

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

ORDINE DI SCUOLA: SCUOLA DELL'INFANZIA

Il presente curricolo è stato approvato dal Collegio docenti in data 29 giugno 2021 con Delibera nr 04

LA CONOSCENZA DEL MONDO					
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA					
<ol style="list-style-type: none">1. 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.2. 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.3. Sa collocare le azioni quotidiane della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.4. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.5. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.6. 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.					
3 ANNI					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
1)Raggruppa in base a semplici criteri (forma, colore, dimensione). 1)Percepisce e distingue alcune figure geometriche (cerchio-quadrato)	1)Raggruppare secondo un criterio dato. 1)Riconoscere e discriminare alcune forme geometriche	1)Attività ludiche con materiale strutturato e non. Giochi psicomotori. Giochi di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base a criteri individuati (forma, colore, dimensione).	Da Settembre a Giugno	Imparare ad imparare	

<p>2)Coglie le differenze di grandezza e quantità attraverso la manipolazione di vari materiali.</p> <p>2)Scopre i numeri attraverso la memorizzazione di semplici filastrocche.</p>	<p>2)Riconoscere e discriminare le dimensioni in grande, piccolo, medio.</p> <p>2)Utilizzare i quantitativi uno, pochi, tanti.</p>	<p>2)Giochi manipolativi con vari materiali.</p> <p>Giochi psicomotori.</p> <p>Calendario.</p> <p>Canti, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica.</p>		<p>Imparare ad imparare</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>
<p>3)Riconosce e denomina le condizioni atmosferiche.</p> <p>3)Percepisce la ciclicità temporale (notte/giorno, prima/dopo) con riferimento ad azioni di vita pratica.</p>	<p>3)Cogliere la relazione prima/dopo nelle esperienze vissute, nelle storie e nelle immagini.</p>	<p>3)Osservazione ed esplorazione dell'ambiente.</p> <p>Giochi motori, giochi simbolici e rappresentazioni grafiche.</p> <p>Attività ricorrenti di routine, compilazione del Calendario (giorno, clima, presenze/assenze, eventi).</p> <p>Calendario incarichi.</p> <p>Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto, a fatti e a eventi della vita scolastica.</p> <p>Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza.</p>		<p>Imparare ad imparare</p>
<p>4)Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>4)Osservare con curiosità materiali e fenomeni naturali.</p>	<p>4)Giochi senso- motori percettivi per acquisire una prima conoscenza di sé e della realtà.</p> <p>Conversazioni su eventi ed esperienze.</p>		<p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>

	Usare i sensi per ricavare informazioni e riconoscere i contrasti.	Semplici esperimenti per suscitare domande e curiosità. Uscite didattiche per scoprire nuovi ambienti e loro abitanti (fattorie, scuderie, vivai, ecc.).		Imparare ad imparare	
5)Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	5)Familiarizzare con alcuni strumenti tecnologici.	5)Utilizzo di giochi interattivi con la Lim.		Competenza digitale	
6)Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto. 6)Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	6)Muoversi nello spazio scolastico in modo sicuro e autonomo, spontaneamente e seguendo indicazioni. 6)Muoversi in un semplice percorso.	6)Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente. Giochi in coppia e piccolo gruppo. Giochi imitativi. Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali vari e piccoli attrezzi. Verbalizzazione del percorso. Esperienze motorie, lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici.		Imparare ad imparare	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. 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.
2. 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.
3. Sa collocare le azioni quotidiane della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
4. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
5. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
6. 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.

4 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
<p>1) Ordina, seria, raggruppa alcuni elementi in base a criteri dati. Mette in relazione, ordina, esegue corrispondenze.</p> <p>1)Riconosce e denomina le principali figure geometriche</p>	<p>1)Sistematizzare le esperienze attraverso operazioni di confronto, classificazione e seriazione.</p>	<p>1) Attività ludiche con materiale strutturato e non. Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. Giochi di esplorazione e ricerca, giochi motori e manipolativi.</p>	<p>Da Settembre a Giugno</p>	<p>Imparare ad imparare</p>	

(cerchio, quadrato, triangolo).	1)Riconoscere negli oggetti forme diverse per scoprire alcune figure geometriche.	Giochi in scatola. Attività grafico-pittoriche.			
2)Coglie le differenze numeriche attraverso giochi di associazione e corrispondenza (numero-quantità).	2)Esplorare e sperimentare i numeri avviandosi alla loro comprensione simbolica.	2)Giochi motori e manipolativi con vari materiali. Attività di routine, calendario. Canti, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. Giochi di associazione e corrispondenza biunivoca.		Imparare ad imparare	Spirito di iniziativa e imprenditorialità
3)Riconosce/denomina le condizioni atmosferiche e la ciclicità temporale. 3)Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.	3)Cogliere la relazione prima/dopo nelle esperienze vissute, nelle storie e nelle immagini. 3)Utilizzare un simbolo condiviso per registrare su calendari esperienze.	3)Osservazione di sé per cogliere caratteristiche e cambiamenti dovuti alla propria crescita. Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e cambiamenti. Giochi motori, giochi simbolici e rappresentazioni grafiche. Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario, giorno, clima, presenze/assenze, eventi. Calendario incarichi. Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto, a fatti e eventi della vita familiare e scolastica.		Imparare ad imparare	

		Letture d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza.		
4) Osserva, esplora la natura e le sue trasformazioni riconoscendo le differenze tra mondo naturale/artificiale, animale/vegetale. Verbalizza adeguatamente le esperienze. Collabora, interagisce e si confronta con gli altri.	4) Osservare con curiosità, esplorare, porre domande, discutere, confrontare, fare ipotesi, spiegazioni, trovare soluzioni ed azioni.	4) Giochi all'aperto di esplorazione e osservazione, conversazioni, giochi senso- motori percettivi. Semplici esperimenti con formulazione di ipotesi, domande, ricerca delle soluzioni e/o delle risposte. Uscite didattiche per scoprire nuovi ambienti e loro abitanti (fattorie, scuderie, vivai, ecc).	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	.
5) Familiarizza con strumenti multimediali. Apprende gradualmente il linguaggio delle nuove tecnologie attraverso l'approccio visivo e manipolativo.	5) Familiarizzare con alcuni strumenti tecnologici.	5) Utilizzo dei giochi interattivi. Attività laboratoriali nel piccolo gruppo con l'utilizzo della Lim.	Competenza digitale	
6) Si muove nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici. 6) Progetta e costruisce semplici percorsi motori. Esegue percorsi motori in base a consegne verbali e non. 6) Rappresenta sé, gli altri e	6) Esplorare, scoprire e organizzare lo spazio in cui ci si muove cogliendo ed utilizzando i punti di riferimento. 6) Muoversi in un semplice percorso,	6) Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente. Giochi in coppia e piccolo gruppo. Giochi imitativi. Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali vari e piccoli attrezzi. Verbalizzazione del Percorso. Rappresentazione grafica	Imparare ad imparare	

<p>gli oggetti nello spazio foglio verbalizzando quanto prodotto. Conosce le relazioni spazio-temporali.</p>	<p>intuendo la direzionalità, la partenza, l'arrivo e la sequenza numerica.</p> <p>6) Gestire lo spazio grafico su un foglio.</p>	<p>del percorso.</p> <p>Esperienze motorie e lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici.</p>			

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
5. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
6. 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.

