

**CAMPO DI ESPERIENZA
IL SE' E L'ALTRO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ED ESPERIENZE
<p>1. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p>	<p>Riconoscere ed esercitare le proprie capacità in modo sempre più autonomo</p> <p>Esprimere opinioni, esigenze ed esperienze personali riguardo a gusti e bisogni, per ottenere considerazione</p> <p>Avere consapevolezza dei cambiamenti fisici che avvengono su sé e sugli altri e riconoscere le differenze sessuali</p> <p>Riconoscere le emozioni provate e saperle esprimere in modo pertinente al contesto</p>	<p>Giochi ed attività per il riconoscimento dei nomi, dei contrassegni, dell'età, del gruppo d'appartenenza e della sezione. Strutturazione di spazi in angoli e scelta di materiali.</p> <p>Scansione della giornata scolastica in routine e attività programmate in tempi distesi, per permettere la prevedibilità (ingresso e congedo dai parenti, gioco libero, riordino, appello, conversazione, bagno, merenda, attività guidata, riordino, attività igieniche, pranzo, ecc)</p> <p>Condivisione, tra scuola e famiglia, di tempi e modalità che permettano al bambino un distacco via sempre più sereno.</p> <p>Individuazione e rispetto delle regole che consentono la sicurezza a scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - salvaguardare la propria incolumità fisica e quella dei compagni, evitando in modo attivo i pericoli e gli scontri. - rispettare i materiali e gli spazi utilizzandoli in modo consono.
<p>2. 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.</p>	<p>Condividere con i compagni e gli adulti le esperienze di vita scolastica</p> <p>Giocare in gruppo concordando regole e modalità</p> <p>Conoscere, condividere e rispettare le regole</p>	<p>Predisposizione di tempi di conversazione a tema libero o guidato in cui esercitare una partecipazione sempre più attiva ponendo attenzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - al rispetto del turno di parola. - alla pertinenza degli interventi. - alle proposte di soluzioni a quesiti comuni. <p>Assunzione di modelli verbali e di negoziazione, per la soluzione dei conflitti.</p>
<p>3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre</p>	<p>Ricostruire la propria storia</p> <p>Conoscere le tradizioni della realtà territoriale in cui si vive</p> <p>Accettare bambini che provengono da comunità diverse dalla propria</p> <p>Condividere esperienze delle tradizioni familiari</p>	<p>Sostenere i rapporti con la famiglia attraverso momenti d'incontro individuali e collettivi.</p> <p>Organizzare momenti di festa aperti alle famiglie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Predisporre uscite didattiche nel proprio territorio per conoscerlo

4. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali... ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme	Cogliere i segni presenti nell'ambiente, che riguardano feste, ricorrenze o tradizioni Esprimere con il linguaggio verbale o non verbale le emozioni suscitate da eventi significativi per la vita personale, della comunità e del territorio	Condividere feste e ricorrenze legate alle tradizioni culturali e religiose.
---	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ED ESPERIENZE
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.	Riconoscere le dimensioni (grande-piccolo, lungo-corto, alto-basso) e ordinare in modo crescente e decrescente. Riconoscere alcune caratteristiche di oggetti es: colore, forma, dimensione. Raggruppare oggetti che possiedono una o l'altra proprietà Costruire e riprodurre semplici ritmi. Usare una simbologia condivisa per effettuare registrazioni. Discriminare e riconoscere le ripartizioni spaziali. Orientarsi sullo spazio foglio	Costruire un calendario del mese collocandovi giorni, rilevazioni meteorologiche, presenze/assenze, eventi significativi. Riordino quotidiano dei giochi e materiali raggruppandoli per specie nei diversi angoli e contenitori. Giochi per individuare uguaglianze e differenze. Giochi psicomotori per comprendere concetti spaziali :dentro-fuori, sopra sotto, davanti dietro, vicino lontano. Giochi simbolici e sensoperceptivi per cogliere concetti: grande piccolo, lungo corto, alto basso . Attività di seriazione ,classificazione insiemistica.
2. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 3. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Memorizzare semplici sequenze di azioni (script) Individuare trasformazioni naturali su di sé e nella natura	Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Individuare i giorni della settimana attraverso filastrocche o eventi ripetitivi. Riordinare le sequenze di una storia o di eventi Confrontare fotografie della propria vita e individuare le trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nella abitudini) e raccontarle. Osservare le caratteristiche dell'ambiente naturale e del paesaggio dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri.

