

Istituto Comprensivo "41 Console"

Programmazione di Intersezione

SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno scolastico 2022-2023

Sez. C-D Anni 5

I.C. "41 CONSOLE" - NAPOLI
Prot. 0000730 del 26/01/2023
IV (Entrata)

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO**COMPETENZE CHIAVE: Competenze sociali e civiche (prevalente)**

Comunicazione nella madrelingua, spirito di iniziativa e imprenditorialità, imparare ad imparare, consapevolezza ed espressione culturale, competenze digitali (trasversali).

SEZIONI: C/D**I QUADRIMESTRE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<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.• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare una positiva immagine di sé nel superare situazioni problematiche.• Scoprire il valore delle feste, ricorrenze, tradizioni.• Comprendere l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo.• Distinguere e rispettare le "diversità", riconoscendole come un valore e una risorsa.	<ul style="list-style-type: none">• Attività finalizzate al consolidamento dei ritmi scolastici, della comprensione delle regole scolastiche e dell'autonomia nei comportamenti.• Alcuni riferimenti alle "Carte dei Diritti" (cosa dicono la Dichiarazione Internazionale dei Diritti del Fanciullo, la Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia e soprattutto gli articoli fondamentali della Costituzione).	<ul style="list-style-type: none">• Lavoro di gruppo. Rielaborazione verbale dell'esperienza vissuta.• Peer tutoring.• Cooperative learning• Circle time	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione occasionale e sistematica dei bambini.• Circle time con domande stimolo sul lavoro effettuato.• Disegno libero per rielaborare le attività svolte

<ul style="list-style-type: none"> • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • 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"> • Promuovere una prima acquisizione del concetto di diritti e doveri. • Promuovere la partecipazione attiva verso i problemi ecologici. • Rispettare le regole per stare bene insieme. • Conoscere i principali diritti dell'infanzia. • Riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accorgersi che esiste il problema dell'inquinamento; esperienze dirette o tramite i media. • Conversazioni guidate in circle-time per trovare semplici risposte a grandi questioni problematiche: Che cos'è l'inquinamento? Chi inquina? Quali sono le conseguenze? • Che cosa possono fare i bambini per rispettare l'ambiente? La cura delle risorse e la lotta allo spreco: rispetto per il cibo; come usare, ma non sciupare, l'acqua e l'energia elettrica. • Racconti di Natale con laboratori creativi. • Conversazioni guidate sulle emozioni e sulle sensazioni personali suscitate dagli • ambienti esplorati. • Didattica laboratoriale sulle emozioni. 		
---	--	--	--	--

SEZIONI: C/D

II QUADRIMESTRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<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. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare una positiva immagine di sé nel superare situazioni problematiche. • Scoprire il valore delle feste, ricorrenze, tradizioni. • Comprendere l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo. • Distinguere e rispettare le "diversità", riconoscendole come un valore e una risorsa. • Promuovere la partecipazione attiva verso i problemi ecologici. • Conoscere la bandiera italiana • Scoprire la Costituzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività volte all'acquisizione del significato della dignità come rispetto, attraverso la consapevolezza dei limiti alle azioni personali per tutelare i diritti delle altre persone. • Prima esplorazione della Costituzione, tramite le domande dei bambini nel circle-time: Chi garantisce i diritti? Che cos'è e a cosa serve la Costituzione? Interessa anche ai bambini? • Racconti di Carnevale con laboratori creativi • Racconti di primavera. • Collaborare con i compagni nell'realizzazione di manufatti, cartelloni, ecc. • Racconti di Pasqua con laboratori creativi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro di gruppo. Rielaborazione verbale dell'esperienza vissuta. • Peer tutoring. • Cooperative learning • Circle time 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione occasionale e sistematica dei bambini. • Circle time con domande stimolo sul lavoro effettuato. • Disegno libero per rielaborare le attività svolte

<p>ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <ul style="list-style-type: none">• Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.• 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">• Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali nuovi media.	<p>raccontare fatti ed eventi personali.</p> <ul style="list-style-type: none">• Partecipare al dialogo esprimendo idee e ipotesi adeguatamente.			
---	--	--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**COMPETENZE CHIAVE: Comunicazione nella madrelingua (prevalente)**

Comunicazione nelle lingue straniere, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa, consapevolezza ed espressione culturale (trasversali)

SEZIONI: C/D**I QUADRIMESTRE****TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO.

