

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA (PER CAMPI DI ESPERIENZA)

*IN BASE ALLE INDICAZIONI NAZIONALI
decreto n.254 del 16 novembre 2012*

Istituto Comprensivo
"G. Marconi"
Terni



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

I DISCORSI E LE PAROLE

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.

Fascia di età 3 anni

| CAMPO D'ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|-------------------------------|--|---|
| I DISCORSI E LE PAROLE | <ul style="list-style-type: none">-Esprimersi attraverso un linguaggio comprensibile.-Dare risposte pertinenti alle domande che vengono rivolte.-Comprendere ciò che viene detto-Esprimere i propri bisogni mediante il linguaggio verbale.-Esprimere le proprie emozioni mediante il linguaggio verbale.-Comunicare con l'adulto mediante il linguaggio verbale.-Comunicare con i compagni mediante il linguaggio verbale.-Raccontare esperienze vissute .- Descrivere ciò che si vede.-Ascoltare fiabe, racconti, filastrocche.-Leggere immagini.-Memorizzare brevi filastrocche.- Sviluppare interesse verso i libri. | <ul style="list-style-type: none">• Conversazioni di gruppo con domande stimolo.• Gioco delle interviste• Giochi di ruolo.• Giochi a coppie.• Circle-time all'interno del quale ognuno racconta quotidianamente di sé.• Lettura di immagini con domande guida.• Narrazioni di fiabe e favole-• Proposta di filastrocche, poesie, canzoni.• Uso di libri, riviste, fotografie• visione di filmati e cartoni animati.• Rielaborazione verbale delle esperienze. |

Fascia di età 4anni

| CAMPO D'ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">I DISCORSI E LE PAROLE</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Pronunciare frasi in maniera corretta. -Utilizzare frasi articolate per esprimersi. -Intervenire nelle conversazioni di gruppo in maniera pertinente. -Elaborare e porre domande. -Chiedere perché sugli eventi della realtà. -Rispondere alle domande che gli vengono rivolte. -Esprimere i propri bisogni -Esprimere le proprie emozioni. -Raccontare un'esperienza vissuta. -Descrivere situazioni quotidiane. -Raccontare una storia ascoltata. -Ascoltare storie, racconti, fiabe, filastrocche. -Memorizzare brevi canzoni e poesie. | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi al registratore, parlo, mi riascolto. • Conversazioni guidate con domande stimolo. • Drammatizzazioni con dialoghi • Giochi del perché. • Osservazione della realtà e verbalizzazione. • Rielaborazione verbale di giochi ed attività. • Giochi teatrali per favorire l'espressione delle emozioni. • Diamo un nome alle emozioni, e cerchiamo le situazioni che le favoriscono, riflettiamo su quelle positive e non. • Circle- time per favorire il racconto di vissuti personali. • Rielaborazione con domande stimolo di storie ascoltate. • Proposta di filastrocche, poesie, canzoni da memorizzare e riprodurre. |

Fascia di età 5anni

| CAMPO D'ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|--------------------------------------|---|--|
| <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Esprimersi con un linguaggio appropriato. -Intervenire nelle conversazioni in maniera pertinente. -Conversare con gli altri. -Chiedere il significato di parole sconosciute. -Riferire vissuti ed esperienze con ricchezza di particolari. -Descrivere immagini complesse. -Inventare storie. -Formulare ipotesi e previsioni sul finale di un racconto. -Ascoltare senza distrarsi. -Rielaborare in maniera personale una storia ascoltata. -Memorizzare canzoni, poesie, filastrocche. -Scrivere il proprio nome. -Riconoscere le lettere dell'alfabeto. -Provare interesse verso la lingua scritta. -Usare le nuove tecnologie per sperimentare forme di comunicazione scritta. | <ul style="list-style-type: none"> • Narrazione personale di vissuti ed esperienze. • Conversazioni con domande guida. • Rielaborazioni verbali di storie e racconti. • Proposta di vocaboli nuovi • Descrizione di situazioni ed eventi con sollecitazione di arricchire di particolari. • Descrivere immagini, video , filmati proposti . • Invenzione di storie partendo dai personaggi dati. • Ipotizzare un finale e previsioni circa lo svolgimento di semplici storie. • Descrivere e verbalizzare i propri elaborati. • Spiegare il perché delle proprie azioni. • Comunicare con gli altri anche nell'ambito di drammatizzazioni. • Attività grafica di scrittura del proprio nome e di nomi di oggetti familiari. • Attività ludiche di ricerca di rime ed assonanze. |