<p>4. Ha familiarità con la strategia del contare e dell'operare (sia con i numeri che con le quantità).</p> <p>5. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi</p>	<p>Memorizzare l'ordine dei numeri da 1 a 10. Confrontare gruppi di oggetti per quantità. Rappresentare graficamente una quantità data. Stabilire corrispondenze biunivoche, numero-quantità, tra oggetti, immagini, persone.</p> <p>Esplorare e individuare funzioni e usi di strumenti tecnologici</p>	<p>Costruire classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi e relazioni</p> <p>Filastrocche e canti per memorizzare i numeri. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino attribuzioni biunivoche ad oggetti e persone. Giochi in scatola : tombole , oca, carte, memory,ecc Utilizzare per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche il computer o la LIM.</p> <p>Visionare immagini, fotografie o filmati con strumenti tecnologici</p>
--	--	---

<p style="text-align: center;">CAMPO DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE</p>		
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO OB. AP: DEI VECCHI CURRICOLI</p>	<p>CONTENUTI ED ESPERIENZE</p>
<p>1. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati, esprime e comunica agli altri emozioni.</p>	<p>Parlare, descrivere, raccontare, dialogare, con i grandi e con i coetanei scambiandosi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti. Raccontare ai compagni o all'insegnante brevi esperienze personali formulando semplici frasi Comprendere un messaggio avvalendosi del contesto Intervenire nel dialogo in modo pertinente Spiegare il significato di singole parole nomi (casa, muratore ecc.) e di qualità (rosso come .) Esprimere preferenze o contrarietà motivandole Comunicare con gli adulti e i coetanei, scambiandosi informazioni e stati d'animo Formulare richieste e rispondere a domande Riferire conoscenze acquisite utilizzando più canali di comunicazione</p>	<p>Conversazioni libere e guidate riguardanti esperienze compiute a scuola o a casa. Ascoltare, comprendere, raccontare storie vissute e fantastiche. Attività in piccolo gruppo dove l'adulto stimola l'espressione verbale del bambino attraverso domande aperte. Ascolto di racconti, filastrocche e canzoncine Rielaborare le esperienze compiute tramite la verbalizzazione dei disegni, il commento del materiale fotografico o video. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. Descrizione di immagini relative al vissuto esperienziale Ripetizione di brevi narrazioni con il supporto delle immagini</p>

2. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ragiona sulla lingua.	Stimolare la produzione fonologica giocando con la lingua e le parole.	Utilizzo, invenzione, ascolto di canzoni, filastrocche, poesie in rima. Riconoscimento di parole lunghe e parole corte Giochi di sillabazione e giochi di riconoscimento della sillaba iniziale
3. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	Arricchire il proprio patrimonio lessicale chiedendo il significato di nuovi termini. Cogliere messaggi ed elementi espliciti in semplici storie (significato, personaggi, luogo e tempo)	Letture di racconti legati ai temi programmati, a particolari eventi, alle emozioni emergenti. Ascolto, lettura e descrizione di racconti composti da sole immagini Visionare immagini, fotografie o filmati con strumenti tecnologici
4. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.	Distinguere il disegno da una scritta Comprendere che ciò che viene detto può essere scritto Riconoscere che una successione di segni può formare parole.	Osservazione dei libri disponibili Tentativi di lettura e scrittura inventata Riconoscere il proprio nome scritto in stampato Inventare finali di storie, rappresentandole con il disegno Effettuare tentativi di scrittura spontanea Rappresentare azioni, giochi, situazioni con simboli grafici concordati precedentemente Attività di pregrafismo