- Esprimere e comunicare emozioni e sentimenti con un linguaggio appropriato spontaneamente o su richiesta dell'insegnante.
- Riconoscere e descrivere verbalmente: situazioni, personaggi, ambienti di una storia.
- Ordinare in sequenza immagini, azioni, storie.
- Potenziare le capacità di memorizzare e ripetere: canti, filastrocche, poesie, indovinelli, scioglilingua.

CONTENUTI/ATTIVITA'

- Rappresentazione di una storia attraverso diversi codici espressivi.
- Ordina le sequenze di una storia.
- Verbalizza il proprio vissuto descrivendone i sentimenti e le emozioni che prova.
- Attività grafiche e manipolative.
- Racconti e fiabe da illustrare, drammatizzare, trasformare e completare.
- Semplici filastrocche e canzoncine da memorizzare e riprodurre con l'aiuto della gestualità e del movimento

**METODOLOGIE
MEZZI
STRUMENTI**

- Conversazioni guidate accompagnate da giochi per sollecitare la conversazione ed imparare a raccontare e raccontarsi.
- Sussidi audio e video
- Libri, immagini, giochi strutturati

VERIFICHE

- Espressione e rappresentazione grafica di contenuti associate alla descrizione o al racconto
- Circle time.
- Osservazioni sistematiche.
- Schede operative

SEZIONI: C/D**II QUADRIMESTRE****TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO.

- Riconoscere e descrivere verbalmente: situazioni, personaggi, ambienti di una storia.
- Ordinare in sequenza immagini, azioni, storie.
- Potenziare le capacità di memorizzare e ripetere: canti, filastrocche, poesie, indovinelli, scioglilingua.
- Descrivere e raccontare fatti ed

CONTENUTI/ATTIVITA'

- Rappresentazione di una storia attraverso diversi codici espressivi e ordina le sequenze di una storia.
- Compie le prime semplici esperienze che lo avvicinano al mondo della scrittura per entrare in relazione con il codice scritto-.
- Attività grafiche e manipolative.
- Racconti e fiabe da illustrare, drammatizzare, trasformare e completare.
- Filastrocche e canzoncine da memorizzare e riprodurre con l'aiuto della gestualità e del movimento

**METODOLOGIE
MEZZI
STRUMENTI**

- Conversazioni guidate accompagnate da giochi per sollecitare la conversazione ed imparare a raccontare e raccontarsi.
- Sussidi audio e video
- Libri, immagini, giochi strutturati

VERIFICHE

- Espressione e rappresentazione grafica di contenuti associate alla descrizione o al racconto.
- Circle time.
- Osservazioni sistematiche.
- Schede operative

<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 per definirne regole.• Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali nuovi media.	<p>eventi personali.</p> <ul style="list-style-type: none">• Partecipare al dialogo esprimendo idee e ipotesi adeguatamente.• Compiere le prime semplici esperienze che lo avvicinano al mondo della scrittura per entrare in relazione con il codice scritto.			
--	---	--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI COLORI**COMPETENZE CHIAVE: Consapevolezza ed espressione culturale (prevalente)**

Comunicazione nella madrelingua, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa imprenditorialità; imparare ad imparare; competenze digitali (trasversali).

SEZIONI: C/D**I QUADRIMESTRE**

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.• Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare interesse per la fruizione e l'analisi di opere d'arte utilizzando in maniera autonoma tecniche diverse..• Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.• Giocare con i colori creando: cromatismi, contrasti, associazioni di colore, ritmi di colore.	<ul style="list-style-type: none">• Esperienze per disegnare, dipingere, modellare, per dare forma e colore al proprio vissuto e alla realtà circostante.• Ascolta o inventa storie da rappresentare attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative ed espressive.• Esercita la concentrazione e l'attenzione per portare a termine il lavoro intrapreso.	<ul style="list-style-type: none">• Esperienze dirette di esplorazione delle qualità dei materiali• Sperimentazione di tecniche espressive diverse• Immagini di opere d'arte• Materiale per manipolare (pongo, pasta di sale)• Materiali di risulta per lavori creativi.• Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva	<ul style="list-style-type: none">• Osservazioni sistematiche ed occasionali durante l'esecuzione delle consegne e al termine del lavoro.• Schede strutturate• Conversazione a tema in circle time• Approccio ludico• Attività manuali

<ul style="list-style-type: none">• Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.• Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.			<ul style="list-style-type: none">• Allestimento di cartelloni inerenti i vari ambienti naturali	
--	--	--	--	--