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Memorizzazione e riproduzione verbale di poesie, filastrocche, canzoni.• Tombole e puzzle di ricomposizione di parole-• i-Indovinelli e scioglilingua semplici.• Giochi di riconoscimento delle lettere dell'alfabeto.• Attività di pregrafismo e di sviluppo della motricità di tipo fine.• Attività al PC di scrittura ed utilizzo di giochi didattici |
|--|--|---|

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

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.

Fascia di età 3 anni

| CAMPO D'ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---|--|---|
| <p style="text-align: center;">LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Individuare uguaglianze e differenze tra oggetti. -Riconoscere grande/piccolo. -Riconoscere lungo/corto. -Riconoscere alto/basso. -Riconoscere pesante/leggero. -Riconoscere aperto/chiuso. -Riconoscere dentro/fuori. -Riconoscere tanti/pochi. -Riconoscere liscio/ruvido. -Riconoscere caldo/freddo. -Riconoscere duro/morbido. -Riconoscere sopra/sotto. -Riconoscere vicino/lontano. -Riconoscere i sapori: dolce, amaro, salato. -Riordinare materiali e giochi. -Abbinare alcuni elementi alle stagioni. -Riconoscere fenomeni atmosferici. -Distinguere il giorno dalla notte. -Mettere in successione gli eventi : prima/dopo. | <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione in classe ed in giardino. • Raccolta di elementi naturali, • osservazione e individuazione degli oggetti aventi stesse caratteristiche. • Gioco della "caccia al tesoro" • Gioco del "ogni cosa al suo posto". • Presentazione e manipolazione di • materiale strutturato. • Attività in palestra :strisciare lungo la linea più lunga, passare sotto l'ostacolo più basso, saltare dentro/fuori dal cerchio • Manipolazione di diversi materiali: farina,acqua,sale,zucchero • Esperienze di cucina :preparazione di un dolce,preparazione di una pizza. • Creazione di un libro tattile utilizzando diversi materiali. • Racconti sulle stagioni. • Osservazione quotidiana del tempo meteorologico e nominare gli eventi atmosferici. • Mimare gli eventi atmosferici • Racconti sul giorno e la notte. |

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Conversazioni guidate sulle attività che i bambini svolgono di giorno e di notte.• Individuazione degli elementi che caratterizzano il giorno e la notte.• Gioco dei mimi :mimare cosa si fa di giorno e cosa si fa di notte.• Schede didattiche. |
|--|--|--|

Fascia di età 4 anni

| CAMPO D'ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---|--|---|
| <p style="text-align: center;">LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Discriminare denominare i colori primari. -Discriminare e denominare i colori secondari. -Distinguere grande/medio/piccolo -Seriare con tre elementi. -Riordinare suddividendoli i giochi. -Formare raggruppamenti in base alla forma. Formare raggruppamenti in base al colore. -Formare raggruppamenti in base alla dimensione. - Distinguere e denominare le forme geometriche : cerchio/quadrato/triangolo. -Conoscere le stagioni e denominarle. - Conoscere e differenziare le caratteristiche delle stagioni. -Conoscere i fenomeni atmosferici. -Distinguere le parti principali della giornata. -Realizzare costruzioni di diverso tipo con giochi e materiali. -Esplorare l'ambiente individuandone le caratteristiche. | <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione dell'ambiente • Osservazione di immagini. • Filastrocca sui colori primari e secondari. • Rappresentazione grafico-pittorica della filastrocca proposta. • Utilizzazione dei colori primari e secondari per creazioni personali (Tempere, acquarelli, collage, pennarelli). • Tombola dei colori. • Domino dei colori. • Attività in palestra : percorsi motori, saltare dentro/fuori ad un ostacolo, raggiungere il birillo più lontano. • Domino tattile. • Schede didattiche. • Creazione di insiemi. • Esperienze di cucina e manipolazione di vari materiali: farina zucchero sale • Gioco del "che sapore è". • Gioco del "ogni cosa al suo posto". |

