



1° Circolo Didattico "GIOVANNI FALCONE"
Via Padre M. Accolti Gil, 2 – 70014 CONVERSANO (BA)
Tel. 0804951130

C.M. BAEE09400L C.F. 80008060727 Cod.Fatt. UF6WPW

E-mail: baee09400l@istruzione.it – Pec: baee09400l@pec.istruzione.it – Sito: www.circolofalcone.edu.it

UDC

TITOLO:	IO E I LINGUAGGI
SEZIONE:	Alunni di 5 anni
TEMPI:	Da Settembre a Giugno
CAMPI DI ESPERIENZE:	<ul style="list-style-type: none">- Prevalente: I DISCORSI E LE PAROLE- Il corpo e il movimento- Immagini, suoni, colori- Il sé e l'altro
FINALITÀ GENERALI:	<ul style="list-style-type: none">- Consolidamento dell'IDENTITÀ- Sviluppo dell'AUTONOMIA- Acquisizione delle COMPETENZE- Avviamento alla CITTADINANZA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none">- La comunicazione nella madrelingua- La comunicazione nelle lingue straniere- La competenza digitale- Imparare ad imparare- Le competenze sociali e civiche- Consapevolezza ed espressione culturale
TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none">• LA COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	<ul style="list-style-type: none">- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.- Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni, inventa nuove parole cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
<ul style="list-style-type: none">• LA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	<ul style="list-style-type: none">- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
<ul style="list-style-type: none">• LA COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none">- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
<ul style="list-style-type: none">• IMPARARE AD IMPARARE	<ul style="list-style-type: none">- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole.
<ul style="list-style-type: none">• LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	<ul style="list-style-type: none">- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
<ul style="list-style-type: none">• CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<ul style="list-style-type: none">- Segue con curiosità e piacere spettacolo di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. - 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.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare, raccontare, dialogare, rielaborare, approfondire le conoscenze, chiedere spiegazioni. - Esprimere il proprio punto di vista. - Sviluppare la padronanza di uso della lingua italiana e arricchire il proprio patrimonio linguistico. - Aprirsi verso altre culture attraverso la conoscenza e la consapevolezza della lingua materna e di altre lingue. - Avvicinarsi progressivamente alla lingua scritta. - Ascoltare, comprendere e sperimentare la pluralità linguistica. - Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni. (L2) - Esprimersi con varietà di linguaggi. (L2) - Comprendere ed eseguire le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti, ecc... - Affinare la coordinazione oculo/manuale. - Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo - Memorizzare e ripetere poesie, canti e filastrocche. - Raccontare ed esprimere sensazioni. - Usare tecnologie informatiche e multimediali per comunicare. - Conoscere il proprio ambiente familiare sociale e culturale.
METODOLOGIE E STRATEGIE:	<ul style="list-style-type: none"> - Circle Time - Didattica laboratoriale - Cooperative Learning - Problem solving - Peer Tutoring - Brainstorming - Lavoro Individuale - Role play - Il Gioco (in tutte le sue forme) - Didattica personalizzata ed individualizzata
ATTIVITÀ DIDATTICHE:	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di routine, - Giochi di socializzazione ed imitazione - Parole, racconti, canti e filastrocche, poesie e drammatizzazioni per stare insieme, dialogare e arricchire il proprio patrimonio lessicale e usarlo in modo appropriato in vari contesti. - Attività ludiche spontanee e guidate, - Produzioni grafiche delle esperienze vissute - Giochi di ruolo - Gioco simbolico - Lettura di immagini - Attività di precalcolo e insiemistica - Attività psicomotoria
CONTENUTI:	<ul style="list-style-type: none"> - Accoglienza - “Questo sono io” (emozioni e pensieri legati al proprio vissuto). - Il “Libro”: scopro la lingua scritta - Scopro lingue diverse: Inglese (colori, numeri, animali, figure parentali, etc.) - Rispetto le regole comunitarie. - Scopro la Musica e il Ritmo
PRODOTTI:	<ul style="list-style-type: none"> - Cartelloni - Manufatti - Raccolta individuale degli elaborati degli alunni.