SEZIONI: C/D**II QUADRIMESTRE**

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.• Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare interesse per la fruizione e l'analisi di opere d'arte utilizzando in maniera autonoma tecniche diverse.• Capacità di esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.• Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione utilizzando voce, corpo, oggetti.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolta o inventa storie da rappresentare attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative ed espressive.• Utilizza una varietà creativa di tecniche, strumenti e materiali: modi diversi per stendere il colore; esplorazione sensoriale dei materiali a disposizione e loro utilizzo in modo creativo; impugna correttamente differenti strumenti per ritagliare, modellare.• Esercita la concentrazione e l'attenzione per portare a termine il lavoro intrapreso.• Osserva attentamente e con curiosità, immagini fisse e in movimento (foto, immagini digitali, multimediali, riproduzioni	<ul style="list-style-type: none">• Esperienze dirette di esplorazione delle qualità dei materiali• Sperimentazione di tecniche espressive diverse• Immagini di opere d'arte• Materiale per manipolare (pongo, pasta di sale)• Materiali di risulta per lavori creativi• Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva• Allestimento di cartelloni inerenti i vari ambienti naturali	<ul style="list-style-type: none">• Osservazioni sistematiche ed occasionali durante l'esecuzione delle consegne e al termine del lavoro.• Schede strutturate• Conversazione a tema in circle time• Approccio ludico• Attività manuali

<p>tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p> <ul style="list-style-type: none">• Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.• Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.		<p>di opere d'arte. presentazioni video, brevi spettacoli) anche associate ad altri messaggi non verbali (suoni, musiche, gesti, movimenti).</p> <ul style="list-style-type: none">• Partecipa al successivo momento di conversazione per esprimere un proprio semplice commento personale dell'esperienza vissuta.		
---	--	---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO**COMPETENZE CHIAVE: Consapevolezza ed espressione culturale (prevalente)**

Comunicazione nella madrelingua, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità, imparare ad imparare

SEZIONI: C/D**I QUADRIMESTRE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<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.• Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.• Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire percorsi e stabilire correttamente relazioni topologiche.• Sviluppare la consapevolezza di possibili rischi per prevenirli ed evitarli.• Riconoscere i simboli e saperli interpretare dal punto di vista motorio.• Sviluppare le potenzialità visuo-percettive, visuo-motorie e oculo-manuali.• Controlla gli schemi	<ul style="list-style-type: none">• Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra.• Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro.• Attività di motricità fine: ritagliare, incollare, strappare, appallottolare, manipolare.• Giochi motori di esplorazione dello spazio per prenderne possesso superando le proprie paure e per orientarsi all'interno di spazi ampi e circoscritti.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi di fiducia e di gruppo.• Peer to peer• Role playng• Gioco simbolico• Percorsi motori• Utilizzo di cerchi, palle, coni e foulards	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione sistematica durante il gioco per rilevare se il bambino coopera con i compagni.• Osservazioni sistematiche durante giochi liberi e strutturati, (filastrocche e canzoncine) dove il bambino deve riconoscere le varie parti del corpo.• Schede strutturate

<p>individualie 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<p>motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affina la coordinazione oculo/manuale. • Rappresenta la figura umana in modo completo in situazioni statiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espressioni e comunicazioni con il linguaggio mimico-gestuale. • Drammatizzazione di storie, anche accompagnate dalla musica o dal canto. • Semplici coreografie su base musicale. • Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia. • La sagoma del proprio corpo, le impronte. 		
---	--	---	--	--

SEZIONI: C/D**II QUADRIMESTRE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<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.• Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.• Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare le potenzialità visuo-percettive, visuo-motorie e oculo-manuali. Controlla gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio.• Sviluppare la consapevolezza di possibili rischi per prevenirli ed evitarli• Affinare la coordinazione oculo/manuale.• Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio. Affinare la coordinazione oculo/manuale.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra.• Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro.• Attività di motricità fine: ritagliare, incollare, strappare, appallottolare, manipolare.• Giochi motori di esplorazione dello spazio per prenderne possesso superando le proprie paure e per orientarsi all'interno di spazi ampi e circoscritti.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi motori• Peer to peer• Role playng• Gioco simbolico• Percorsi motori• Utilizzo di cerchi, palle, coni e foulards	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione sistematica durante il gioco per rilevare se il bambino coopera con i compagni.• Osservazioni sistematiche durante giochi liberi e strutturati, (filastrocche e canzoncine) dove il bambino deve riconoscere le varie parti del corpo.• Schede strutturate

<p>individualie 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare la figura umana in modo completo in situazioni statiche e di movimento. • Rappresentare la figura umana in modo complete in situazione di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espressioni e comunicazioni con il linguaggio mimico-gestuale. • Drammatizzazioni di storie, anche accompagnate dalla musica o dal canto. • Semplici coreografie su base musicale. • Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia. • La sagoma del proprio corpo, le impronte. • Rappresentazione grafica completa dello schema corporeo, anche con l'aiuto di materiale strutturato. • Trasferimento del vissuto motorio su spazio grafico 		
---	---	--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE: Competenze di base in matematica, scienze, tecnologia (prevalente) comunicazione nella madrelingua, competenze digitali, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale, imparare ad imparare, spirito di iniziativa e imprenditorialità (trasversali).