5 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
1) Discrimina, ordina, raggruppa, seria in base a criteri diversi. Conta oggetti, immagini, persone. Aggiunge, toglie e valuta la quantità. 1) Scopre, riconosce, opera	1) Operare raggruppamenti per appartenenza ed esclusione. 1) Conoscere e discriminare le figure	1) Attività ludiche con materiale strutturato e non. Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. Giochi di corrispondenza biunivoca.	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza digitale.	

con semplici forme geometriche(quadrato, cerchio,triangolo)	geometriche nella realtà oltre che nella loro forma convenzionale.	Giochi di esplorazione e ricerca, giochi motori e manipolativi. Giochi in scatola. Attività grafico-pittoriche.		
2)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. 2)Confronta quantità utilizzando i termini di più, di meno, uguale.	2)Utilizzare strumenti convenzionali per contare. 2)Utilizzare unità di misura convenzionali e non per compiere misurazioni.	2)Giochi motori, manipolativi con vari materiali. Attività di routine, calendario. Canti, filastrocche, conte e poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. Giochi di associazione e corrispondenza biunivoca. Attività manipolativa e travasi con contenitori di varie forme e misure. Attività di cucina, semplici ricette e loro esecuzione.	Imparare ad imparare. Spirito di iniziativa e imprenditorialità.	
3)Sa collocare le azioni quotidiane della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 3)Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i	3)Cogliere la relazione prima/dopo nelle esperienze vissute, nelle storie e nelle immagini. 3)Utilizzare un simbolo condiviso per registrare su calendari le esperienze.	3)Osservazione di sé per cogliere caratteristiche e cambiamenti dovuti alla propria crescita. Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e cambiamenti. Giochi motori, giochi simbolici e rappresentazioni grafiche. Registrazione di attività di routine, compilazione del Calendario (giorno, tempo atmosferico, presenze/assenze eventi). Calendario incarichi.	Imparare ad imparare.	

fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.		Attività di routine (riordino, igiene personale). Conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti ed eventi della vita familiare e scolastica. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza.			
4)Osserva, esplora la natura e le sue trasformazioni riconoscendo le differenze tra mondo naturale/artificiale, animale/vegetale. Verbalizza adeguatamente le esperienze. Collabora, interagisce e si confronta con gli altri.	4)Osservare con curiosità, esplorare, porre domande, discutere, confrontare, fare ipotesi, dare spiegazioni, trovare soluzioni ed azioni. 4) Cogliere le trasformazioni ambientali. 4)Dialogare e discutere con i coetanei per proporre possibili soluzioni e/o nuove strategie.	4)Giochi all'aperto di esplorazione e osservazione, conversazioni, giochi senso- motori percettivi. Semplici esperimenti con formulazione di ipotesi, domande, ricerca delle soluzioni o delle risposte. Conversazioni che privilegiano la domanda, la formulazione di ipotesi e le possibili soluzioni. Uscite didattiche per scoprire nuovi ambienti e loro abitanti (fattorie, scuderie, vivai, ecc). Attività esplorative per capire come sono fatte le cose.		Spirito di iniziativa e imprenditorialità. Imparare ad imparare.	
5)Si interessa agli strumenti multimediali. Apprende gradualmente il linguaggio delle nuove tecnologie attraverso l'approccio visivo e	5)Familiarizzare con alcuni strumenti tecnologici.	5)Utilizzo dei giochi interattivi. Attività laboratoriali nel piccolo gruppo con l'utilizzo della Lim.		Competenza digitale.	

manipolativo.				
<p>6) 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> <p>6)Progetta e costruisce semplici percorsi motori.</p>	<p>6)Muoversi in un semplice percorso, intuendo la direzionalità, la partenza, l'arrivo, la sequenza numerica. Saperlo ricostruire.</p> <p>6)Eeguire un percorso utilizzando strumenti quali simboli o indicazioni verbali.</p> <p>6)Gestire lo spazio grafico su un foglio.</p>	<p>6)Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.</p> <p>Giochi in coppia e piccolo gruppo.</p> <p>Giochi imitativi.</p> <p>Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali vari e piccoli attrezzi.</p> <p>Verbalizzazione del percorso.</p> <p>Rappresentazione grafica del percorso.</p> <p>Esperienze motorie, lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici.</p>		<p>Imparare ad imparare.</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

**LA CONOSCENZA DEL MONDO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
PER IRC**

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

3 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZI ONE
Per I.R.C. 7) Esplora con curiosità e meraviglia la realtà circostante.	7) Riconoscere il mondo circostante come dono di Dio da parte dei cristiani e da tanti uomini religiosi.	7) Osservazione ed esplorazione del giardino.	Da Settembre a Giugno	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	
8) Sviluppa sentimenti di responsabilità e di fiducia nei confronti dei compagni e dell'ambiente.	8) Riconoscere gesti di pace e di aiuto verso sé stessi e verso gli altri.	8) Giochi sulle regole. Letture di storie inerenti.			

4 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZI ONE
Per I.R.C. 7) Esplora con curiosità la realtà circostante e riconosce gli elementi creati .	7) Riconoscere il mondo circostante come dono di Dio da parte dei cristiani e da tanti uomini religiosi.	7) Osservazione ed esplorazione del giardino.	Da Settembre a Giugno	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	

8) Sviluppa sentimenti di responsabilità e di fiducia nei confronti dei compagni e dell'ambiente.	8) Riconoscere gesti di pace e di aiuto verso sé stessi e verso gli altri.	8) Giochi sulle regole. Letture di storie inerenti.			
5 ANNI					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
Per I.R.C. 7) Esplora con curiosità e meraviglia e riconosce gli elementi creati da Dio collocandoli nel contesto adeguato.	7) Riconoscere il mondo circostante come dono di Dio da parte dei cristiani e da tanti uomini religiosi.	7) Osservazione ed esplorazione del giardino. 8) Giochi inerenti alla differenziazione dei materiali creati.	Da Settembre a Giugno	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	
8) Adotta azioni di responsabilità e di fiducia nei confronti dei compagni e dell'ambiente.	8) Riconoscere gesti di pace e di aiuto verso sé stessi e verso gli altri.	8) Giochi sulle regole. Letture di storie inerenti			

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

**I DISCORSI E LE PAROLE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA**

1. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
2. Sa esprimere e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
3. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
4. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
6. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

3 anni

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1)Utilizza il linguaggio verbale (frase nucleare minima) per comunicare ed offrire informazioni di sé.	1)Interagire con gli altri e comunicare i propri pensieri e vissuti.	1)Lettura di storie, di poesie e filastrocche. Conversazioni in cerchio in piccolo e grande gruppo.	Da Settembre a Giugno	Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica.	

2) Formula semplici richieste legate ai propri bisogni o desideri.	2) Interagire con gli altri e comunicare i propri bisogni.	2) Giochi di lettura d'immagini legate alle routine. Giochi imitativi.			
3) Comprende ed impara parole nuove. 3) Memorizza e riproduce semplici filastrocche e poesie.	3) Arricchire l'uso della lingua italiana.	3) Conversazioni in piccolo gruppo. Giochi allo specchio. Pronuncia corretta delle parole. Canti e filastrocche in rima.		Competenza alfabetica funzionale.	
4) Ascolta e comprende enunciati e brevi storie.	3) Arricchire la conoscenza e la comprensione della lingua italiana.	3) Lettura di storie, racconti e poesie. Conversazioni in cerchio in piccolo e grande gruppo. Rappresentazioni grafiche. Esperienze in biblioteca.		Competenza alfabetica funzionale.	
5) Coglie la diversità tra lingue.	5) Scoprire la presenza di lingue diverse	5) Attività grafico-pittoriche, mimico-gestuali. Canti, bans. Drammatizzazioni		Competenza multilinguistica.	
6) Distingue l'immagine dalla lingua scritta. 6) Riconosce simboli condivisi. 6) Gioca con la lingua e le parole.	6) Stimolare una pronuncia corretta dei suoni che compongono le parole anche con l'ausilio delle nuove tecnologie.	6) Consultazione libera o guidata di semplici libri. Giochi linguistici in gruppo. Giochi di lettura		Competenza alfabetica funzionale.	

		d'immagini. Giochi di associazione tra immagini e parola. Giochi informatici Erickson area letto scrittura/linguaggio.			
--	--	---	--	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
2. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
3. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
4. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
6. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

4 anni

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTA ZIONE
1)Utilizza il linguaggio verbale per interagire con i compagni, per comunicare ed offrire informazioni.	1)Interagire con gli altri e comunicare i propri pensieri e vissuti.	1)Lettura di storie, poesie e filastrocche. Conversazioni in cerchio in piccolo e grande gruppo. Giochi imitativi.	Da Settembre a Giugno.	Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica.	