<i>STRUMENTI/RISORSE:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Schede operative strutturate e non - Giochi didattici - Sussidi di laboratorio - Libri - Hardware e software - Sussidi audiovisivi e multimediali - Giornali e riviste - Tabelle, grafici, plastici e modelli - Materiale di facile consumo
<i>VALUTAZIONE E VERIFICA:</i>	<p>In ingresso: prova atta a valutare il livello globale di partenza.</p> <p>Monitoraggio in itinere tramite osservazioni sistematiche (con rubrica valutativa) e occasionale.</p> <p>Verifica intermedia e finale: test strutturato e/o prova oggettiva semi-strutturata per unità di competenza, verifica orale anche di gruppo, prove simulate e laboratoriali.</p> <p>Documentazione</p>

RUBRICA VALUTATIVA DELLE COMPETENZE

Competenza chiave	Campi di esperienza	Obiettivi	Livelli di padronanza e loro descrizione (quelli indicati sono solo esemplificativi)			
			In via di acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
La comunicazione nella madrelingua	I Discorsi e le Parole	Sviluppare la padronanza di uso della lingua italiana e arricchire il proprio patrimonio linguistico.	Sviluppa la padronanza di uso della lingua italiana se supportato.	Sviluppa la padronanza di uso della lingua italiana in modo essenziale.	Padroneggia la lingua italiana e la usa in modo adeguato.	Possiede un patrimonio linguistico ricco e forbito e lo usa in tutti i contesti.
Imparare ad imparare	I Discorsi e le Parole	Ascoltare, raccontare, dialogare, rielaborare, approfondire le conoscenze, chiedere spiegazioni.	Se sollecitato ascolta, racconta e dialoga.	Ascolta, racconta e dialoga con interesse.	Ascolta, racconta, dialoga e chiede spiegazioni.	Ascolta, racconta, dialoga, rielabora, approfondisce le conoscenze chiedendo spiegazioni con interesse e coinvolgimento.
La comunicazione nelle lingue straniere	I Discorsi e le Parole	Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni.	Ripete ed esprime parole di uso comune solo se supportato.	Ripete ed esprime semplici parole di uso comune.	Si esprime con parole ed espressioni di uso comune in modo adeguato.	Si esprime con consapevolezza utilizzando parole e frasi di uso comune.
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento	Esprimere sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio del corpo.	Guidato esprime sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio del corpo.	Sollecitato esprime sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio del corpo in modo discretamente adeguato	Esprime sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio del corpo in modo corretto.	Esprime sensazioni ed emozioni attraverso il linguaggio del corpo in modo appropriato.
Le competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	Raccontare ed esprimere sensazioni ed emozioni.	Guidato esprime sensazioni ed emozioni attraverso tutti i linguaggi.	Sollecitato esprime sensazioni ed emozioni attraverso tutti i linguaggi in modo	Esprime sensazioni ed emozioni attraverso tutti i linguaggi in modo corretto.	Esprime sensazioni ed emozioni attraverso tutti i linguaggi in modo appropriato.

				discretamente adeguato.		
La competenza digitale	Immagini, suoni, colori	Usare tecnologie informatiche e multimediali per comunicare.	Osserva e scopre le potenzialità offerte dalle tecnologie con l'aiuto dell'insegnante.	Esplora e inizia ad usare le tecnologie più semplici.	Usa le varie tecnologie, anche digitali, in modo corretto.	Usa con precisione le varie tecnologie digitali in modo autonomo.



1° Circolo Didattico "GIOVANNI FALCONE"
Via Padre M. Accolti Gil, 2 – 70014 CONVERSANO (BA)
Tel. 0804951130

C.M. BAEE09400L C.F. 80008060727 Cod.Fatt. UF6WPW

E-mail: baee09400l@istruzione.it – Pec: baee09400l@pec.istruzione.it – Sito: www.circolofalcone.edu.it