SEZIONI: C/D**I QUADRIMESTRE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.• Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.• Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire	<ul style="list-style-type: none">• Osservare aspetti ed elementi della natura.• Eseguire attività logiche di seriazione, di ritmi e simmetria.• Usare simboli e strumenti concordati per registrare quantità, misurazioni, confronti.• Approfondire i frutti dell'autunno.• Conoscere alcuni alimenti e la loro derivazione.• Percepire l'arrivo della stagione invernale.• Esprimere semplici valutazioni sulla quantità di oggetti o figure.• Confrontare quantità tramite la corrispondenza termine a termine.• Riconosce, denomina e rappresenta le forme geometriche principali.	<ul style="list-style-type: none">• Esperienze con raggruppamenti e quantificatori (osservare quantità di oggetti o di elementi raffigurati ed esprimerne la quantità dicendo se sono uno, pochi, tanti/molti, nessuno).	<ul style="list-style-type: none">• Gioco delle presenze• Scansione temporale della giornata scolastica.• Calendario.• Giochi e canzoni conosciute.• Peer to peer• Problem solving• Esperienze dirette, individuali, di gruppo e con la realtà.• Conversazione a tema in circle time.• Approccio ludico	<ul style="list-style-type: none">• Osservazioni sistematiche ed occasionali• Conversazioni guidate• Schede strutturate

<p>cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <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. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<p>Individuare semplici relazioni logiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici seriazioni. • Individuare somiglianze e differenze fra elementi noti. • Raggruppare secondo criteri diversi (funzione di oggetti, grandezza, lunghezza, altezza, colore...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze e giochi con costruzioni e blocchi logici. • Esperienze grafiche e manipolative, con forme e figure geometriche in cartoncino o di altro materiale. • Giochi con figure e carte logiche per individuare gli attributi e le caratteristiche degli elementi. • Verbalizzazione (es.: animale/il suo ambiente, animale adulto/il suo cucciolo...). • Giochi con grandezze e ordinamenti: disporre oggetti dal più grande al più piccolo e viceversa; dal più alto al più basso. • Scoprire e riflettere sulle trasformazioni della natura. • Successioni temporali: prima e dopo, giorno e notte, ritmi di scansione della giornata scolastica, della settimana. 		
---	---	--	--	--

SEZIONI: C/D

II QUADRIMESTRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ATTIVITA'	METODOLOGIE MEZZI STRUMENTI	VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare simboli e strumenti concordati per registrare quantità, misurazioni, confronti. • Familiarizzare con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. • Confrontare quantità tramite la corrispondenza termine a termine. • Contare in senso progressivo. • Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche principali. • Conoscere aspetti relative alla natura in primavera • Riordinare sequenze temporali • Riconoscere aspetti dell'estate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze con raggruppamenti e quantificatori (osservare quantità di oggetti o di elementi raffigurati ed esprimerne la quantità dicendo se sono uno, pochi, tanti/molti, nessuno). • Esperienze concrete con la corrispondenza biunivoca: nello svolgere incarichi relativi alla vita quotidiana che implicino attribuzioni biunivoche fra persone e oggetti, il bambino si esprime correttamente utilizzando la terminologia: sono di più/di meno; bastano, 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco delle presenze • Scansione temporale della giornata scolastica. • Calendario. • Giochi e canzoni conosciute. • Peer to peer • Problem solving • Esperienze dirette, individuali, di gruppo e con la realtà. • Conversazione a tema in circle time. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni sistematiche ed occasionali • Conversazioni guidate • Schede strutturate

<p>avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbal.</p>		<ul style="list-style-type: none">• Successioni temporali: prima e dopo, giorno e notte, ritmi di scansione della giornata scolastica, della settimana.• Eventi da collocare e collegare nel tempo.• Racconto di esperienze per esprimere la percezione del tempo nel suo divenire (prima/adesso/dopo - ieri/oggi/domani).		
--	--	--	--	--