2)Formula richieste legate alla soddisfazione di bisogni concreti ed esprime le proprie emozioni.	2)Interagire con gli altri e comunicare i propri bisogni ed emozioni.	2)Lettura d'immagini legate alle routine. Drammatizzazioni. Giochi imitativi.		Competenza alfabetica funzionale.	
3)Arricchisce il proprio vocabolario lessicale. 3)Memorizza e riproduce semplici filastrocche e poesie.	3)Usare la lingua in modo appropriato.	3)Conversazioni con i compagni e l'adulto. Lettura di storie. Pronuncia corretta delle parole. Canti e filastrocche in rima.		Competenza alfabetica funzionale.	
4)Ascolta un racconto, un evento, un'esperienza e ne coglie i significati e gli elementi più salienti. 4)Ricostruisce un'esperienza o una storia attraverso sequenze temporali.	4)Arricchire la conoscenza, la comprensione e l'uso della lingua italiana.	4)Circle-time. Racconti e descrizioni di semplici esperienze, spiegazione delle proprie scelte. Lettura d'immagini. Giochi di associazione fra parole e movimento. Rappresentazioni grafiche. Esperienze in biblioteca.		Competenza alfabetica funzionale.	
5)Coglie la diversità tra lingue.	5)Scoprire la presenza di lingue diverse.	5)Attività grafico-pittoriche, mimico-gestuali. Canti, bans. Drammatizzazioni.		Competenza multilinguistica.	

<p>6)Sviluppa interesse per la lingua scritta.</p> <p>6)Legge e comprende immagini.</p> <p>6)Attribuisce significato ai simboli condivisi.</p> <p>6) Gioca con le parole.</p>	<p>6) Utilizzare le tecnologie digitali e i nuovi media per giocare con la lingua italiana.</p>	<p>6)Consultazione libera o guidata di semplici libri.</p> <p>Lettura d'immagini.</p> <p>Giochi di associazione fra immagini e parole.</p> <p>Giochi di sillabazione.</p> <p>Giochi linguistici fonologici in gruppo.</p> <p>Memorizzazione di canti, filastrocche, poesie.</p> <p>Drammatizzazioni.</p> <p>Giochi informatici</p> <p>Erickson area letto scrittura/linguaggio.</p>		<p>Competenza alfabetica funzionale.</p> <p>Competenza multilinguistica.</p>	
---	---	---	--	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
2. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
3. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
4. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
6. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

5 anni

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTA ZIONE
1)Arricchisce il proprio patrimonio lessicale chiedendo il significato di nuovi termini. 1)Racconta ai compagni o all'insegnante brevi esperienze personali formulando semplici frasi. 1)Interviene nel dialogo in modo pertinente.	1)Interagire con gli altri e comunicare i propri bisogni, pensieri, sentimenti e vissuti.	1)Lettura di storie, poesie e filastrocche. Conversazioni libere e a tema in cerchio in piccolo e grande gruppo. Giochi imitativi. Canti in rima. Indovinelli. Esperienze in biblioteca.	Da Settembre a Giugno	Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica.	

<p>2)Esprime preferenze o contrarietà motivandole. 2)Comunica con gli adulti e i coetanei, scambiandosi informazioni e stati d'animo. 2)Formula richieste e risponde a domande.</p>	<p>2)Comprendere comunicazioni e informazioni.</p>	<p>2)Circle-time. Racconti e descrizioni di esperienze, spiegazioni delle proprie scelte.</p>		<p>Competenza alfabetica funzionale.</p>	
<p>3) Sa inserire l'immagine in sostituzione di una parola in un breve racconto. 3)Compie riflessioni sulle parole (lunghe, corte e rime). 3)Partecipa a giochi linguistici fonologici (sillabazione). 3) Discrimina dal punto di vista uditivo le differenze e le somiglianze delle sillabe che compongono le parole (riconoscimento sillaba iniziale).</p>	<p>3)Arricchire la conoscenza e l'uso della lingua italiana.</p>	<p>3)Giochi di lettura d'immagini e metalinguaggio. Giochi di associazione fra parole e movimento. Giochi di lettura di immagini. Giochi di sillabazione. Giochi di invenzione di nuove parole, ricerca di analogia tra suoni e significati. Memorizzazione di canti, filastrocche, poesie. Drammatizzazioni. Tombola sonora e associazione suoni/ rumori alle immagini corrispondenti. Giochi linguistici fonologici in gruppo.</p>		<p>Competenza alfabetica funzionale.</p>	

<p>4)Ascolta le conversazioni e i racconti mantenendo l'attenzione.</p> <p>4)Coglie messaggi ed elementi espliciti di semplici storie (significato, personaggi, ambienti, oggetti ed azioni).</p>	<p>4)Educare all'ascolto attivo.</p> <p>4)Arricchire la comprensione e l'uso della lingua italiana.</p>	<p>4)Conversazioni. Racconto di storie e fiabe. Domande stimolo. Suddivisione in sequenze di una storia, riordino di immagini, disegno degli ambienti e dei personaggi.</p>		<p>Competenza alfabetica funzionale.</p>	
<p>5) Riferisce conoscenze acquisite utilizzando più canali di comunicazione.</p> <p>5)Riconosce e sperimenta linguaggi diversi attraverso il confronto con le diverse lingue.</p>	<p>5)Scoprire la presenza di lingue e linguaggi diversi.</p>	<p>5)Attività grafico-pittoriche, mimico-gestuali. Canti, bans. Drammatizzazioni.</p>		<p>Competenza multilinguistica.</p>	
<p>6) Discrimina grafemi da altri segni grafici.</p> <p>6)Comprende che ciò che viene detto o letto può essere scritto.</p> <p>6)Realizza semplici esperienze di scrittura (es. scrivere il proprio nome)</p>	<p>6) Utilizzare le tecnologie digitali e i nuovi media per giocare con la lingua italiana.</p>	<p>6)Disegni con semplici esperienze di scrittura spontanea. Attività di pregrafismo. Giochi informatici Erickson area letto scrittura/linguaggio.</p>		<p>Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Per I.R.C.:

1. Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

3 anni

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTA ZIONE
Per I.R.C. 7) Ascolta semplici racconti e narrazioni della Bibbia.	7) Arricchisce il proprio lessico con semplici termini dell'ambito religioso.	7) Narrazione di brani biblici o storie inerenti alla tematica affrontata. Visione di video-storie. Conversazioni in cerchio in piccolo e grande gruppo. Rappresentazioni grafiche semplici.	Da Settembre a Ottobre	Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica.	

4 anni

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTA ZIONE
Per I.R.C. 7) Ascolta racconti e narrazioni della Bibbia e apprende alcuni termini del linguaggio cristiano.	7) Arricchisce il proprio lessico con termini dell'ambito religioso utilizzando in maniera appropriata.	7) Narrazione di brani biblici o storie inerenti alla tematica affrontata. Visione di video-storie.	Da Settembre a Ottobre	Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica.	

		Conversazioni in cerchio in piccolo e grande gruppo. Rappresentazioni grafiche semplici.			
5 anni					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTA ZIONE
Per I.R.C. 7) Ascolta racconti e narrazioni della Bibbia e apprende alcuni termini del linguaggio cristiano.	7) Arricchisce il proprio lessico con termini dell'ambito religioso utilizzando in maniera appropriata.	7) Narrazione di brani biblici o storie inerenti alla tematica affrontata. Visione di video-storie. Conversazioni in cerchio in piccolo e grande gruppo. Rappresentazioni grafiche semplici.	Da Settembre a Ottobre	Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica.	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

IL CORPO E IL MOVIMENTO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. 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.
2. 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.
3. Prova piacere nel movimento 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.
4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

ANNI 3

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1)Conosce il proprio corpo. 1)Coordina e controlla gli schemi motori di base: strisciare, camminare, correre, sedersi. 1)Riconosce le emozioni attraverso le espressioni del viso.	1)Esprimere emozioni e stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo. 1)Iniziare a controllare i propri movimenti.	1)Giochi strutturati e liberi. Percorsi guidati. Giochi simbolici di Identificazione. Drammatizzazioni con l'uso di scatoloni, teli, peluches, palline, travestimenti. Andature (camminare, strisciare, rotolare, correre, saltare).	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.	