UDC

TITOLO:	IO E IL MONDO
SEZIONE:	Alunni di 5 anni
TEMPI:	Da Settembre a Giugno
CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">- Prevalente: LA CONOSCENZA DEL MONDO- Prevalente: IL CORPO E IL MOVIMENTO- Immagini, suoni, colori- I discorsi e le parole
FINALITÀ GENERALI:	<ul style="list-style-type: none">- Consolidamento dell'IDENTITÀ- Sviluppo dell'AUTONOMIA- Acquisizione delle COMPETENZE- Avviamento alla CITTADINANZA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none">- La competenza matematico- La competenza in campo scientifico- La competenza in campo tecnologico- La competenza digitale- Imparare ad imparare- Le competenze sociali e civiche- Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità- Consapevolezza ed espressione culturale
TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE • LA COMPETENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none">- 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.
• LA COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	<ul style="list-style-type: none">- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
• LA COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none">- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
• LA COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none">- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
• IMPARARE AD IMPARARE	<ul style="list-style-type: none">- Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi: ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

<ul style="list-style-type: none"> • <i>LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
<ul style="list-style-type: none"> • <i>IL SENSO DI INIZIATIVA E L'IMPRENDITORIALITÀ</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. - Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti.
<ul style="list-style-type: none"> • <i>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare, ordinare, comparare, contare, orientarsi, ordinare gli oggetti e le esperienze. - Conoscere ed operare con le quantità entro il 10. - Associare le quantità al simbolo numerico. - Cogliere la conservazione della quantità. - Riconoscere e rappresentare le figure geometriche. - Percepire le caratteristiche degli oggetti. - Compiere classificazioni. - Compiere seriazioni. - Acquisire interesse e rispetto per gli ambienti naturali e per tutti gli esseri viventi. - Mettere in atto strategie di risoluzione di problemi. - Raccogliere dati relativi a situazioni concrete e registrarli usando semplici strumenti grafici (simboli convenzionali). - Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stesso e con gli altri. - Prendere coscienza della propria identità di genere per la costruzione di una corretta immagine di sé. - Essere autonomo nella cura della propria persona e degli oggetti personali. - Progettare ed attuare strategie motorie in situazioni diverse. - Riconoscere le dinamiche di causa -effetto nella gestione del corpo e del movimento. - Utilizzare diverse tecniche espressive. - Collaborare per l'allestimento di addobbi e per le coreografie. - Sviluppare la sensibilità musicale. - Provare interesse per macchine e strumenti tecnologici. - Acquisire la consapevolezza del messaggio multimediale.
METODOLOGIE E STRATEGIE:	<ul style="list-style-type: none"> - Circle Time - Didattica laboratoriale - Cooperative Learning - Problem solving - Peer Tutoring - Brainstorming - Lavoro Individuale - Role play - Il Gioco (in tutte le sue forme) - Didattica personalizzata ed individualizzata
ATTIVITÀ DIDATTICHE:	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di routine, - Giochi di socializzazione ed imitazione - Parole, racconti, canti e filastrocche, poesie e drammatizzazioni per stare insieme, dialogare e arricchire il proprio patrimonio lessicale e usarlo in modo appropriato in vari contesti. - Attività ludiche spontanee e guidate, - Produzioni grafiche delle esperienze vissute - Giochi di ruolo - Gioco simbolico - Lettura di immagini - Attività di precalcolo e insiemistica - Attività psicomotoria
CONTENUTI:	<ul style="list-style-type: none"> - Le stagioni - Il corpo umano (norme igieniche ,salute, i cinque sensi, le varie parti del corpo umano)

	<ul style="list-style-type: none"> - I colori (primari, secondari, terziari, caldi e freddi, la fusione e le sfumature, etc.) - Le forme geometriche - I concetti topologici e spazio-temporali - Il tempo ciclico - L'educazione alimentare - L'educazione ambientale - L'educazione stradale - Esperimenti - Precalcolo e insiemistica - Cantare in coro. - La Musica (ascolto di musiche di vario genere) - Il Ritmo - Tecniche espressive varie - I colori, i suoni e i rumori nella realtà circostante - Forme, figure, sagome, tracce, segni e percorsi grafici. - L'arte nelle sue diverse forme espressive - Drammatizzazioni
PRODOTTI:	<ul style="list-style-type: none"> - Cartelloni - Manufatti - Raccolta individuale degli elaborati degli alunni
STRUMENTI/RISORSE:	<ul style="list-style-type: none"> - Schede operative strutturate e non - Giochi didattici - Sussidi di laboratorio - Libri - Hardware e software - Sussidi audiovisivi e multimediali - Giornali e riviste - Tabelle, grafici, plastici e modelli - Materiale di facile consumo
VALUTAZIONE E VERIFICA:	<p>In ingresso: prova atta a valutare il livello globale di partenza.</p> <p>Monitoraggio in itinere tramite osservazioni sistematiche (con rubrica valutativa) e occasionale.</p> <p>Verifica intermedia e finale: test strutturato e/o prova oggettiva semi-strutturata per unità di competenza, verifica orale anche di gruppo, prove simulate, laboratoriali.</p> <p>Documentazione</p>