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Giochi con i blocchi logici per individuare uguaglianze, differenze e compiere seriazioni.• Esplorazione dell'ambiente scolastico e del giardino.• Osservazione dei mutamenti della natura.• Racconti sulle scansioni della giornata.• Conversazioni guidate dove i bambini raccontino cosa fanno la mattina il pomeriggio la sera e la notte.• Disegni sui propri vissuti nelle varie fasi della giornata. |
|--|--|--|

Fascia di età 5 anni

| CAMPO D'ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---|---|--|
| <p style="text-align: center;">LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Discriminare e denominare le gradazioni di colore. -Raggruppare oggetti in base ad uno o più attributi. -Interiorizzare il concetto di appartenenza e non-appartenenza. -Raggruppare oggetti in base alle quantità indicate. -Conoscere la sequenza numerica da 1 a 9. -Abbinare il numero alla quantità. -Riconoscere l'uguaglianza e la disuguaglianza tra due quantità. - Conoscere, differenziare ed usare i simboli di equipotenza, maggiore , minore. -Eseguire classificazioni. -Eseguire seriazioni. -Riprodurre algoritmi. - Usare tabelle a doppia entrata. -Eseguire corrispondenze univoche. -Eseguire corrispondenze biunivoche. - Conoscere il nome e la successione dei giorni della settimana. -Conoscere il nome dei mesi. -_Conoscere il nome e le caratteristiche delle stagioni. -Conoscere la funzione del calendario. | <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare varie tecniche grafico-pittoriche. • Osservazione dei colori e delle varie tonalità che possono essere create. • Attività in palestra:seguire il perimetro delle principali figure geometriche disegnate a terra. • Utilizzazione dei blocchi logici. • Esplorazione dell'ambiente scolastico per ricercare elementi di uso comune che abbiano la forma geometrica richiesta. • Colorazione delle figure geometriche. • Collage con forme geometriche. • Tombola delle forme. • Domino delle forme. • Filastrocca dei numeri. • Tombola da 1 a 10. • Conversazioni guidate : quanti siamo? Quante bambini? Quante Bambine? • Gioco degli insiemi. • Utilizzo dei numeri in colore e scoperta del loro valore. • Osservazione del tempo meteorologico e registrazione quotidiana sul calendario. |

- Interiorizzare il concetto di tempo (ieri-oggi-domani).
- Conoscere e distinguere le scansioni principali del giorno e della notte.
- Eeguire sequenze ritmiche.
- Trovare soluzioni ai problemi.
- Formulare ipotesi.
- Realizzare un progetto pensato.
- Descrivere con dovizia di particolari oggetti, persone, eventi.
- Distinguere e descrivere i diversi ambienti naturali.
- Distinguere vari tipi di piante(sempreverdi e a foglie caduche).
- Conoscere e rispettare la natura.

- Filastrocca della settimana.
- Racconti sui giorni della settimana e contraddistinguere ogni giorno ad un'attività scolastica.
- rappresentazione grafico-pittorica.
- Racconti sui mesi.
- Individuazione delle caratteristiche di ogni mese e rappresentazione grafico-pittorica.
- Poesie sulle stagioni.
- Canzoni sulle stagioni.
- conversazioni guidate sulle fasi della giornata e della notte.
- creazione dell'orologio della giornata suddiviso in: mattina/pomeriggio/sera/notte.
- schede didattiche.
- esplorazione del giardino e osservazione degli insetti e delle varie piante
- racconti sul rispetto dell'ambiente.
- conversazioni guidate sul rispetto dell'ambiente.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

IL SE' E L'ALTRO

I 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.