2)Si rende progressivamente autonomo in bagno e nel momento del pranzo avendo i compagni come riferimento.	2)Gestire in autonomia azioni di vita quotidiana.	2)Attività di routine e di vita quotidiana: andare in bagno, lavarsi le mani, mangiare con l'utilizzo delle posate, pulirsi il naso, vestirsi/svestirsi da soli, ecc.) Giochi senso-percettivi per esercitare il gusto, il tatto, l'olfatto, l'udito e la vista.		Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.	
3)Si orienta nei diversi spazi scolastici. 3)Partecipa a giochi motori individuali o di gruppo.	3)Muoversi con sicurezza nello spazio. 3)Eeguire giochi motori individuali e in piccolo gruppo.	3)Giochi psicomotori strutturati e non. Percorsi guidati. Giochi di rilassamento e di tensione con musica e strumenti musicali.		Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.	
4)Inizia a sperimentare il senso del limite e a riconoscere alcuni pericoli.	4)Accettare il limite dato dall'adulto per evitare il pericolo.	4)Percorsi strutturati, giochi all'aperto.		Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.	.
5)Indica su di sé le principali parti del corpo. 5)Rappresenta in modo essenziale il proprio schema corporeo.	5) Prendere coscienza del proprio corpo.	5) Giochi allo specchio. Manipolazione di vari materiali. Rappresentazioni grafico-pittoriche. Giochi dello scomporre e comporre lo schema corporeo.		Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

IL CORPO E IL MOVIMENTO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

ANNI 4

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1) Aumenta la coscienza del proprio corpo. 1) Coordina e controlla gli schemi motori di base: strisciare, camminare, correre, sedersi ecc. 1) Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie di manualità fine: colorare, strappare, infilare.	1) Sperimentare gli schemi motori di base misurando le proprie capacità. 1) Avviare il controllo della motricità fine;	1) Giochi strutturati e liberi. Percorsi guidati. Giochi simbolici di identificazione. Drammatizzazioni con l'uso di scatoloni, teli, peluches, palline, travestimenti. Andature (camminare, strisciare, rotolare, correre, saltare).	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.	

<p>1)Riconosce le emozioni attraverso le espressioni del viso. 1)Esprime consapevolmente emozioni e sentimenti attraverso il corpo.</p> <p>2)E' autonomo nell'igiene personale e nel momento del pranzo.</p>	<p>1) Esprimere emozioni e stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo.</p> <p>2)Gestire in autonomia azioni di vita quotidiana.</p>	<p>Attività manipolative di coloritura, strappo, incollo, ritaglio. Giochi con il corpo attraverso canti, filastrocche e balli. Giochi senso-percettivi per esercitare il gusto, il tatto, l'olfatto, l'udito e la vista.</p> <p>2)Attività di routine e di vita quotidiana: andare in bagno, lavarsi le mani, mangiare con l'utilizzo delle posate, pulirsi il naso, vestirsi/svestirsi da soli, ecc.).</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	
<p>3)Si orienta nei diversi spazi scolastici. 3)Partecipa a giochi motori individuali o di gruppo.</p>	<p>3)Muoversi con sicurezza nello spazio. 3)Eseguire giochi motori individuali e in piccolo gruppo.</p>	<p>3)Giochi psicomotori strutturati e non. Percorsi guidati. Giochi di rilassamento e di tensione con musica e strumenti musicali.</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	

<p>4)Inizia a sperimentare il senso del limite e a riconoscere alcuni pericoli. 4) Ripete semplici movimenti stabiliti in successione.</p>	<p>4)Accettare il limite dato dall'adulto per evitare il pericolo.</p>	<p>4)Percorsi strutturati, giochi all'aperto. Bans e canti. Utilizzo di strumenti musicali.</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	.
<p>5)Indica e nomina su di sé le principali parti del corpo. 5)È consapevole delle diversità di genere. 5)Rappresenta in modo completo il proprio schema corporeo.</p>	<p>5) Prendere coscienza del proprio corpo.</p>	<p>5)Giochi allo specchio. Manipolazione di vari materiali. Rappresentazioni grafico-pittoriche. Giochi dello scomporre e comporre lo schema corporeo.</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

ANNI 5

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1)Ha coscienza del proprio corpo. 1)Controlla il proprio corpo e le proprie capacità motorie: cammina, si siede, saltella a piedi uniti, corre, rotola, striscia, si arrampica sta in equilibrio. 1)Controlla con precisione la coordinazione oculo-manuale fine: colora, strappa, infila, ritaglia, incolla ecc.	1)Sperimentare gli schemi motori di base misurando le proprie capacità. 1)Controllare la motricità fine.	1)Giochi strutturati e liberi. Percorsi guidati. Giochi simbolici di identificazione. Drammatizzazioni con l'uso di scatoloni, teli, peluches, palline, travestimenti. Andature (camminare, strisciare, rotolare, correre, saltare). Attività manipolative	Da Settembre a Giugno.	Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.	

<p>1)Si veste e sveste da solo, si avvicina a varie allacciature: bottoni e cerniere.</p> <p>1)Riconosce le emozioni attraverso le espressioni del viso.</p> <p>1)Esprime consapevolmente emozioni e sentimenti attraverso il corpo.</p> <p>1)Utilizza gli organi di senso per recuperare informazioni.</p> <p>1)Esprime messaggi attraverso il movimento.</p> <p>2)E' autonomo nell'igiene personale e nelle attività didattiche.</p>	<p>1)Esprimere emozioni e stati d'animo attraverso il linguaggio corporeo.</p> <p>2)Essere autonomo nelle varie situazioni.</p>	<p>di coloritura, strappo, incollo, ritaglio. Attività di pregrafismo con dita, pennello e matita. Gioco delle allacciature. Giochi con il corpo attraverso canti, filastrocche e balli. Giochi senso-percettivi per esercitare il gusto, il tatto, l'olfatto, l'udito e la vista. Drammatizzazioni. Giochi di ruolo.</p> <p>2)Attività di routine e di vita quotidiana: andare in bagno, lavarsi le mani, mangiare con l'utilizzo delle posate, pulirsi il naso, vestirsi/sgestirsi da soli, ecc. Drammatizzazioni. Giochi di ruolo.</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	
<p>3)Si orienta nei diversi spazi scolastici seguendo indicazioni direzionali.</p> <p>3)Partecipa a giochi motori individuali o di gruppo</p>	<p>3)Muoversi con sicurezza nello spazio.</p> <p>3)Eseguire giochi motori individuali e in piccolo gruppo.</p>	<p>3)Giochi psicomotori strutturati e non. Percorsi guidati. Giochi di rilassamento e di tensione con musica e strumenti musicali.</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	

<p>misurandosi con gli altri. 3)Accetta la sconfitta nel gioco. 3)Conosce e rispetta le regole dei giochi. Rispetta il proprio turno durante un gioco o un percorso.</p>	<p>3)Rispettare le regole.</p>	<p>Coding.</p>			
<p>4)Sa comportarsi adeguatamente in relazione all'ambiente in cui si trova. 4) Ripete semplici movimenti stabiliti in successione seguendo un ritmo.</p>	<p>4)Accettare il limite dato dall'adulto per evitare il pericolo. 4)Prevenire il rischio e le situazioni di pericolo. 4) Eseguire ritmi e sequenze.</p>	<p>4)Percorsi strutturati, giochi all'aperto. Bans e canti. Utilizzo di strumenti musicali. Esercizi e giochi di ritmo binario /ternario.</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	
<p>5)Indica e nomina su di sé le parti del corpo. 5)È consapevole delle diversità di genere. 5)Rappresenta in modo completo il proprio schema corporeo, arricchendolo nei particolari. 5)Cerca di rappresentare graficamente il corpo in movimento.</p>	<p>5)Prendere coscienza del proprio corpo.</p>	<p>5)Giochi allo specchio. Manipolazione di vari materiali. Rappresentazioni grafico-pittoriche. Giochi dello scomporre e comporre lo schema corporeo. Rappresentazioni grafiche con materiali vari.</p>		<p>Competenza personale, sociale e di imparare ad imparare.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO2 MONTICHIARI**PIANO DI LAVORO ANNUALE****SCUOLA DELL'INFANZIA****IL CORPO E IL MOVIMENTO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA**

Per I.R.C.

6. Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

ANNI 3

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
Per I.R.C. 6) Comincia a esprimere attraverso il corpo sentimenti ed emozioni legati all'esperienza religiosa.	6) Rispettare gli altri attraverso gesti di pace.	6) Giochi strutturati. Drammatizzazioni.	Da Settembre a Giugno	Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.	