RUBRICA VALUTATIVA DELLE COMPETENZE

Competenza chiave	Campi di esperienza	Obiettivi	Livelli di padronanza e loro descrizione (quelli indicati sono solo esemplificativi)			
			In via di acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
La competenza matematica	La conoscenza del mondo	Raggruppare, ordinare, comparare, contare, orientarsi, ordinare gli oggetti e le esperienze.	Ordina e raggruppa oggetti in base a macro caratteristiche su indicazione dell'insegnante.	Ordina e raggruppa spontaneamente e oggetti in base a caratteristiche salienti	Raggruppa e compara oggetti per caratteristiche e funzioni.	Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.
La competenza in campo scientifico	La conoscenza del mondo	Acquisire interesse e rispetto per gli ambienti naturali e per tutti gli esseri viventi.	Mostra poca curiosità per l'ambiente e per gli esseri viventi.	Inizia a porre domande sui problemi legati all'ambiente circostante.	Pone domande su l'esistenza di problemi ecologici.	Pone domande ed individua l'esistenza di problemi ecologici, ricerca la possibilità di affrontarli e risolverli.
La competenza in campo tecnologico	La conoscenza del mondo	Provare interesse per macchine e strumenti tecnologici.	Osserva le potenzialità offerte da macchine e strumenti tecnologici.	Scopre ed esplora le potenzialità offerte da macchine e strumenti tecnologici.	Utilizza autonomamente e le macchine e gli strumenti tecnologici	Utilizza con precisione e correttezza le macchine e gli strumenti tecnologici.
La competenza digitale	I discorsi e le parole	Acquisire la consapevolezza del messaggio multimediale.	Scopre il messaggio multimediale supportato dall'insegnante.	Inizia a comprendere il messaggio multimediale.	Comprende autonomamente e il messaggio multimediale.	Utilizza consapevolmente e il messaggio multimediale.
Imparare ad imparare	La conoscenza del mondo	Mettere in atto strategie di risoluzione di problemi.	Riconosce i problemi incontrati in contesti di esperienza con l'aiuto dell'insegnante.	Si avvicina alla risoluzione dei problemi per tentativi ed errori.	Risolve i problemi operando una scelta tra due alternative, motivandole.	Risolve i problemi operando scelte tra diverse alternative utilizzando strategie creative.

Le competenze sociali e civiche	Il corpo e il movimento	Essere autonomo nella cura della propria persona e degli oggetti personali.	Sollecitato dall'insegnante pone attenzione agli oggetti personali e alla cura della propria persona.	Comincia a porre attenzione agli oggetti personali e alla cura della propria persona.	È attento alla cura della propria persona e agli oggetti personali.	È pienamente autonomo nella cura della propria persona e degli oggetti personali.
Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità	Immagini, suoni, colori	Sviluppare la sensibilità musicale.	Scopre la musica abbinata a semplici movimenti nelle attività guidate dall'insegnante.	Riconosce, esprime e inizia a rappresentare con il corpo le proprie emozioni e stati d'animo.	Riconosce, esprime e inizia a rappresentare con il corpo le proprie emozioni e stati d'animo in modo corretto.	Riconosce, esprime e rappresenta con il corpo le proprie emozioni e stati d'animo in modo appropriato.
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento	Riconoscere le dinamiche di causa - effetto nella gestione del corpo e del movimento.	Evita alcune situazioni pericolose su indicazione dell'insegnante.	Individua alcune situazioni pericolose e le evita.	Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e individua con certezza le situazioni pericolose e le evita.	Controlla l'esecuzione del gesto, Individua i possibili rischi e li evita in giochi di movimento.