Fascia di età 3 anni

| CAMPO D'ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|--------------------------------|--|--|
| <p>IL SE' E L'ALTRO</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Accettare serenamente il distacco. -Relazionarsi con gli adulti di riferimento. -Relazionarsi con i compagni. -Conoscere l'ambiente scolastico. -Muoversi nell'ambiente con disinvoltura. -Manifestare le proprie emozioni . -Giocare con gli altri. -Partecipare alle proposte didattiche. -Utilizzare i giochi in modo appropriato. -Portare a termine le attività. -Accettare di cambiare ambiente. -Manifestare i propri bisogni. -Essere autonomo in bagno. -Essere autonomo durante il momento del pranzo. | <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione dell'ambiente scolastico volto a favorire la conoscenza degli spazi e l'avvio ad un processo di autonomia di movimento . • Caccia al tesoro. • Gioco dei nomi con vario materiale ed immagini per la conoscenza reciproca. • Giochi di gruppo : girotondi, di ruolo , con regole e turnazioni. • Canti mimati e non , poesie • filastrocche. • Brevi racconti e fiabe. • Scoperta graduale degli spazi e dei materiali e del loro corretto uso . • Orologio delle emozioni e discriminazione delle espressioni facciali legate alle emozioni. • Circle time come momento di condivisione di regole ed esperienze. • Conversazioni libere e guidate. • Gioco del ristorante volto ad acquisire buone abitudini durante il tempo di refezione. |

Fascia di età 4 anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|--------------------------------|--|--|
| <p>IL SE' E L'ALTRO</p> | <ul style="list-style-type: none">-Vivere serenamente la vita scolastica.-Muoversi con sicurezza nei vari ambienti.-Rispettare le regole della Scuola.-Relazionarsi positivamente con i compagni.-Manifestare le proprie emozioni.-Giocare con gli altri collaborando.-Partecipare attivamente alle attività proposte.-Utilizzare i giochi ed i materiali in modo appropriato.-Portare a termine le attività nei tempi dati.-Comunicare con gli adulti i propri bisogni.-Riconoscere gli oggetti personali.-Avere cura degli oggetti e dei materiali.-Essere autonomo nel vestirsi-Avere cura della propria igiene personale.-Essere capace di mangiare da solo. | <ul style="list-style-type: none">• Poesie e filastrocche per parlare dei sentimenti.• Giochi liberi e guidati che stimolino l'interazione fra compagni e lo scambio positivo.• Racconti volti a suscitare il senso di amicizia e comportamenti positivi.• Cartelloni dove vengono visualizzate le regole di vita in comune.• Lettura di immagini relative alle emozioni ed alle espressioni del viso.• Costruzione dell'orologio delle emozioni con avvio al racconto di vissuti personali.• Realizzazione di contrassegni che distinguano oggetti personali.• Giochi di riordino dei materiali e giochi.• Attività gioco volte allo sviluppo dell'abilità nello svestirsi e rivestirsi in autonomia.• Esplorazione dell'ambiente con serpentoni e giochi vari per sottolineare l'uso adeguato dei vari angoli dell'ambiente scuola. |

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• <i>Giochi con le posate per imparare il loro corretto uso e stimolare l'autonomia a tavola. Gioco del ristorante : facciamo i cuochi, i camerieri, i clienti..</i> |
|--|--|--|

Fascia di età 5 anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|--------------------------------|--|--|
| <p>IL SE' E L'ALTRO</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Vivere serenamente la vita scolastica. -Conoscere ed utilizzare in maniera autonoma tutti gli spazi scolastici. -Rispettare i luoghi ed i materiali della Scuola. -Condividere e rispettare le regole della Scuola. -Riconoscere e rispettare i diversi ruoli degli adulti. -Raggiungere la capacità di mediazione. -Essere capace di chiedere aiuto. -Manifestare le emozioni positive. -Dominare le emozioni negative. -Giocare in modo cooperativo con gli altri. -Condividere giochi e materiali. -Accettare il punto di vista degli altri. -Intervenire attivamente alle proposte didattiche apportando un contributo personale. -Portare a termine le attività nei modi e tempi stabiliti. -Avere cura della propria persona. -Avere cura dei materiali e oggetti personali. | <ul style="list-style-type: none"> • Attività di assegnazioni di piccoli incarichi dove il bambino diventa protagonista di un 'azione a favore di tutto il gruppo. • Poesie, storie e filastrocche sulle emozioni e sul sentimento di amicizia. • Rielaborazione verbale e grafico pittorica dei racconti proposti con varie tecniche . • Lettura di immagini e discriminazione dei comportamenti giusti/sbagliati in relazione alla vita di gruppo. • Giochi di gruppo volti all'acquisizione della capacità di rispettare i turni. • Orologio delle emozioni con relativo racconto verbale e rielaborazione di vissuti personali. • Circle time come momento di condivisione e scambio per consentire la conversazione, l'ascolto e l'attenzione verso i discorsi altrui. |

-Essere autonomo nello svestirsi e rivestirsi.
-Ampliare i gusti alimentari.