ANNI 4

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
Per I.R.C. 6) Comincia a esprimere attraverso il corpo sentimenti ed emozioni legati all'esperienza religiosa.	6) Riconoscere gesti di pace e di aiuto. 6)Compiere gesti di attenzione, rispetto e pace verso l'ambiente circostante e gli altri.	6) Giochi strutturati. Drammatizzazioni. Riordino con il supporto dell'insegnante.	Da Settembre a Giugno	Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.	

ANNI 5

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
Per I.R.C. 6) Esprime attraverso il corpo sentimenti ed emozioni legati all'esperienza religiosa, per sé e per gli altri.	6) Compiere gesti di collaborazione e di aiuto verso i compagni e le insegnanti. 6) Compiere gesti di attenzione verso l'ambiente circostante.	6) Giochi strutturati. Drammatizzazioni. Riordino senza il supporto dell'insegnante.	Da Settembre a Giugno	Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

3 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1) Impara a giocare con i coetanei condividendo giochi e materiali.	1) Rafforzare la disponibilità alla collaborazione.	1) Momenti di tutoring. Giochi imitativi. Giochi in coppia e in piccolo gruppo. Routine quotidiana.	Da Settembre a Giugno.	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	

<p>2)Entra a scuola serenamente dopo aver salutato i genitori.</p> <p>2)Svolge in autonomia le routine quotidiane: va in bagno da solo, mangia da solo, nella difficoltà esprime un bisogno.</p> <p>2)Riconosce la propria e l'altrui identità.</p> <p>2)Manifesta i propri bisogni all'adulto di riferimento.</p>	<p>2)Superare il distacco dalle figure parentali</p> <p>2)Gestire autonomamente i propri bisogni primari.</p> <p>2)Prendere coscienza del proprio corpo.</p> <p>2)Riconoscere la figura adulta di riferimento.</p>	<p>2)Lettura di racconti inerenti le emozioni. Drammatizzazioni.</p> <p>Rielaborazione grafica utilizzando varie tecniche e materiali.</p> <p>Giochi psicomotori.</p> <p>Giochi di ruolo.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	
<p>3)Riconoscersi all'interno della propria famiglia.</p> <p>3)Iniziare a scoprire l'altro come diverso da sé.</p>	<p>3)Rafforzare il senso di appartenenza.</p>	<p>3)Costruzione di un libro riguardante la storia personale.</p> <p>Conversazioni guidate.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	
<p>4)Si riconosce parte di un gruppo.</p> <p>4)Inizia a cogliere le diversità di ciascuno.</p>	<p>4)Essere consapevoli di appartenere al gruppo sezione.</p>	<p>4)Riconosce il proprio contrassegno e quello di alcuni compagni.</p> <p>Conosce il simbolo della sezione di appartenenza.</p> <p>Conosce i propri spazi personali e quelli collettivi.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	

<p>5)Riconosce e associa i simboli delle principali festività.</p>	<p>5)Riconoscere i più importanti segni della cultura e del territorio.</p>	<p>5)Canti, poesie, filastrocche. Filmati e video. Uscite didattiche. Racconti.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	
<p>6)Inizia a rispettare semplici regole di vita quotidiana.</p>	<p>6)Conoscere l'esistenza di alcune regole stabilite dal gruppo.</p>	<p>6)Giochi in piccolo gruppo. Conversazioni guidate. Rielaborazione grafica delle regole della scuola.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

4 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1)Condivide esperienze, materiali e giochi. 1)Stabilisce relazioni significative con i compagni.	1)Rafforzare la disponibilità alla collaborazione.	1)Attività di cooperative-learning. Momenti di tutoring. Conversazioni. Racconti. Giochi all'aperto. Giochi di costruzione.	Da Settembre a Giugno.	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	

<p>2)Svolge attività di routine in autonomia seguendo schemi precisi. 2)Esprime i propri bisogni affettivi e fisici senza l'intervento dell'adulto. 2)Effettua scelte sulla base delle proprie preferenze. 2)Supera piccole frustrazioni e conflitti con l'aiuto dell'adulto.</p>	<p>2)Gestire in autonomia le situazioni di routine.</p>	<p>2)Attività di routine. Lettura di racconti inerenti alle emozioni. Drammatizzazioni. Rielaborazione grafica utilizzando varie tecniche e materiali.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	
<p>3)Conosce elementi della propria storia personale e familiare. 3)Ascolta il vissuto dei compagni.</p>	<p>3)Essere consapevole di avere una storia personale.</p>	<p>3)Costruzione di un libro riguardante la storia personale. Conversazioni guidate.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	
<p>4)Sa assumere ruoli, compiti e collaborare con i compagni. 4)Sa rispettare le diversità e le qualità di ciascuno.</p>	<p>4)Essere consapevoli di appartenere al gruppo sezione.</p>	<p>4)Conversazioni guidate. Attività di routine quotidiane. Giochi organizzati in grande e piccolo gruppo.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	
<p>5)Riconosce e associa i simboli delle principali festività.</p>	<p>5)Riconoscere i più importanti segni della cultura e del territorio.</p>	<p>5)Canti, poesie, filastrocche. Filmati e video. Uscite didattiche. Racconti.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.</p>	<p>.</p>

6)Conosce e accetta le regole stabilite dal gruppo.	6)Essere consapevoli dell'esistenza di regole sociali.	6)Giochi cooperativi. Conversazioni guidate. Rielaborazione grafica delle regole della scuola. Giochi imitativi.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

5 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1)Condivide esperienze, materiali e giochi. 1)Stabilisce relazioni significative con i Compagni.	2)Rafforzare la disponibilità alla collaborazione.	1)Attività di cooperative-learning Momenti di tutoring. Conversazioni. Racconti. Giochi all'aperto. Giochi di costruzione.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	

2)Supera la dipendenza dall'adulto. 2)Rafforza la fiducia in sé e nelle proprie capacità. 2)Supera piccole frustrazioni e conflitti.	2)Esprimere i propri bisogni affettivi e fisici senza l'intervento dell'adulto.	2)Attività di routine. Lettura di racconti inerenti alle emozioni. Drammatizzazioni. Rielaborazione grafica utilizzando varie tecniche e materiali.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	
3)Conosce elementi della propria storia personale, familiare e della propria comunità.	3)Essere consapevole di avere una storia personale.	3)Costruzione di un libro riguardante la storia personale. Conversazioni guidate.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	
4)Ascolta il vissuto dei compagni.	4)Essere consapevoli di appartenere al gruppo sezione.	4)Conversazioni guidate. Attività di routine quotidiane. Giochi organizzati in grande e piccolo gruppo.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	.
5)Riconosce e associa i simboli delle principali festività.	5)Riconoscere i più importanti segni della cultura e del territorio.	5)Canti, poesie, filastrocche. Filmati e video. Uscite didattiche. Racconti.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	
6)Conosce, accetta e rispetta le regole stabilite dal gruppo.	6)Essere consapevoli dell'esistenza di regole sociali.	6)Giochi cooperativi. Conversazioni guidate. Rielaborazione grafica delle regole della scuola. Giochi imitativi.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	

ISTITUTO COMPRENSIVO2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA					
PER IRC					
Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.					
3 ANNI					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
PER I.R.C. 7) Inizia a conoscere la persona di Gesù attraverso i Vangeli.	7)Conoscere i principali episodi della vita di Gesù.	7) Lettura di racconti dal Vangelo. Drammatizzazioni. Rielaborazione grafica utilizzando varie tecniche e materiali.	Da settembre a giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	
8)Inizia a conoscere differenti tradizioni culturali e religiose.	8)Sperimentare che esistono tradizioni differenti attraverso la conoscenza dell'altro.	8)Narrazione di personali episodi di vita.		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
4 ANNI					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
PER I.R.C. 7) Inizia a conoscere la persona di Gesù attraverso i Vangeli, ed	7)Conoscere i principali episodi della vita di Gesù e saperli riportare.	7) Lettura di racconti dal Vangelo. Drammatizzazioni.	Da settembre a giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	

apprende che Dio è Padre di tutti.		Rielaborazione grafica utilizzando varie tecniche e materiali.			
8)Conosce differenti tradizioni culturali e religiose e le rispetta.	8)Sperimentare che esistono tradizioni differenti attraverso la conoscenza dell'altro.	8)Narrazione di personali episodi di vita a confronto.		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
5 ANNI					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
PER I.R.C. 7) Conosce la persona di Gesù attraverso i Vangeli, ed apprende che Dio è Padre di tutti.	7) Conoscere i principali episodi della vita di Gesù e riferire i più importanti fatti.	7) Lettura di racconti dal Vangelo. Drammatizzazioni. Rielaborazione grafica utilizzando varie tecniche e materiali.	Da settembre a giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.	
8)Conosce e rispetta differenti tradizioni culturali e religiose	8)Sperimentare che esistono tradizioni differenti attraverso la conoscenza dell'altro.	8) Confronto di diverse tradizioni culturali attraverso lettura di storie e racconti personali.		Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
2. 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 dalla tecnologia;
3. 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.
4. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
5. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
6. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