CAMPO DI ESPERIENZA IMMAGINI, SUONI, COLORI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ED ESPERIENZE
1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando la varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Esprimere attraverso la gestualità e la voce emozioni suscitate da esperienze vissute	Momento di conversazione su esperienze durante il cerchio o nel piccolo gruppo Osservarsi allo specchio, fare smorfie e rappresentare varie emozioni: paura, gioia, rabbia, stupore.
2. Esprime attraverso il disegno, la pittura e attività manipolative esperienze vissute e/o storie raccontate.	Rappresentare la figura umana in modo completo Ricostruire le fasi più significative per esprimere graficamente l'esperienza	Osservare i compagni : somiglianze e diversità Giochi simbolici e di ruolo. Drammatizzazioni. Varie esperienze manipolative e corporee

3. Utilizza i materiali e gli strumenti a disposizione in modo creativo	Usare i vari materiali seguendo un progetto intenzionale Conoscere ed utilizzare in modo autonomo le procedure relative a tecniche utilizzate	Esperienze espressive con l'utilizzo di materiali di recupero e non
4. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Conoscere ed utilizzare semplici strumenti musicali Esprimere col corpo sensazioni ed emozioni suscitate da musiche evocative Sincronizzarsi a ritmi accompagnando un canto o tema musicale con il movimento di una qualsiasi parte del corpo Intonare semplici melodie o canti	Esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non Ascolto di brani musicali di vario genere Balli liberi e guidati ascoltando musiche di vario genere Utilizzo di semplici strumenti musicali Giochi e canti in gruppo Attività ritmico-musicale in forma libera e guidata Associazione di suoni e movimenti
5. Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.	Conoscere e usare i colori	Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante Visite ai musei, alla pinacoteca e ad altre realtà culturali del territorio

CAMPO DI ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ED ESPERIENZE
1. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori;	Sperimentare le proprie capacità e le proprie possibilità motorie; Vivere emozioni e sensazioni piacevoli di rilassamento e di tensione; Assumere ruoli spontanei nel gioco simbolico; Muoversi con sicurezza nello spazio (sezione, salone, giardino); Controllare posture dinamiche e statiche adeguandole alle situazioni;	Giochi spontanei e guidati; Andature (camminare, strisciare, rotolare, correre, saltare); Giochi simbolici di identificazione/drammatizzazione con l'uso di scatoloni, teli, peluches, palline, travestimenti. Giochi psicomotori strutturati e non; Giochi di costruzione e di distruzione; Giochi di equilibrio/disequilibrio; Percorsi guidati; Giochi di rilassamento e di tensione con musica e strumenti musicali.
2. Adotta pratiche corrette di cura di sé e di igiene che gli consentono una buona	Rendersi progressivamente autonomo nell'igiene personale e nel momento del	Attività informali, di routine e di vita quotidiana (andare in bagno, lavarsi le mani, mangiare con l'utilizzo delle posate,

autonomia	pranzo; Provare ad assaggiare alcuni alimenti non abitualmente consumati; Acquisire autonomia nella cura dei propri oggetti e di quelli comuni.	pulirsi il naso, vestirsi/svestirsi da soli, ecc...)
3. Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti e lo rappresenta	Toccare le diverse parti del corpo, su di sé e sugli altri, riconoscendole e denominandole; Percepire e verbalizzare le sensazioni del corpo (caldo, freddo, bagnato, asciutto)	Giochi con il corpo attraverso filastrocche e rime; Giochi senso/percettivi (giochi di percezione del confine del corpo, globale/segmentario utilizzando bastoni, palle, ecc...); Giochi senso percettivi con l'utilizzo dei 5 sensi. Bans; Rappresentazioni grafiche, plastiche, verbali di sé e del proprio vissuto; Ricostruzione di puzzle di grandi dimensioni o della propria sagoma corporea.
4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.	Condividere lo spazio con i compagni; Controllare posture statiche e dinamiche, adeguandole alle situazioni; Coordinare il proprio movimento con delle regole dettate dal gioco (salti nel cerchio, lanci a canestro); Coordinare il movimento della mano nelle azioni (strappare, incollare, dipingere e ritagliare, colorare rispettando gli spazi); Partecipare al gioco motorio collettivo rispettando le regole.	Giochi con i compagni nei diversi angoli; Giochi organizzati e strutturati a coppia e a squadra Attività funzionali alla motricità fine Attività di pregrafismo con dita, pennello e matita