



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 4 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.
• 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.
• 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">- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole
• 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;
• 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.- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

	<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"> - Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione verbale. - Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto. - Formulare domande relativamente ad un'esperienza, propria o altrui, o ad una storia. - Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche. - Acquisire capacità di ascolto e comprensione. - Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola. - Abituare il bambino ad osservare e riflettere. - Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti. - Utilizzare parole nuove. - Memorizzare filastrocche, poesie e canzoncine. - Ascoltare e ripetere quanto ascoltato. - Acquisire l'uso di simboli e segni grafici. - Recitare brevi e semplici filastrocche.(L2) - Utilizzare in modo pertinente parole o frasi standard (L2) - Operare e giocare con materiali strutturati e multimediali, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo. - Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. - Potenziare la motricità fine. - Assumere semplici ruoli di personaggi nelle drammatizzazioni. - Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie, espressive e comunicative - Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune. - Conoscere il proprio ambiente culturale e le sue tradizioni.
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).

	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
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 e laboratoriali.</p> <p>Documentazione</p>

Allegato B : 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	Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione verbale.	Comunica con la parola frase e partecipa parzialmente alla conversazione	Comunica con la frase minima e interviene se interpellato.	Comunica con un lessico strutturato e si mostra interessato	Comunica con un lessico forbito e attinente mostrandosi curioso e attivo.
Imparare ad imparare	I Discorsi e le Parole	Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto.	Si esprime con diversi linguaggi solo se supportato	Si esprime con diversi linguaggi in modo essenziale	Si esprime con diversi linguaggi in modo adeguato	Si esprime con sicurezza utilizzando i vari linguaggi
La comunicazione nelle lingue straniere	I Discorsi e le Parole	Utilizzare in modo pertinente parole o frasi standard.	Guidato comprende semplici parole e brevi istruzioni di uso quotidiano	Comprende semplici parole e brevi istruzioni di uso quotidiano	Comprende correttamente parole e brevi istruzioni di uso quotidiano	Comprende e utilizza correttamente semplici espressioni in L2
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento	Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie, espressive e comunicative	Guidato si esprime attraverso vari linguaggi.	Sollecitato si esprime attraverso vari linguaggi in modo discretamente adeguato	Si esprime in modo corretto attraverso vari linguaggi.	Si esprime in modo pertinente attraverso vari linguaggi.
Le competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune.	Guidato collabora con i compagni al lavoro di gruppo	Inizia a collaborare con i compagni al lavoro di gruppo	Collabora con i compagni al lavoro di gruppo.	Interagisce con i compagni ideando attività e situazioni.
La competenza digitale	Immagini, suoni, colori	Operare e giocare con materiali strutturati e multimediali, costruzioni,	Utilizza vari strumenti se guidato dall'insegnante.	Inizia a utilizzare alcuni strumenti con un discreto grado di autonomia.	Utilizza i vari strumenti autonomamente.	Utilizza correttamente e in piena autonomia i vari strumenti.

		giochi da tavolo di vari titolo.				
--	--	-------------------------------------	--	--	--	--



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 4 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	
<ul style="list-style-type: none">• 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.
<ul style="list-style-type: none">• 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.
<ul style="list-style-type: none">• 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.
<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">- 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, confrontare e ordinare oggetti. - Classificare in base a: colore, dimensione e forma. - Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, avanti/dietro. - Riconoscere, individuare e riprodurre le forme geometriche. - Trovare soluzioni a piccoli problemi. - Percepire le informazioni attraverso i sensi. - Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni. - Identificare le differenze tra il mondo vegetale e quello animale. - Ordinare tre immagini in sequenza temporale. - Associare l'alternanza del giorno e della notte e della settimana. - Acquisire il concetto del tempo ciclico: le stagioni. - Utilizzare simboli ed elementari strumenti di registrazione. - Associare oggetti alle relative funzioni. - Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso, sugli altri e su immagini. - Rappresentare graficamente lo schema corporeo. - Riconoscere le funzioni delle parti del corpo. - Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati. - Eseguire percorsi e sequenze ritmiche. - Sviluppare la coordinazione del movimento nello spazio. - Possedere una buona autonomia. - Curare la propria persona, l'ambiente, gli oggetti personali, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine. - Distinguere suoni e rumori dell'ambiente. - Scoprire la formazione dei colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari. - Utilizzare con creatività materiali per produrre semplici artefatti da regalare in occasione delle feste. - Leggere e verbalizzare una semplice storia da immagini in sequenza ordinata. - Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo. - Associare oggetti alle relative funzioni.
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