3 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1) Il bambino esprime emozioni utilizzando il linguaggio del corpo.	1) Esprimere attraverso la gestualità e la voce emozioni suscitate da esperienze vissute.	1) Giochi simbolici: mi trasformo in... Giochi di travestimento. Gioco con i burattini. Conversazione nel cerchio o in piccolo gruppo su esperienze vissute. Osservarsi allo specchio, fare smorfie e	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenze tecnologiche.	

		rappresentare varie emozioni: paura, gioia, rabbia e stupore. Lettura di storie.			
<p>2)Disegna spontaneamente forme arrotondate.</p> <p>2)Rappresenta la figura umana come “uomo girino”.</p> <p>2)Accetta di svolgere giochi simbolici, spontanei e guidati.</p>	<p>2)Sperimentare varie forme espressive utilizzando con creatività vari materiali, strumenti e tecniche.</p>	<p>2)Travasi, giochi manipolativi con vari materiali (schiuma, pasta di sale, granaglie ecc.). Esperienze espressive con l’utilizzo di materiale da recupero e non. Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio ed incollaggio. Giochi con travestimenti. Gioco simbolico, di ruolo e drammatizzazione.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p>	
<p>3)Ascolta con piacere ed attenzione spettacoli teatrali, con burattini, drammatizzazioni e cartoni animati.</p> <p>3)Racconta verbalmente e graficamente l’esperienza di spettacolo vissuta.</p> <p>3)Di fronte ad un quadro riesce a riconoscere i colori e le immagini che vede.</p> <p>3) Prova piacere ed interesse verso la musica.</p>	<p>3)Provare curiosità e piacere nel seguire spettacoli di vario tipo.</p> <p>3)Sviluppare interesse per</p>	<p>3)Lettura animata di semplici racconti, ripetizione di filastrocche e indovinelli. Costruzione di personaggi e ambientazione dei racconti ascoltati. Utilizzo di vario materiale di recupero e non per la riproduzione di opere d’arte. Visione di filmati, cartoni</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p> <p>Competenze tecnologiche.</p>	

3) Inizia a cantare semplici canti.	l'ascolto della musica	animati e spettacoli teatrali. Ascolto di musica classica. Canti, bans.			
4)Distingue i suoni dai rumori. 4)Ascolta e riproduce i versi degli animali. 4)Prova piacere nell'ascoltare e produrre suoni con il proprio corpo (mani, piedi, voce). 4) Svolge attività ritmico-musicali con oggetti e semplici strumenti.	4)Sperimentare attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Ascolto con strumenti audio, di suoni e rumori dell'ambiente familiare ed esterno. Costruzione di semplici strumenti musicali. Riproduzione di canzoni utilizzando anche la gestualità. Gioco del mimo. Riproduzione di semplici ritmi musicali attraverso il corpo.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	
5) Segue un ritmo con il battito delle mani e dei piedi. 5)Coordina e associa suoni a movimenti.	5)Sperimentare ritmi e semplici sequenze sonoro-musicali.	5)Giochi- esercizio con semplici ritmi musicali utilizzando il corpo, la voce e oggetti (es. gioco delle seggiole). Giochi di associazione del suono allo strumento. Giochi musicali con l'utilizzo di movimenti del corpo (movimenti veloci o lenti associati alla musica).		Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	

		Giochi di invenzione di ritmi.			
6)Rappresenta graficamente ritmi ascoltati utilizzando simboli non convenzionali stabiliti nel gruppo classe.	6)Codificare i suoni percepiti e riprodurli utilizzando simboli informali.	6) Attività e giochi multimediali (Lim) interattivi con corrispondenza immagine/suono. Invenzione di simboli per rappresentare graficamente i ritmi ascoltati. Giochi con le parole e i loro suoni. Creazione di semplici sequenze sonore con il corpo, con la voce e con materiali non strutturati. Giochi con l'intensità dei suoni(piano/forte/pausa). Far corrispondere un colore alle diverse tonalità vocali o sonore.		Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenze tecnologiche.	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
2. 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 dalla tecnologia.
3. 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.
4. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
5. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
6. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

4 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1) Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	1) Esprimere attraverso la gestualità e la voce emozioni suscitate da esperienze vissute.	1) Giochi simbolici: mi trasformo in.. Giochi di travestimento. Gioco con i burattini. Conversazione nel cerchio o in piccolo gruppo su esperienze vissute. Osservarsi allo specchio, fare smorfie e rappresentare varie	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenze tecnologiche.	

		emozioni: paura, gioia, rabbia e stupore. Lettura di storie.			
<p>2)Rappresenta graficamente esperienze sia spontaneamente che in modo guidato.</p> <p>2) Rappresenta la figura umana.</p> <p>2)Accetta di assumere un ruolo nella drammatizzazione di una storia.</p> <p>2)Attraverso giochi simbolici inventa storie.</p>	<p>2) Sperimentare varie forme espressive utilizzando con creatività vari materiali, strumenti e tecniche.</p>	<p>2)Travasi, giochi manipolativi con vari materiali (schiuma, pasta di sale, granaglie ecc.).</p> <p>Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non.</p> <p>Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio ed incollaggio.</p> <p>Giochi con travestimenti.</p> <p>Gioco simbolico, di ruolo e drammatizzazione.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p>	
<p>3)Ascolta con piacere ed attenzione spettacoli teatrali, con burattini, drammatizzazioni e cartoni animati.</p> <p>3)Racconta verbalmente e graficamente l'esperienza di spettacolo vissuta.</p> <p>3)Di fronte ad un quadro riesce a riconoscere i colori e le immagini che vede.</p>	<p>3)Provare curiosità e piacere nel seguire spettacoli di vario tipo.</p>	<p>3)Lettura animata di semplici racconti, ripetizione di filastrocche e indovinelli.</p> <p>Costruzione di personaggi e ambientazione dei racconti ascoltati.</p> <p>Utilizzo di vario materiale di recupero e non per la riproduzione</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p> <p>Competenze tecnologiche.</p>	

<p>3) Prova piacere ed interesse verso la musica.</p> <p>3) Inizia a cantare semplici canti.</p>	<p>3)Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.</p>	<p>di opere d'arte.</p> <p>Visione di filmati e cartoni animati, spettacoli teatrali.</p> <p>Ascolto di musica classica.</p> <p>Canti, bans.</p>			
<p>4)Distingue i suoni dai rumori.</p> <p>4)Ascolta e riproduce i versi degli animali.</p> <p>4)Prova piacere nell'ascoltare e produrre suoni con il proprio corpo (mani, piedi, voce).</p> <p>4) Svolge attività ritmico-musicali con oggetti e semplici strumenti.</p>	<p>4)Sperimentare attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p>	<p>4)Ascolto con strumenti audio di suoni e rumori dell'ambiente familiare ed esterno.</p> <p>Costruzione di strumenti musicali.</p> <p>Riproduzione di canzoni utilizzando anche la gestualità.</p> <p>Gioco del mimo.</p> <p>Riproduzione di semplici ritmi musicali attraverso il corpo e semplici strumenti.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p>	
<p>5) Segue un ritmo con il battito delle mani e dei piedi.</p> <p>5)Coordina e associa suoni a movimenti.</p>	<p>5)Sperimentare ritmi e semplici sequenze sonoro-musicali.</p>	<p>5)Giochi- esercizio con semplici ritmi musicali utilizzando il corpo, la voce e oggetti (es. gioco delle seggiole).</p> <p>Giochi di associazione del suono allo strumento.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p>	