1° Circolo Didattico "GIOVANNI FALCONE"
Via Padre M. Accolti Gil, 2 – 70014 CONVERSANO (BA)
Tel. 0804951130

C.M. BAEE09400L C.F. 80008060727 Cod.Fatt. UF6WPW

E-mail: baee09400l@istruzione.it – Pec: baee09400l@pec.istruzione.it – Sito: www.circolofalcone.edu.it

UDC

TITOLO:	IO, LO SPAZIO E IL TEMPO
SEZIONE:	Alunni di 5 anni
TEMPI:	Da Settembre a Giugno
CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">- Prevalente: IL SÉ E L'ALTRO- Prevalente: LA CONOSCENZA DEL MONDO- Prevalente: IL CORPO E IL MOVIMENTO- Immagini, suoni, colori
FINALITA' GENERALI:	<ul style="list-style-type: none">- Consolidamento dell'IDENTITÀ- Sviluppo dell'AUTONOMIA- Acquisizione delle COMPETENZE- Avviamento alla CITTADINANZA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none">- La competenza matematica- La competenza in campo scientifico- La competenza in campo tecnologico- La competenza digitale- Imparare ad imparare- Le competenze sociali e civiche- Consapevolezza ed espressione culturale
TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none">• LA COMPETENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none">- 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.
<ul style="list-style-type: none">• LA COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	<ul style="list-style-type: none">- 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.- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
<ul style="list-style-type: none">• LA COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO	<ul style="list-style-type: none">- Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
<ul style="list-style-type: none">• LA COMPETENZA DIGITALE	<ul style="list-style-type: none">- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio; segue correttamente un percorso, sulla base di indicazioni verbali.
<ul style="list-style-type: none">• IMPARARE AD IMPARARE	<ul style="list-style-type: none">- 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.

<ul style="list-style-type: none"> • <i>LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
<ul style="list-style-type: none"> • <i>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none"> - Parlare della propria famiglia dando informazioni su di essa. - Collocare nel tempo se stesso, persone, fatti ed eventi. - Misurare il tempo facendo riferimento alla scansione della giornata e della settimana. - Conoscere il proprio ambiente familiare, sociale e culturale. - Acquisire la conoscenza delle fasi dello sviluppo della persona nel tempo ed il cambiamento delle stagioni. - Utilizzare semplici simboli per registrare lo scorrere del tempo. - Orientarsi nello spazio a partire dai luoghi dell'esperienza personale. - Organizzare lo spazio grafico: in alto, in basso, sopra, sotto, avanti, dietro. - Scoprire insieme ai compagni l'ambiente e descriverlo. - Collocare correttamente se stesso, oggetti e persone nello spazio. - Sa riconoscere persone che si occupano del nostro benessere (vigili del fuoco, operatori ecologici, servizio del primo soccorso) - Organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio. - Provare interesse per macchine e strumenti tecnologici. - Acquisire la capacità di produrre creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive. - Riconoscere le dinamiche di causa -effetto nella gestione del corpo e del movimento. - Controllare gli schemi motori di base: camminare, strisciare, saltare, ecc.. - Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento.
METODOLOGIE E STRATEGIE:	<ul style="list-style-type: none"> - Circle Time - Didattica laboratoriale - Cooperative Learning - Problem solving - Peer Tutoring - Brainstorming - Lavoro Individuale - Role play - Il Gioco (in tutte le sue forme) - Didattica personalizzata ed individualizzata
ATTIVITA' DIDATTICHE:	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di routine, - Giochi di socializzazione ed imitazione - Parole, racconti, canti e filastrocche, poesie e drammatizzazioni per stare insieme, dialogare e arricchire il proprio patrimonio lessicale e usarlo in modo appropriato in vari contesti. - Attività ludiche spontanee e guidate, - Produzioni grafiche delle esperienze vissute - Giochi di ruolo - Gioco simbolico - Lettura di immagini - Attività di precalcolo e insiemistica - Attività psicomotoria
CONTENUTI:	<ul style="list-style-type: none"> - Le stagioni - Il corpo umano (norme igieniche ,salute, i cinque sensi, le varie parti del corpo umano) - I colori (primari, secondari, terziari, caldi e freddi, la fusione e le sfumature,etc.) - Le forme geometriche - I concetti topologici e spazio-temporali - Il tempo ciclico - L'educazione alimentare - L'educazione ambientale - L'educazione stradale

