

SCUOLA DELL'INFANZIA

PLESSI : BUSANO, FAVRIA, FRONT, RIVAROSSA

BAMBINI 3-4-5 ANNI

PROGRAMMAZIONE TRIENNALE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE, SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ, COMUNICARE NELLA MADRELINGUA, COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZA DIGITALE, COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

CAMPI D'ESPERIENZA: I discorsi e le parole

| NUCLEI FONDANTI | CONOSCENZE Sapere | ABILITA' SPECIFICHE Saper fare | COMPETENZE Saper essere |
|-------------------------|---|---|---|
| Ascolto e parlo | -Principali strutture della lingua italiana | -Interagisce con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti | -Sviluppare un repertorio linguistico adeguato per interagire e comunicare |
| Lettura | -Elementi di base delle funzioni della lingua | -Ascolta e comprende discorsi | -ascoltare, comprendere narrazioni, dialogare, spiegare |
| Scrittura | -Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali | -interviene autonomamente nei discorsi | -esprimere in modo adeguato bisogni, emozioni e idee |
| Riflessione linguistica | -Principi essenziali di organizzazione del discorso | -utilizza un repertorio linguistico appropriato | -comprendere e riprodurre segni grafici |
| | -primo approccio alla lingua scritta (grafemi) | -formula frasi di senso compiuto | -conoscere la lingua madre e sperimentare la pluralità di lingue presenti nel mondo |
| | -principali strutture della lingua italiana ed elementi base dell'inglese | | -scoprire ed utilizzare tecnologie digitali |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">-descrive e racconta eventi personali, racconti, situazioni-inventa storie e racconti-familiarizza con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti-riproduce e confronta scritture-utilizza il metalinguaggio, ricerca assonanze e rime-riassume con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto-capisce il significato delle parole che usa l'insegnante-usa linguaggi alternativi (primo approccio all' uso del computer) | <ul style="list-style-type: none">-comprendere testi di vario tipo letti da altri |
|--|--|---|---|

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE, SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZA DIGITALE, COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

CAMPI D'ESPERIENZA: Immagini suoni e colori

| NUCLEI FONDANTI | CONOSCENZE Sapere | ABILITA' SPECIFICHE Saper fare | COMPETENZE Saper essere |
|------------------------|--|---|---|
| Espressione | -linguaggio grafico-pittorico e manipolativo | -esplorare le proprie possibilità sonore, espressive, simboliche, rappresentative | -sviluppa le capacità cognitive e relazionali |
| Creatività | -caratteristiche di luoghi osservati | -percepire, ascoltare, produrre, ricercare, discriminare i suoni | -rielabora produzioni di vario tipo utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversi |
| Esplorazione | -opere d'arte, fotografia, cinema, digitale | - familiarizzare con l'esperienza della multimedialità | -comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente |
| Rappresentare | -musica, spettacoli teatrali | | -utilizza il linguaggio musicale per esprimersi |
| Drammatizzare | -cinque sensi | | -discrimina attraverso i cinque sensi |
| Multimedialità | | | |

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE, SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ, COMUNICARE NELLA MADRELINGUA, COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

CAMPI D'ESPERIENZA: Il sé e l'altro

| NUCLEI FONDANTI | CONOSCENZE Sapere | ABILITA' SPECIFICHE Saper fare | COMPETENZE Saper essere |
|---|---|--|--|
| <p>Identità</p> <p>Valori culturali</p> <p>Regole sociali e di convivenza</p> | <p>-principali sentimenti ed emozioni</p> <p>-regole fondamentali della vita di classe e dei gruppi di appartenenza</p> <p>-usi e costumi del proprio ed altrui Paese</p> <p>diritti e doveri</p> <p>-diversità culturali, religiose ed etniche</p> | <p>-acquisire un'immagine positiva di sé</p> <p>-riconoscere e gestire sentimenti ed emozioni</p> <p>-conoscere le regole sociali e comportarsi in maniera socialmente accettabile</p> <p>-prendere coscienza della propria identità e delle diversità culturali e religiose</p> <p>-utilizzare le conoscenze per confrontarsi con i coetanei collaborando per realizzare un progetto comune</p> <p>portare a termine compiti ed attività in autonomia</p> | <p>-sviluppare il senso dell'identità personale</p> <p>-conoscere la propria storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia e della comunità</p> <p>-conoscere, comprendere e confrontare l'organizzazione e le regole di una società</p> <p>-riflettere, confrontarsi con gli altri, riconoscendo la reciprocità tra chi parla e chi ascolta</p> <p>-giocare in modo costruttivo e creativo</p> |

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE, SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

CAMPI D'ESPERIENZA: Il corpo e il movimento

| NUCLEI FONDANTI | CONOSCENZE Sapere | ABILITA' SPECIFICHE Saper fare | COMPETENZE Saper essere |
|--|--|--|--|
| <p>Conoscenza del proprio corpo.</p> <p>Sapersi muovere nello spazio.</p> <p>Comunicare col corpo.</p> <p>Ritmo e coordinazione.</p> <p>Autonomia</p> <p>Salute e benessere.</p> | <p>-schema corporeo e differenza di genere</p> <p>-concetti quali: davanti, dietro, sopra, sotto, destra, sinistra</p> <p>-le regole dei giochi</p> <p>-seguire indicazioni ricevute muoversi secondo un ritmo</p> <p>-coordinare i movimenti del corpo</p> <p>alimenti che fanno crescere bene</p> <p>-maturare una buona autonomia di base</p> <p>-le regole di igiene del corpo e dell'ambiente</p> <p>-i pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> | <p>-riconoscere, percepire e comprendere le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine</p> <p>- riconoscere e rispettare le regole nel gioco</p> <p>- riconoscere i principali concetti topologici</p> <p>-svolgere percorsi e sequenze di movimenti</p> <p>-riconoscere l'importanza dell'igiene personale e dell'ambiente di vita</p> <p>- muoversi, vestirsi e lavarsi in autonomia</p> | <p>-acquisisce gli schemi motori di base e li utilizza correttamente in relazione allo spazio, al tempo, nel rispetto di sé e dello spazio</p> <p>- comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza del rispettarle</p> <p>-matura una buona autonomia di base</p> <p>- riconosce i ritmi del proprio corpo e adotta pratiche corrette per la cura di sé, l'igiene e la sana alimentazione</p> |

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE, SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ, COMUNICARE NELLA MADRELINGUA, COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, COMPETENZA DIGITALE, COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA, COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.

CAMPI D'ESPERIENZA: La conoscenza del mondo

| NUCLEI FONDANTI | CONOSCENZE Sapere | ABILITA' SPECIFICHE Saper fare | COMPETENZE Saper essere |
|------------------------|---|---|---|
| Esplorare | -funzionamento degli organismi viventi e degli ambienti | -organizzare le informazioni ricavate dall'ambiente | -osserva, analizza e descrive fenomeni |
| Descrivere | -fenomeni naturali e i loro mutamenti | -classificare, raggruppare, confrontare e ordinare oggetti per forma, colore e dimensione | -effettua semplici raggruppamenti tra oggetti e materiali secondo criteri diversi |
| Riflettere | - qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali | -contare, togliere e aggiungere | -misura usando strumenti alla sua portata |
| Rappresentare | - i numeri | -collocare le azioni quotidiane nel tempo | - confronta e valuta quantità |
| Elaborare | - concetti temporali | -fare previsioni ed ipotizzare soluzioni | -comprende il trascorre del tempo |
| Ipotizzare | | - utilizzare simboli per registrare e verificare | -si pone domande e cerca soluzioni |
| Verificare | | | |