		<p>Giochi musicali con l'utilizzo di movimenti del corpo (movimenti veloci o lenti associati alla musica).</p> <p>Giochi di invenzione di ritmi.</p>			
<p>6)Rappresenta graficamente ritmi ascoltati utilizzando simboli non convenzionali stabiliti nel gruppo classe.</p>	<p>6)Codificare i suoni percepiti e riprodurli utilizzando simboli informali.</p>	<p>6)Attività e giochi multimediali (Lim) interattivi con corrispondenza immagine/suono. Scelta di simboli per rappresentare graficamente i ritmi ascoltati.</p> <p>Giochi con le parole e i loro suoni.</p> <p>Creazione di semplici sequenze sonore con il corpo, con la voce e con materiali non strutturati.</p> <p>Giochi con l'intensità dei suoni (piano/ forte/ pausa)</p> <p>Far corrispondere un colore alle diverse tonalità vocali o sonore.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p> <p>Competenze tecnologiche.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
2. 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.
3. 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.
4. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
5. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
6. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

5 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
1) Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	1) Esprimere attraverso la gestualità e la voce emozioni suscitate da esperienze vissute.	1) Giochi simbolici: mi trasformo in.. Giochi di travestimento. Gioco con i burattini. Conversazione nel cerchio o in piccolo gruppo su esperienze vissute: Osservarsi allo specchio, fare smorfie e	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenze tecnologiche.	

		<p>rappresentare varie emozioni: paura, gioia, rabbia e stupore. Lettura di storie.</p>			
<p>2)Rappresenta graficamente esperienze sia spontaneamente che in modo guidato. Rappresenta la figura umana in modo completo. 2)Accetta di assumere un ruolo nella drammatizzazione di una storia. 2)Attraverso giochi simbolici inventa storie. 2)Coglie gli eventi principali di una storia, di un filmato o di una rappresentazione teatrale e riesce a rappresentarli utilizzando varie forme espressive.</p>	<p>2) Sperimentare varie forme espressive utilizzando con creatività vari materiali, strumenti e tecniche.</p>	<p>2)Travasi, giochi manipolativi con vari materiali (schiuma, pasta di sale, granaglie ecc.). Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non. Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio ed incollaggio. Giochi con travestimenti. Gioco simbolico, di ruolo e drammatizzazione. Partecipare a spettacoli teatrali.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p>	
<p>3) Ascolta con piacere ed attenzione spettacoli teatrali, con burattini, drammatizzazioni e cartoni animati e riesce a cogliere il contenuto e il messaggio che vogliono trasmettere. 3)Racconta verbalmente e graficamente l'esperienza vissuta di uno spettacolo. 3)Di fronte ad un quadro lo</p>	<p>3)Provare curiosità e piacere nel seguire spettacoli di vario tipo.</p>	<p>3)Lettura animata di semplici racconti, ripetizione di filastrocche e indovinelli. Costruzione di personaggi e ambientazione dei racconti ascoltati. Utilizzo di vario materiale di recupero e non per la riproduzione</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p> <p>Competenze tecnologiche.</p>	

<p>osserva e riesce a dare un significato a ciò che vede.</p> <p>3) Prova piacere ed interesse verso la musica.</p> <p>3) Canta semplici canti.</p>	<p>3)Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.</p>	<p>di opere d'arte.</p> <p>Visione di filmati, cartoni animati e spettacoli teatrali.</p> <p>Ascolto di musica classica.</p> <p>Canti, bans.</p>			
<p>4)Distingue i suoni dai rumori.</p> <p>4)Ascolta e riproduce i versi degli animali.</p> <p>4)Prova piacere nell'ascoltare e produrre suoni con il proprio corpo (mani, piedi, voce).</p> <p>4) Svolge attività ritmico musicali con oggetti e semplici strumenti</p>	<p>4)Sperimentare attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti.</p>	<p>4)Ascolto con strumenti audio di suoni e rumori dell'ambiente familiare ed esterno.</p> <p>Costruzione di strumenti musicali.</p> <p>Riproduzione di canzoni utilizzando anche la gestualità.</p> <p>Gioco del mimo.</p> <p>Riproduzione di semplici ritmi musicali attraverso il corpo.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p>	
<p>5) Segue un ritmo con il battito delle mani e dei piedi.</p> <p>5)Coordina e associa suoni a movimenti.</p> <p>5)Riproduce sequenze musicali e ritmi.</p>	<p>5)Sperimentare ritmi e semplici sequenze sonoro-musicali.</p>	<p>5)Giochi- esercizio con semplici ritmi musicali utilizzando il corpo, la voce e oggetti (es. gioco delle seggiole).</p> <p>Giochi di associazione del suono allo strumento.</p> <p>Giochi musicali con l'utilizzo di movimenti del corpo (movimenti</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p>	

		<p>veloci o lenti associati alla musica).</p> <p>Giochi di invenzione di ritmi.</p>			
<p>6)Rappresenta graficamente ritmi ascoltati utilizzando simboli non convenzionali stabiliti nel gruppo classe.</p>	<p>6)Codificare i suoni percepiti e riprodurli utilizzando simboli informali.</p>	<p>6)Attività e giochi multimediali (Lim) interattivi con corrispondenza immagine/suono. Scelta di simboli per rappresentare graficamente ritmi ascoltati. Giochi con le parole e i loro suoni. Creazione di semplici sequenze sonore con il corpo, con la voce e con materiali non strutturati. Giochi con l'intensità dei suoni (piano/ forte/ pausa). Far corrispondere un colore alle diverse tonalità vocali o sonore.</p>		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.</p> <p>Competenze tecnologiche.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO2 MONTICHIARI

PIANO DI LAVORO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

**IMMAGINI, SUONI, COLORI
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
PER IRC**

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

3 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
Per I.R.C. 7) Osserva spazi ed elementi artistici (quadri, statue, ecc...) presenti sul territorio o alla lim.	7) Riconoscere alcuni semplici linguaggi simbolici e figurativi della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte).	7) Osservazione di opere artistiche. Canti e poesie inerenti le festività cristiane.	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	

4 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
Per I.R.C. 7) Osserva spazi ed elementi artistici (quadri, statue, ecc...) legati alla cultura cristiana e riproduce con l'uso di varie tecniche grafico- pittoriche.	7) Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte).	7) Osservazione e rielaborazione di semplici opere artistiche. Canti e poesie inerenti le festività cristiane.	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	

5 ANNI					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
Per I.R.C. 7) Osserva spazi ed elementi artistici (quadri, statue, ecc...) legati alla cultura cristiana e riproduce con l'uso di varie tecniche grafico- pittoriche.	7) Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte).	7) Osservazione e rielaborazione di opere artistiche. Canti e poesie inerenti le festività cristiane.	Da Settembre a Giugno	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

CITTADINANZA DIGITALE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

3-4-5 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
<p>1)Sa orientarsi nello spazio seguendo le indicazioni dell'insegnante o leggendo simboli condivisi.</p> <p>1)Utilizza il pensiero computazionale.</p> <p>1)Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer.</p> <p>1) Visiona immagini, opere artistiche, documentari, filmati al computer.</p>	<p>1)Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>1)Costruzione di percorsi e di giochi direzionali con frecce per educare il bambino a seguire le indicazioni date (avanti, indietro, di qua, di là, a destra, a sinistra). Sperimentazione del coding. Giochi al computer per imparare a muovere il mouse. Giochi alla Lim. Creazione di immagini in pixel. Utilizzo del computer per ricercare informazioni, ascoltare musica, vedere filmati.</p>	<p>Da Settembre a Giugno</p>	<p>Competenza digitale.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 DI MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