- **Riflessione e conversazione guidata sulla diversità di opinione.**
- **Attività di rielaborazione individuale attraverso schede di verifica o compiti di realtà con tempi prestabiliti per stimolare la capacità di non distrarsi e di concentrarsi nel portare a termine un lavoro intrapreso.**
- **Attività diversificate nei vari ambienti per acquisire il corretto comportamento ed uso degli spazi stessi.**
- **Cura degli ambienti attraverso giochi di riordino dei materiali attraverso una attenta classificazione degli oggetti.**
- **Attività di vita pratica volte all'autonomia nel vestirsi e spogliarsi, allacciare bottoni e scarpe.**
- **Attività laboratoriali di cucina per favorire la curiosità verso sapori nuovi.**
- **Attività di ricerca degli alimenti preferiti per poi conoscere quelli indispensabili ed utili alla crescita e al benessere psicofisico.**

TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IL CORPO E IL MOVIMENTO

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.

Fascia di età 3 anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Raggiungere un equilibrio statico. -Raggiungere un equilibrio dinamico. -Provare piacere nel movimento -Padroneggiare gli schemi motori di base (camminare/ saltare/strisciare). -Saltare un ostacolo basso. -Saltare dall'alto verso il basso lasciandosi cadere. -Eseguire un semplice percorso. -Utilizzare gli attrezzi in modo appropriato. -Lanciare ed afferrare una palla. -Strappare dei pezzi di carta. -Manipolare materiali. -Riconoscere parti del corpo su se stesso. -Denominare alcune parti del corpo. -Riconoscere parti del corpo sugli altri. -Rappresentare se stesso. -Disegnare il cerchio chiuso. -Interagire con gli altri nei giochi di gruppo. -Utilizzare il corpo per esprimere emozioni. -Sperimentare l'uso consapevole dei cinque sensi. -Interagire con i compagni. | <ul style="list-style-type: none"> • Attività di movimento per sviluppare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, salire e scendere le scale, esercizi di movimento a corpo libero). • Giochi per assumere posizioni(statica e dinamica) • Gioco libero, gioco organizzato, gioco con materiale amorfo, giochi imitativi. • Giochi per Esprimere le emozioni attraverso il corpo. • Attività di Riconoscimento delle principali parti del corpo su un immagine-esercizi/gioco-allo specchio. • Assumere semplici posizioni e percorsi imitando l'adulto • Assumere semplici posizioni su consegna verbale. • Spostarsi nell'ambiente evitando ostacoli. • Giochi motori con la palla. • Gioco della scatola magica. • Giochi imitativi sull'andatura degli animali. |

- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Esercizi-gioco psicomotori e mimici.• Attività manipolative.• Attività grafiche.• Attività ritmico-motoria.• Giochi di esplorazione. dell'ambiente attraverso i sensi: I profumi, le forme ed i colori, le superfici, i sapori, i suoni.• Giochi di gruppo: girotondi, file, percorsi. |
|--|--|---|

Fascia di età 4 anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---------------------------------------|---|--|
| <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> | <ul style="list-style-type: none">-Mantenere una posizione di equilibrio.-Camminare seguendo una linea.-Camminare seguendo delle direzioni date.-Padroneggiare gli schemi motori di base(camminare, saltare, strisciare, rotolare).-Eseguire un percorso.-Utilizzare gli attrezzi in maniera adeguata.-Lanciare la palla verso un bersaglio-muoversi secondo un ritmo dato-Manipolare diversi materiali con azioni finalizzate.-Rappresentare graficamente lo schema corporeo.-Interagire con i compagni adeguando i propri movimenti.-Ritagliare seguendo una linea.-Impugnare correttamente il colore. | <ul style="list-style-type: none">• Riconosce e denomina le principali parti del corpo su se stesso, sull'altro e su un immagine (giochi allo specchio).• Assume posizioni su imitazione e su consegna verbale.• Sagoma del corpo e puzzle.• Gioco delle impronte.• Esercizi-gioco psicomotori• Percorsi psicomotori, grafismi.• Gioco-dramma.• Giochi liberi e guidati.• Esercizi gioco con la palla (presa, lancio, maneggio).• Giochi di abilità (abbottonare, sbottonare, avvolgere, strappare, tagliare).• Manipolazione.• Giochi ritmici (battere le mani, i piedi).• Filastrocche e canti imitativi.• Giochi imitativi con i piedi, con le mani, con tutto il corpo.• Posture e andature imitative.• Riconosce le principali sensazioni tattili.• Riconosce suoni e rumori. |

