



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 3 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"> - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. - 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"> - Esprimere verbalmente i bisogni primari. - Formulare semplici domande e dare semplici risposte. - Verbalizzare esperienze personali in modo semplice. - Partecipare attivamente alle conversazioni con adulti e compagni. - Accostarsi alla lettura di immagini. - Acquisire e comprendere nuovi vocaboli. - Memorizzare semplici poesie filastrocche e canzoncine; - Sperimentare le proprie capacità espressive. - Ascoltare racconti e letture dell'insegnante. - Pronunciare correttamente le parole. - Utilizzare parole e frasi standard. - Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. - Esprimere e mimare emozioni primarie in semplici drammatizzazioni. - Ascoltare, memorizzare, mimare filastrocche e brevi poesie. - Accompagnare una melodia con semplici movimenti. - Riconoscere il suono delle varie voci. - Esplorare e ricercare sonorità nello spazio esterno, inteso come ambiente di vita. - Riprodurre semplici ritmi con le mani e con i piedi. - Accettare di giocare in gruppo
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

	<ul style="list-style-type: none"> - 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>

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	Esprimere verbalmente i bisogni primari.	Esprime i bisogni primari in modo minimo e con cenni.	Esprime verbalmente i bisogni primari in modo minimo comprensibile.	Esprime verbalmente i bisogni primari in modo comprensibile con frasi brevi e semplici.	Esprime verbalmente i bisogni primari in modo preciso con frasi chiare.
Imparare ad imparare	I Discorsi e le Parole	Memorizzare semplici poesie filastrocche e canzoncine.	Memorizza semplici poesie filastrocche se supportato.	Memorizza semplici poesie filastrocche con molto esercizio in tempi lunghi.	Memorizza semplici poesie filastrocche con facilità.	Memorizza semplici poesie filastrocche in tempi brevi.
La comunicazione nelle lingue straniere	I Discorsi e le Parole	Utilizza parole e frasi standard. (L2)	Utilizza poche parole standard se pronunciate dall'insegnante.	Utilizza poche parole e brevissime frasi standard se pronunciate dall'insegnante.	Utilizza parole e brevissime frasi standard riconoscendo immagini corrispondenti.	Utilizza parole in modo semplice e autonomo e frasi standard memorizzate.
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento	Riprodurre semplici ritmi con le mani e con i piedi.	Riproduce ritmi se supportato dall'insegnante.	Riproduce semplici ritmi con le mani e con i piedi per imitazione.	Riproduce semplici ritmi autonomamente.	Riproduce semplici ritmi con consapevolezza e creatività.
	Immagini, suoni, colori	Esprimere e mimare emozioni primarie in semplici drammatizzazioni.	Esprime e mima emozioni primarie se sollecitato e supportato.	Esprime e mima emozioni primarie.	Esprime e mima emozioni primarie in semplici drammatizzazioni.	Esprime e mima emozioni primarie con consapevolezza.
Le competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	Partecipare attivamente alle conversazioni con adulti e compagni.	Partecipa alle conversazioni con adulti e compagni con cenni e azioni.	Partecipa alle conversazioni con adulti e compagni se stimolato.	Partecipa alle conversazioni con adulti e compagni utilizzando frasi semplici.	Partecipa alle conversazioni con adulti e compagni in modo originale in diversi contesti.

La competenza digitale	I discorsi e le parole	Accostarsi alla lettura d'immagini.	Visiona immagini con l'utilizzo di strumenti multimediali	Visiona brevi filmati.	Comprende e individua le principali icone.	Utilizza con relativa destrezza gli strumenti multimediali.
-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------	---	------------------------	--	---



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 3 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"> - Effettuare prime e semplici classificazioni. - Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento. - Individuare e rappresentare rapporti di quantità (piccolo grande, poco o tanto...). - Individuare e riconoscere le forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo). - Manifestare curiosità verso la scoperta del mondo. - Osservare la natura e le sue trasformazioni. - Individuare i principali aspetti delle stagioni. - Osservare i fenomeni atmosferici. - Percepire l'alternanza del giorno e della notte. - Maturare comportamenti di rispetto e di protezione dell'ambiente. - Sviluppare la percezione globale dell'unità corporea. - Riconoscere le parti principali dello schema corporeo. - Potenziare e sviluppare le attività motorie di base. - Percepire la propria identità sessuale. - Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie. - Riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni. - Conoscere i colori primari. - Sperimentare tecniche diverse. Già messo nei linguaggi ma qui è un obiettivo rubricato - Manifestare curiosità verso la scoperta del mondo. - Giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo.
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) - I colori (primari, secondari, terziari, caldi e freddi, la fusione e le sfumature,etc.) - Le forme geometriche - I concetti topologici e spazio-temporali