EDUCAZIONE CIVICA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA					
<p>1. Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.</p> <p>2. È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo solidale.</p> <p>3. Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comuni e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali.</p>					
3-4-5 ANNI					
DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIONE
<p>1)Conosce la propria storia personale partendo dalla famiglia.</p> <p>1)Si sente parte di un gruppo acquisendo un'identità di sezione e di scuola.</p>	<p>1) Scoprire la propria identità per sentirsi parte di una Comunità.</p>	<p>1)Conversazioni sulla propria famiglia.</p> <p>Giochi simbolici, drammatizzazioni, attività grafiche, ascolto di racconti per ricostruire la propria storia.</p> <p>Presentazione di sé cogliendo le proprie caratteristiche fisiche e personali (emozioni, desideri, bisogni).</p> <p>Utilizzo di simboli, contrassegni, nomi, immagini e fotografie per identificare gli spazi personali del bambino, gli angoli della</p>	<p>Da Settembre a Giugno</p>	<p>Competenza in materia di cittadinanza. Imparare ad imparare.</p>	

<p>1)Conosce le tradizioni della famiglia e della Comunità in cui vive.</p> <p>1)Conosce, condivide e rispetta le regole.</p>	<p>1) Prendere consapevolezza dell'importanza delle regole per star bene con gli altri.</p>	<p>sezione, gli spazi comuni della scuola.</p> <p>Costruzione di cartelloni per illustrare le routine, i turni degli incarichi facendo corrispondere i simboli ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Identificazione dei compagni, delle insegnanti e del personale della scuola.</p> <p>Giochi per muoversi e orientarsi negli ambienti della scuola.</p> <p>Uscite didattiche alla scoperta del proprio territorio.</p> <p>Partecipazione alle tradizioni legate a feste e celebrazioni.</p> <p>Conversazioni con alzata di mano o altri dispositivi di turnazione (microfono, gettone ecc).</p> <p>Attività di routine e condivisione di ruoli.</p> <p>Giochi in scatola in piccolo gruppo, per educare alla turnazione e al rispetto di regole (domino, memory, tombole, ecc).</p> <p>Condivisione di regole che aiutano a vivere e a lavorare bene insieme e loro</p>			
---	---	--	--	--	--

		<p>illustrazione con simboli convenzionali.</p> <p>Giochi di relazione in piccolo gruppo utilizzando buone maniere con i compagni e con le persone adulte.</p> <p>Conversazioni che privilegiano domande stimolo, formulazione di ipotesi riguardo alle conseguenze delle inosservanze delle regole sulla convivenza.</p> <p>Racconti e ricostruzione di vissuti ed esperienze attraverso schemi o sequenze.</p> <p>Esplorazione dell'ambiente scolastico individuandone le possibili fonti di pericolo se le cose e i materiali non vengono usati in modo adeguato.</p> <p>Giochi di ruolo, simbolici e di controllo motorio.</p>			
<p>2)Mostra un atteggiamento inclusivo verso i compagni accettando di giocare e condividere con loro le varie esperienze scolastiche.</p>	<p>2) Maturare un'attenzione e un rispetto verso tutte le forme di diversità.</p>	<p>2)Assumere iniziative di tutoraggio tra i pari.</p> <p>Stimolare l'attenzione verso i più piccoli o verso chi è in difficoltà.</p> <p>Partecipare ad attività collettive.</p> <p>Mettersi al servizio degli altri attraverso piccoli incarichi.</p>		<p>Competenza in materia di cittadinanza.</p> <p>Imparare ad imparare.</p>	

		Racconti, conversazioni e riflessione su temi riguardanti il rispetto, la diversità, la solidarietà, la collaborazione, l'amicizia, la pace.			
3)Conosce i principali segnali di pericolo della strada e le regole del buon pedone.	3)Capire il valore di rispettare regole comuni per la tutela di tutti. 3)Scoprire la propria identità come cittadino	3)Conversazione e giochi di gruppo sul tema della sicurezza e sui pericoli della strada. Collaborazione ed intervento della Polizia Locale. Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice della strada. Visita al comando di Polizia locale, conoscenza degli spazi e degli strumenti che l'agente utilizza nel suo lavoro. Eseguire spostamenti reali nel quartiere in occasione di uscite o visite didattiche mostrando di osservare le regole stradali e di buona educazione: semafori, attraversamenti pedonali, utilizzo dei marciapiedi. Utilizzare i segnali stradali per visualizzare regole della vita scolastica. Uscite didattiche al Comune per conoscere Sindaco, Assessori e capire il loro ruolo.		Competenza in materia di cittadinanza. Imparare ad imparare.	

<p>3) Comprende di far parte di un Comune e di uno Stato.</p>	<p>inserito in un Comune e una Nazione.</p>	<p>Conoscere il nome del proprio Comune e lo stemma che lo caratterizza. Partendo dalla fascia tricolore del Sindaco, per conoscere la bandiera italiana, i suoi colori e il loro significato. Conoscenza e confronto con le bandiere di altri Stati appartenenti alle famiglie dei bambini della sezione. Ascolto dell'inno Nazionale in occasione del 2 Giugno spiegando la festa della Repubblica.</p>			
---	---	---	--	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO 2 DI MONTICHIARI
PIANO DI LAVORO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA

SVILUPPO SOSTENIBILE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

1. Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.
2. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.
3. Sa riconoscere le fonti energetiche e promuovere un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti sviluppandone l'attività di riciclaggio.

3-4-5 ANNI

DIMENSIONI OSSERVABILI (conoscenze e abilità)	COMPETENZA DA PROMUOVERE	AZIONI DIDATTICHE SIGNIFICATIVE	TEMPI	RIF. A COMPETENZE EUROPEE	VALUTAZIO NE
<p>1)Mostra attenzione nei confronti dei beni comuni: cibo, acqua, luce, carta.</p> <p>1)Ha cura del proprio corpo. Accetta di assaggiare i diversi alimenti seguendo una</p>	<p>1)Rispettare e curare le risorse dell'ambiente.</p> <p>1)Star bene con se stessi e prendersi cura di sé anche con</p>	<p>1)Durante le routine quotidiane educare i bambini ai seguenti comportamenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -non buttare il cibo, prendere quello che poi si mangia; -spegnere le luci se non servono; -chiudere i rubinetti dopo l'uso; -non sprecare carta, finire i disegni iniziati; -usare la giusta quantità di sapone nelle routine quotidiane. <p>Attività di routine. Tutoring.</p>	<p>Da Settembre a Giugno</p>	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p>	

<p>alimentazione varia ed equilibrata.</p> <p>2) Assume comportamenti adeguati per evitare l'inquinamento del nostro paese.</p> <p>2) Rispetta gli esseri viventi vicini: fiori, piante, insetti e animali domestici.</p>	<p>una corretta alimentazione.</p> <p>2) Promuovere il rispetto verso l'ambiente, la natura e gli esseri viventi.</p>	<p>Utilizzo degli script di definizione delle azioni per l'autonomia personale.</p> <p>Giochi simbolici.</p> <p>Avere comportamenti adeguati a tavola: conversazioni sulle proprie abitudini alimentari.</p> <p>Giochi senso-percettivi per educare al piacere del gusto e del tatto.</p> <p>Giochi di ruolo, drammatizzazioni.</p> <p>Ascolto di racconti sul tema dell'alimentazione.</p> <p>Educazione al non spreco durante i pasti.</p> <p>Educare all'assaggio per scoprire gusti nuovi.</p> <p>2) Conversazioni e letture sui vari tipi di inquinamento ambientale: per esempio non buttare i rifiuti nei prati, nel fiume, nei parchi.</p> <p>Attività di giardinaggio: tenere con cura le piante, i cespugli e i fiori del giardino della scuola.</p> <p>Filmati, racconti, conversazioni, giochi di ruolo per capire l'importanza di rispettare l'ambiente e la vegetazione dei parchi pubblici.</p> <p>Attività per conoscere gli animali, i loro bisogni e le loro abitudini per poter prendersene cura e rispettarli.</p> <p>Modeling di comportamento.</p>		<p>Competenza in materia di cittadinanza.</p>	
---	---	--	--	---	--

<p>3) Attua quotidianamente la raccolta differenziata.</p> <p>3)Crea oggetti con materiali di riciclo</p>	<p>3) Promuovere la classificazione dei rifiuti.</p> <p>3)Sviluppare l'attività di riciclaggio.</p>	<p>3)Imparare a discriminare i rifiuti utilizzando gli appositi contenitori.</p> <p>Effettuare esperienze di riutilizzo e di riciclo dei materiali.</p>		<p>Competenza in materia di cittadinanza.</p>	