	<ul style="list-style-type: none"> - Precalcolo e insiemistica. - Cantare in coro. - La Musica (ascolto di musiche di vario genere) - Il Ritmo. - Tecniche espressive varie - I colori, i suoni e i rumori nella realtà circostante - Forme, figure, sagome, tracce, segni e percorsi grafici. - L'arte nelle sue diverse forme espressive - Drammatizzazioni
PRODOTTI:	<ul style="list-style-type: none"> - Cartelloni - Manufatti - Raccolta individuale degli elaborati degli alunni.
STRUMENTI/RISORSE:	<ul style="list-style-type: none"> - Schede operative strutturate e non - Giochi didattici - Sussidi di laboratorio - Libri - Hardware e software - Sussidi audiovisivi e multimediali - Giornali e riviste - Tabelle, grafici, plastici e modelli - Materiale di facile consumo
VALUTAZIONE E VERIFICA:	<p>In ingresso: prova atta a valutare il livello globale di partenza.</p> <p>Monitoraggio in itinere tramite osservazioni sistematiche (con rubrica valutativa) e occasionale.</p> <p>Verifica intermedia e finale: test strutturato e/o prova oggettiva semi-strutturata per unità di competenza, verifica orale anche di gruppo, prove simulate, laboratoriali.</p> <p>Documentazione</p>

RUBRICA VALUTATIVA DELLE COMPETENZE

Competenza chiave	Campi di esperienza	Obiettivi	Livelli di padronanza e loro descrizione (quelli indicati sono solo esemplificativi)			
			In via di acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
La competenza matematica	La conoscenza del mondo	Organizzare lo spazio grafico: in alto, in basso, sopra, sotto, avanti, dietro.	Inizia ad orientarsi nello spazio foglio con la guida dell'insegnante.	Si orienta nello spazio foglio secondo le indicazioni date.	Rappresenta graficamente un percorso motorio precedentemente sperimentato.	Rappresenta graficamente un percorso utilizzando correttamente lo spazio a sua disposizione.
La competenza in campo scientifico	Il corpo e il movimento	Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento.	Su sollecitazione dell'insegnante rappresenta la figura umana senza ricchezza di particolari.	Esegue la rappresentazione della figura umana in modo semplice.	Esegue la rappresentazione della figura umana in modo completo.	Rappresenta la figura umana con ricchezza di particolari.
La competenza in campo tecnologico	La conoscenza del mondo.	Acquisire la capacità di produrre creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive.	Guidato dall'insegnante, utilizza alcune tecniche espressive.	Comincia ad utilizzare alcune tecniche espressive.	Utilizza autonomamente varie tecniche espressive.	Utilizza creativamente le varie tecniche espressive.
La competenza digitale	Immagini, suoni, colori	Organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio.	Se opportunamente sollecitato dall'insegnante, individua varie posizioni, muovendosi nello spazio.	Individua i rapporti topologici muovendosi autonomamente nello spazio.	Individua i rapporti topologici sia rispetto a se stesso che ad oggetti.	Individua con sicurezza e precisione i rapporti topologici in riferimento ad indicazioni date.
Imparare ad imparare	Il corpo e il movimento	Controllare gli schemi motori di base: camminare, strisciare, saltare, ecc..	Sollecitato, esegue i principali schemi motori.	Inizia a controllare i principali schemi motori.	Controlla i principali schemi motori.	Controlla consapevolmente gli schemi motori.
Le competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	Acquisire la conoscenza delle fasi dello sviluppo della persona nel tempo ed	Inizia ad orientarsi nel tempo se	Distingue le scansioni delle attività legate al	Individua la successione dei giorni della settimana.	Individua e conosce la successione dei

		il cambiamento delle stagioni.	opportunamente sostenuto.	trascorrere della giornata.		mesi e delle stagioni.
Consapevolezza ed espressione culturale	Il sé e l'altro	Scoprire insieme ai compagni l'ambiente e descriverlo.	Mostra poca curiosità per l'ambiente	Con l'aiuto dei compagni si approccia alla scoperta dell'ambiente.	Manifesta curiosità per l'ambiente circostante e interagisce con compagni.	Mette in atto strategie positive per la tutela dell'ambiente e coinvolge i suoi compagni.