	<ul style="list-style-type: none"> - 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	Effettuare prime e semplici classificazioni.	Effettua prime e semplici classificazioni se sostenuto dall'insegnante.	Effettua prime e semplici classificazioni per imitazione.	Effettua prime e semplici classificazioni in modo consapevole.	Effettua prime e semplici classificazioni autonomamente e in vari contesti.
La competenza in campo scientifico	La conoscenza del mondo	Osservare la natura e le sue trasformazioni.	Mostra poca curiosità per l'ambiente circostante.	Inizia a esplorare con i cinque sensi l'ambiente circostante, se sollecitato.	Esplora e individua le trasformazioni naturali.	Esplora e individua le trasformazioni naturali in modo autonomo.
Imparare ad imparare						
La competenza in campo tecnologico	I discorsi e le parole	Giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo.	Si avvicina a semplici giochi multimediali seguendo precise istruzioni della docente.	Familiarizza e gioca con materiali strutturati e non.	Utilizza materiali strutturati e non.	Gioca con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo in piccolo gruppo.
La competenza digitale						
Le competenze sociali e civiche	Il corpo e il movimento	Riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni.	Supportato dall'insegnante adotta un comportamento corretto per la propria sicurezza e salute.	Inizia ad adottare un comportamento corretto per la propria sicurezza e salute.	A volte assume comportamenti corretti per la propria e altrui sicurezza e salute.	Assume comportamenti corretti per la propria e altrui sicurezza e salute.
Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità	Immagini, suoni, colori	Sperimentare tecniche diverse.	Con l'aiuto dell'insegnante inizia ad avvicinarsi all'utilizzo di tecniche diverse.	Si avvicina spontaneamente all'utilizzo di tecniche diverse.	Usa in modo corretto varie tecniche e materiali.	Utilizza e sperimenta con creatività e autonomia le varie tecniche.
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento	Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie.	Osserva e imita basilari schemi motori durante le attività guidate.	Esegue parzialmente schemi motori coordinati.	Esegue schemi motori coordinati.	Esegue ed affina schemi motori coordinati.



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 3 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, [...], 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"> - Prendere coscienza della propria identità. - Esprimere e controllare emozioni e sentimenti. - Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica e superare il distacco dalla famiglia. - Superare la dimensione egocentrica. - Acquisire fiducia e sicurezza in sé stessi e negli altri. -Cogliere il significato delle feste della nostra tradizione. - Accettare ed adattarsi alle norme e alle regole della sezione e della vita comunitaria. - Esplorare la realtà. - Riconoscere i principali luoghi d'incontro del proprio paese - Riconoscere le parti principali dello schema corporeo - Orientarsi nello spazio - Sperimentare il tempo attraverso il movimento. - Produrre elaborati sperimentando tecniche diverse. - Manipolare materiali diversi.
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 - 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

	<ul style="list-style-type: none"> - 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	Esplorare la realtà.	Scopre e conosce la realtà scolastica, guidato dall'insegnante.	Inizia ad esplorare la realtà circostante.	Esplora la realtà circostante.	Si muove con sicurezza nella realtà scolastica.
La competenza in campo scientifico	Il corpo e il movimento	Riconoscere le parti principali dello schema corporeo.	Su sollecitazione dell'insegnante riconosce alcune parti dello schema corporeo.	Riconosce alcune parti dello schema corporeo su di sé.	Riconosce le parti principali dello schema corporeo su di sé stesso e su gli altri.	Riconosce e comincia a rappresentare lo schema corporeo.
La competenza in campo tecnologico	Immagini, suoni, colori	Produrre elaborati sperimentando tecniche espressive.	Guidato dall'insegnante, sperimenta alcune tecniche espressive.	Comincia a sperimentare alcune tecniche espressive.	Sperimenta autonomamente le tecniche espressive.	Produce elaborati con le varie tecniche espressive.
La competenza digitale	Il corpo e il movimento	Sperimentare il tempo attraverso il movimento.	Solo se supportato dall'insegnante, sperimenta il tempo nel movimento.	Inizia a muoversi per imitazione seguendo un ritmo temporale.	Si muove seguendo un ritmo.	Si muove armonicamente e consapevolmente seguendo un ritmo.
Imparare ad imparare	Il corpo e il movimento	Orientarsi nello spazio.	Sollecitato si orienta nello spazio.	Se coinvolto dai compagni si orienta nello spazio noto.	Si orienta con sicurezza nello spazio.	Si orienta con consapevolezza e sicurezza nello spazio.
Le competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro	Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica e superare il distacco dalla famiglia.	Si adatta poco ai ritmi della giornata scolastica e affronta il distacco dalla famiglia con grande difficoltà.	Si adatta ai ritmi della giornata scolastica per tempo limitato e inizia a superare il distacco dalla famiglia.	Si adatta ai ritmi della giornata scolastica e supera il distacco dalla famiglia.	Si adatta serenamente ai ritmi della giornata scolastica e supera facilmente il distacco dalla famiglia.

Consapevolezza ed espressione culturale	Il sé e l'altro	Riconoscere i principali luoghi d'incontro del proprio paese.	Riconosce alcuni luoghi del proprio paese, se supportato in vario modo dall'insegnante.	Inizia a riconoscere i luoghi d'incontro del proprio paese, che rientrano nelle esperienze vissute.	Riconosce con sicurezza i principali luoghi d'incontro del proprio paese.	Riconosce i principali luoghi d'incontro del proprio paese riferendo dettagli.
--	------------------------	---	---	---	---	--