo modo si valorizzano il pensiero critico, la prospettiva personale, il pensare con la propria testa. Le esperienze devono essere motivanti; l'approccio alle situazioni e ai problemi deve essere diretto (prima si opera, poi si diventa consapevoli e, infine, si verbalizza o si rappresenta). È importante quindi favorire l'osservazione, l'ipotesi, la sperimentazione, la verifica. Il *fare insieme* va privilegiato nelle forme del prevedere, dell'operare, del rappresentare, del discutere in gruppo, nel confrontare le previsioni attese con i risultati. Ancora: è importante organizzare laboratori in sezione o nella scuola (dotati di materiali e strumenti, di "collezioni" o raccolta di reperti per l'osservazione e la catalogazione) e progettare uscite finalizzate.

Tutti gli aspetti dell'esperienza dei bambini possono rappresentare situazioni in grado di stimolare lo sviluppo di processi cognitivi di tipo matematico. Le esperienze matematiche saranno basate essenzialmente sul gioco, sulla manipolazione, sull'esplorazione, sull'osservazione diretta, sulla collaborazione e il confronto con gli altri, sulle sollecitazioni dell'insegnante.

L'approccio alle nuove tecnologie (inserito in uno specifico progetto rivolto alle sezioni 5 anni) sarà effettuato a piccoli gruppi, o a coppie, con la supervisione dell'insegnante.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA (prevalente); COMPETENZE DIGITALI; IMPARARE A IMPARARE; SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

TRAGUARDI DI SVILUPPO (dalle Indicazioni):

- 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.

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<ul style="list-style-type: none">- Sviluppare l'attitudine a osservare, fare domande, riflettere- Imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto	<p><u>Oggetti, fenomeni, viventi:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Percepisce il ritmo ciclico del tempo- Pone domande e chiede risposte- Formula ipotesi, previsioni, anticipazioni- Osserva e classifica	<ul style="list-style-type: none">- Gli animali del giardino- Gli animali del mare, della montagna, della campagna- Gli alberi

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
<ul style="list-style-type: none"> - Essere disponibili a modificare le opinioni qualora i fatti lo richiedano - Formulare ipotesi, individuare problemi, cercare risposte - Argomentare e spiegare - Elaborare, organizzare, ricostruire l'esperienza attraverso forme di rappresentazione condivisibili - Confrontarsi con le idee degli altri e collaborare per progetti comuni 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizza le caratteristiche fisiche e comportamentali, i cicli della vita degli esseri viventi - Classifica animali secondo le caratteristiche fisiche, l'habitat, la nutrizione, la riproduzione... - Analizza, distingue, e classifica vegetali: piante, fiori, frutta, ortaggi, ... - Sperimenta e comprende che gli esseri viventi necessitano di elementi per vivere: acqua, aria, sostanze nutritive - Comprende e descrive le fasi di crescita di piante e animali - Si prende cura di piccoli animali e piante - Conosce cause dell'inquinamento e del progressivo degrado ambientale - Percepisce il ritmo ciclico del tempo - Rileva e interpreta i cambiamenti che il tempo opera nell'ambiente <p><u>Numeri e spazio:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Confronta e ordina in base a diverse proprietà, grandezze, eventi - Applica oggetti, sequenze o simboli per la registrazione - Applica alcuni semplici strumenti di misura - Eseguisce semplici quantificazioni, misurazioni, confronti - Percorre, osserva, rappresenta il proprio ambiente - Individua sistemi di riferimento per guardare la realtà da più punti di vista - Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali 	<ul style="list-style-type: none"> - Le piante: coltivazioni e orto - Dal seme alla pianta - L'acqua - Il cielo (il sole, le nuvole, ...) - Il giorno e la notte - Gli alimenti - Dal chicco di grano al pane - Le stagioni - Esperienze di cucina <ul style="list-style-type: none"> - Le attività ricorrenti di vita quotidiana (il calendario, l'appello, apparecchiare, i turni per lo svolgimento di compiti, ...) - Gli strumenti di misura

Competenze trasversali (con riferimento alle finalità)	Competenze specifiche (di campo)	Possibili piste di lavoro (progetti)
	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce relazioni topologiche in contesti definiti: dentro- fuori, sopra-sotto- in mezzo, di fronte- di fianco, davanti- dietro, in alto- in basso, ecc. - Individua e utilizza relazioni e classificazioni - Costruire corrispondenze - Utilizza strumenti di rappresentazione (iconica, simbolica) - Crea progetti e forme, derivati dalla realtà o del tutto nuovi, di oggetti e spazi dell'ambiente - Esegue giochi con regole note o nuove <p><u>Giocare e imparare utilizzando il computer</u> (per i 5 anni)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro - Realizza semplici elaborazioni grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> - I numeri (dove sono, a che cosa servono, ecc.) - Giochi con le carte - Giochi con regole - Percorsi e mappe - I labirinti <p>- Progetto di informatica</p>

Indicatori utili per l'osservazione/valutazione delle competenze:

- Sa argomentare, spiegare
- Elabora, organizza, ricostruisce l'esperienza attraverso forme di rappresentazione condivisibili

- Si confronta con le idee degli altri
- Riferisce le fasi di una procedura o di un semplice esperimento
- Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia anche nel raccontare
- Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e ne distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi
- Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio
- Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti
- È in grado di raggruppare, ordinare, seriare oggetti
- Effettua corrispondenze biunivoche
- Realizza sequenze grafiche, ritmi, ...
- Utilizza quantificatori; sa numerare
- Utilizza semplici manufatti tecnologici e sa spiegarne la funzione e il funzionamento
- Distingue e individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano
- Utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati

Indicatori utili per l'osservazione/valutazione delle competenze nell'utilizzo del computer:

- Utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche
- Utilizza la tastiera, il mouse, la stampante; apre icone e file, salva
- Riconosce lettere e numeri nella tastiera
- Utilizza il PC per giocare, visionare immagini, ecc.