



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA DELL'ISTITUTO COMPRESIVO NOVOLI

con riferimento alle Competenze Chiave Europee e alle Indicazioni Nazionali del 2012

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**CAMPI D'ESPERIENZA : DISCORSI E LE PAROLE**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza• Comprendere testi di vario tipo letti da altri• Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	<ul style="list-style-type: none">• Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.• Ascoltare e comprendere i discorsi altrui• Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.• Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.• Analizzare e commentare figure di crescente complessità.• Formulare frasi di senso compiuto.• Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.• Principali strutture della lingua italiana• Elementi di base delle funzioni della lingua• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali• Principi essenziali di organizzazione del discorso• Principali connettivi logici• Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente	<ul style="list-style-type: none">• Principali strutture della lingua italiana• Elementi di base delle funzioni della lingua• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali• Principi essenziali di organizzazione del discorso• Principali connettivi logici• Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.

mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante

- Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla
- A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo
- Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.
- Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.
- A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.
- A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.
- A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni. 10
- Esprimere sentimenti e stati d'animo.
- Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.
- Inventare storie e racconti.
- Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti
- Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le

	<p>tecnologie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre e confrontare scritte. • Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 	
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA		
CAMPI D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare • Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella 	<p>Raggruppare secondo criteri(dati o personali)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche • Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) • Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali • Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni • Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti e tecniche di misura

<p>natura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire modelli e plastici • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi • Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli • Descrivere e confrontare fatti ed eventi • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine • Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni • Elaborare previsioni ed ipotesi • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni • Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi • Costruire modelli di rappresentazione della realtà . 	
---	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA		
CAMPI D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare • Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare secondo criteri(dati o personali) • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni • Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti

<ul style="list-style-type: none"> • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) • Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari <ul style="list-style-type: none"> • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali • Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi • Costruire modelli e plastici • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi • Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli • Descrivere e confrontare fatti ed eventi • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine • Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni • Elaborare previsioni ed ipotesi • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni • Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi <ul style="list-style-type: none"> • Costruire modelli di rappresentazione della realtà . 	<ul style="list-style-type: none"> • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti e tecniche di misura
--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, 	<ul style="list-style-type: none"> Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, 	<ul style="list-style-type: none"> Il computer e i suoi usi • Mouse

<p>acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</p>	<p>dell'invio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... • Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer • Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer • Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli • Visionare immagini, opere artistiche, documentari 	<ul style="list-style-type: none"> • Tastiera • Icone principali di Windows e di Word • Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)
--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: : IMPARARE A IMPARARE		
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione 	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione • Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. • Compilare semplici tabelle • Individuare il materiale occorrente e i compiti da 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro

svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
CAMPI D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. 	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Rispettare i tempi degli altri • Collaborare con gli altri • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale <ul style="list-style-type: none"> • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro • Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse • Scambiare giochi, materiali, ecc... • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune 	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. • Regole della vita e del lavoro in classe • Significato della regola • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

<ul style="list-style-type: none"> • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto • Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro 	
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPENDENZA		
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti 	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti • Giustificare le scelte con semplici spiegazioni <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare la propria idea con quella altrui • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza 	<p>Regole della discussione</p> <ul style="list-style-type: none"> • I ruoli e la loro funzione • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) • Fasi di un'azione • Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")

<ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi di soluzione • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti 	
---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPI D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI,COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare brani musicali. • Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni • Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. • Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. • Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà 	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principali forme di espressione artistica • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea • <p>Gioco simbolico</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Usare modi diversi per stendere il colore • Utilizzare i diversi materiali per rappresentare • Impugnare differenti strumenti e ritagliare Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti • Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. • Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare • Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro -musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. • Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. • Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse 	
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPI D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alle attività di 	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia <ul style="list-style-type: none"> • Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le differenze di genere • Regole di igiene del corpo e degli ambienti • Gli alimenti

<p>gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. • Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare • Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi • Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza • Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi • Rispettare le regole nei giochi • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il movimento sicuro • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri • Le regole dei giochi
---	--	--