- **Giochi per Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso, sull'altro e su un immagine (giochi allo specchio).**
- **Giochi per Assumere posizioni su imitazione e su consegna verbale.**
- **Costruzione della sagoma del corpo e puzzle.**
- **Gioco delle impronte.**
- **Esercizi-gioco psicomotori.**
- **Percorsi psicomotori, grafismi.**
- **Gioco-dramma.**
- **Giochi liberi e guidati.**
- **Esercizi gioco con la palla (presa, lancio, maneggio).**
- **Giochi di abilità (abbottonare, sbottonare, avvolgere, strappare, tagliare).**
- **Manipolazione.**
- **Giochi ritmici (battere le mani, i piedi).**
- **Filastrocche e canti imitativi**
- **Giochi imitativi con i piedi, con le mani, con tutto il corpo.**
- **Posture e andature imitative.**
- **Riconosce le principali sensazioni tattili.**
- **Giochi per Riconosce suoni e rumori.**

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Giochi di ritaglio lungo un tratteggio, linee curve e dritte.• Attività di pregrafismo con vario materiale. |
|--|--|--|

Fascia di età 5anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | ATTIVITA' |
|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Mantenere una posizione di equilibrio. -Camminare seguendo una linea. -Camminare seguendo delle direzioni date. -Padroneggiare gli schemi motori di base. -Saltare un ostacolo basso. -Saltare con slancio dall'alto verso il basso. -Saltare da diverse altezze. -Saltare a piedi uniti. -Saltare con un piede solo. -Eeguire la capovolta in avanti. -Inventare ritmi diversi. -Eeguire un percorso. -Utilizzare gli attrezzi in maniera appropriata. -Lanciare una palla verso un bersaglio -Afferrare una palla. -Muoversi secondo un ritmo dato. -Riprodurre un ritmo dato. -Utilizzare tutto lo spazio palestra. -Sapersi rilassare. -Ritagliare. -Manipolare diversi materiali. -Interiorizzare lo schema corporeo. -Disegnare la figura umana completa. | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi per Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso, sull'altro e su un immagine (giochi allo specchio). • Giochi per Assumere posizioni su imitazione e su consegna verbale costruzione della sagoma del corpo e puzzle. • Gioco delle impronte. • Esercizi-gioco psicomotori. • Percorsi psicomotori, grafismi. • Gioco-dramma. • Giochi liberi e guidati. • Esercizi gioco con la palla (presa, lancio, maneggio). • Giochi di abilità (abbottonare, sbottonare, avvolgere, strappare, tagliare). • Manipolazione. • Giochi ritmici (battere le mani, i piedi). • Filastrocche e canti imitativi. • Giochi imitativi con i piedi, con le mani, con tutto il corpo. • Posture e andature imitative. • Riconosce le principali sensazioni tattili. |

- Distinguere la dx e la sx su di sé.
- Collaborare con i compagni adeguando i movimenti.
- Impugnare correttamente.

- Giochi per Riconosce suoni e rumori.
- Giochi di ritaglio lungo un tratteggio, linee curve e dritte.
- Attività di pregrafismo con vario materiale.
- Giochi a squadre e gioco della staffetta (gioco del fazzoletto).
- Percorsi ad ostacoli.
- Lettere e numeri.
- Schede operative.
- Giochi di memoria visiva.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

IMMAGINI, SUONI, COLORI

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.