	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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, confrontare e ordinare oggetti.	Raggruppa oggetti in base a macro caratteristiche su indicazione dell'insegnante.	Raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti	Raggruppa e confronta oggetti per caratteristiche e funzioni.	Raggruppa, confronta e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi.
La competenza in campo scientifico	La conoscenza del mondo	Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni.	Mostra poca curiosità per l'ambiente circostante.	Inizia a esplorare l'ambiente circostante, se sollecitato.	Esplora e individua le trasformazioni naturali.	Esplora e individua le trasformazioni naturali in modo autonomo.
La competenza in campo tecnologico	La conoscenza del mondo	Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo.	Se sollecitato gioca con materiale strutturato e non.	Utilizza vari giochi strutturati e non.	Opera e gioca con materiale strutturato e non in maniera collaborativa.	Opera e gioca creativamente con materiale strutturato e non.
La competenza digitale	I discorsi e le parole	Associare oggetti alle relative funzioni.	Se sollecitato esplora i primi oggetti multimediali.	Esplora gli oggetti multimediali.	Esplora e utilizza vari oggetti multimediali.	Con l'approccio interattivo esplora e utilizza vari oggetti multimediali.
Imparare ad imparare	La conoscenza del mondo	Trovare soluzioni a piccoli problemi.	Riconosce piccoli problemi dell'esperienza quotidiana con l'aiuto dell'insegnante.	Si avvicina alla risoluzione di piccoli problemi del proprio vissuto per tentativi ed errori.	Risolve piccoli problemi operando una scelta tra due alternative.	Risolve piccoli problemi scegliendo tra diverse alternative, motivandole.
Le competenze sociali e civiche	Il corpo e il movimento	Curare la propria persona, l'ambiente, gli oggetti	Sollecitato dall'insegnante pone attenzione agli oggetti personali e	Pone attenzione agli oggetti personali e alla	Cura la propria persona e gli	È autonomo nella cura della propria persona e

		personali, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine.	alla cura della propria persona.	cura della propria persona.	oggetti personali.	degli oggetti personali.
Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità	Immagini, suoni, colori	Distinguere suoni e rumori dell'ambiente .	Percepisce l'esistenza di suoni e rumori dell'ambiente circostante, se sollecitato.	Percepisce l'esistenza di suoni e rumori dell'ambiente circostante.	Riconosce suoni e rumori dell'ambiente e circostante.	Distingue la differenza tra suono e rumore.
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento	Sviluppare la coordinazione e del movimento nello spazio.	Osserva e imita semplici schemi motori durante le attività guidate.	Esegue parzialmente percorsi e schemi motori coordinati.	Esegue ed affina schemi motori coordinati con sufficiente sicurezza e interagisce con gli altri.	Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base.



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 4 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"> - Riconoscere i diversi ruoli all'interno della famiglia. - Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie, espressive e comunicative. - Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune. - Rispettare le principali regole in situazione di gioco libero e guidato. - Rispettare le proprie e altrui cose. - Capacità di intuire lo scorrere del tempo (notte-giorno, settimana, mese, anno, stagione). - Intuire i contenuti dei messaggi delle feste tradizionali. - Conoscere il proprio ambiente culturale e le sue tradizioni. - Mettere in atto le prime regole di vita sociale, rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali. - Interagire positivamente con i compagni e gli adulti. - Confrontarsi con gli altri. - Riconoscere persone che si occupano del nostro benessere (vigili del fuoco, operatori ecologici...). - Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone. - Seguire un percorso sulla base di indicazioni date. - Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, avanti/dietro. - Associare oggetti alle relative funzioni. - Rappresentare graficamente lo schema corporeo. - Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati. - Partecipare ai giochi motori con serenità. - Utilizzare varie tecniche espressive.
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

	<ul style="list-style-type: none"> - L'educazione alimentare - L'educazione ambientale - L'educazione stradale - 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	Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone.	Se opportunamente sollecitato dall'insegnante, colloca nello spazio se stesso, oggetti.	Colloca nello spazio se stesso.	Colloca nello spazio se stesso, oggetti e persone, in maniera autonoma.	Colloca nello spazio se stesso, oggetti e persone, con consapevolezza.
La competenza in campo scientifico	Il corpo e il movimento	Rappresenta graficamente lo schema corporeo.	Su sollecitazione dell'insegnante rappresenta lo schema corporeo senza ricchezza di particolari.	Esegue la rappresentazione dello schema corporeo in modo semplice.	Esegue la rappresentazione dello schema corporeo in modo completo.	Rappresenta lo schema corporeo con ricchezza di particolari.
La competenza in campo tecnologico	Immagini, suoni, colori	Utilizzare 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	La conoscenza del mondo	Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, avanti/dietro	Supportato dall'insegnante individua i concetti topologici fondamentali.	Individua i concetti topologici fondamentali.	Riconosce con sicurezza i concetti topologici fondamentali.	Esperisce consapevolmente i concetti topologici fondamentali.
Imparare ad imparare	Il corpo e il movimento	Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati.	Sollecitato si muove nei giochi strutturati.	Se coinvolto dai compagni inizia a giocare in modo partecipativo.	Gioca in modo collaborativo e partecipativo con gli altri.	Si muove con destrezza nei giochi liberi e guidati.
Le competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	Capacità di intuire lo scorrere del tempo (notte-giorno, settimana, mese, anno, stagione).	Inizia ad orientarsi nel tempo se opportunamente sostenuto.	Distingue le scansioni principali della giornata.	Individua la scansione temporale della giornata scolastica.	Ha consapevolezza dello scorrere del tempo.

Consapevolezza ed espressione culturale	Il sé e l'altro	Interagire positivamente con i compagni e gli adulti.	Se sollecitato dall'insegnante interagisce.	Interagisce in situazioni note nel gruppo sezione.	Interagisce positivamente con tutte le figure del gruppo sezione.	Interagisce intenzionalmente figure presenti nel contesto scolastico.
--	----------------------------	---	---	---	---	---