Fascia di età 3 anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---|---|--|
| <p>IMMAGINI ,SUONI, COLORI</p> | <p>Conoscere i colori primari.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Comunicare le emozioni attraverso il disegno. -Verbalizzare il contenuto del disegno. -Utilizzare più colori nella produzione del disegno. -Utilizzare diverse tecniche grafico-pittoriche. -Leggere le immagini. -Manipolare materiali plastici. -Ascoltare brani musicali. -Riprodurre un ritmo dato. - Memorizzare semplici testi. -Assumere ruoli diversi. | <ul style="list-style-type: none"> • Toccare oggetti presenti nella sezione e nominare il colore. • Disegnare attraverso i colori le proprie emozioni. • Disegno spontaneo. • Usare vari colori primari (giocare con la tempera gialla etc..). • Utilizzare diverse forme grafico pittoriche (pittura pennarelli, pastelli). • Lettura di immagini (cerchiamo i colori rappresentati nella storia). • Utilizzo del das, didò e pasta di sale colorata. • Ascolto delle canzoni sul tema colori. • Memorizzazione di poesie, filastrocche e canzoni. • Drammatizzazioni. • Domino dei colori. |

Fascia di età 4 anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---|---|--|
| <p style="text-align: center;">IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> | <p>-Rappresentare la realtà graficamente.</p> <p>-Scegliere autonomamente i materiali.</p> <p>-Distinguere il suono dal rumore.</p> <p>-Muoversi a ritmo di musica.</p> <p>-Cantare con i compagni.</p> <p>-Assumere i ruoli nel gioco libero.</p> <p>-Assumere i ruoli che gli vengono assegnati nelle drammatizzazioni</p> <p>Conoscere l'uso dei diversi mezzi multimediali.</p> | <ul style="list-style-type: none">• A comando i bambini raggruppano tutti gli oggetti del medesimo colore.• Sperimentare che dalla mescolanza di alcuni colori ne nascono dei nuovi.• Disegnare attraverso i colori le proprie emozioni.• Disegno spontaneo.• Colorare con i colori caratteristici della stagione.• Colorare la forma geometrica (triangolo, quadrato e cerchio).• Utilizzo del das, didò e pasta di sale.• Riproduzione grafica della storia.• Osservazione e disegno dal vero.• Uso della tempera, acquarelli.• Ritmo sonoro e sequenza grafica.• Utilizzo degli strumenti sonori. |

Fascia di età 5 anni

| CAMPO DI ESPERIENZA | OBIETTIVI FORMATIVI | CONTENUTI |
|---|---|---|
| <p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Saper colorare gli oggetti. rappresentati in maniera appropriata. -Utilizzare autonomamente diverse tecniche pittoriche. -Rappresentare le esperienze personali attraverso il disegno. -Descrivere, narrando, il proprio disegno. -Riempire le figure con il colore. -Collocare correttamente gli elementi nello spazio foglio. -Riprodurre sequenze di immagini. -Riprodurre oggetti dal vero. -Riconoscere ritmi diversi. -Riprodurre sequenze ritmiche. -Interpretare una musica danzando. -Riconoscere il suono di alcuni strumenti musicali più noti. -Interpretare canzoni e melodie. -Recitare poesie e filastrocche. -Interpretare ruoli diversi nel gioco simbolico. -Assumere il ruolo di personaggio nelle drammatizzazioni. -Riconoscere e rappresentare diversi stati di animo. -Esprimere con il corpo le proprie emozioni. | <ul style="list-style-type: none"> • A comando i bambini raggruppano tutti gli oggetti del medesimo colore. • Sperimentare che dalla mescolanza di alcuni colori ne nascono dei nuovi. • Disegnare attraverso i colori le proprie emozioni. • Disegno spontaneo. • Colorare con i colori caratteristici della stagione. • Colorare la forma geometrica (triangolo, quadrato e cerchio). • Utilizzo del das, didò e pasta di sale. • Riproduzione grafica della storia. • Osservazione e disegno dal vero. • Uso della tempera, acquarelli. • Ritmo sonoro e sequenza grafica. • Utilizzo degli strumenti sonori. |

- | | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none">-Conoscere ed utilizzare giochi al PC.-Prestare attenzione alla visione di un filmato.-Sviluppare interesse verso gli spettacoli teatrali.-Comprendere e dare significato alle storie viste. | |
|--|---|--|