

## 5.2 CURRICOLO VERTICALE

### 5.2.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

ITALIANO		
I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>USA LA LINGUA ITALIANA, ARRICCHISCE IL PROPRIO LESSICO, COMPRENDE PAROLE E DISCORSI, FA IPOTESI SUI SIGNIFICATI. ESPRIME E COMUNICA AGLI ALTRI EMOZIONI, SENTIMENTI, ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VERBALE.</p> <p>SPERIMENTA RIME E FILASTROCCHES, INVENTA NUOVE PAROLE, CERCA SOMIGLIANZE E ANALOGIE TRA I SUONI E I SIGNIFICATI.</p> <p>ASCOLTA E COMPRENDE NARRAZIONI, RACCONTA E INVENTA STORIE.</p> <p>USA IL LINGUAGGIO PER PROGETTARE LE ATTIVITÀ E PER DEFINIRE LE REGOLE.</p> <p>SCOPRE LA PRESENZA DI LINGUE DIVERSE, RICONOSCE E SPERIMENTA LA PLURALITÀ DEI LINGUAGGI.</p> <p>SI AVVICINA ALLA LINGUA SCRITTA, ESPLORA E SPERIMENTA LE PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA, UTILIZZANDO ANCHE LE TECNOLOGIE DIGITALI.</p>	<p>Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare nei diversi campi di esperienza.</p> <p>Usare un lessico adeguato.</p> <p>Strutturare in modo corretto ed articolato una frase.</p> <p>Rielaborare oralmente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti.</p> <p>Comunicare, condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e comportamenti.</p> <p>Intervenire in una conversazione a tema, esprimendo le proprie idee ed esperienze.</p> <p>Raccontare una storia, individuarne gli elementi essenziali, rielaborarne i contenuti.</p> <p>Dialogare, discutere nel gruppo.</p> <p>Entrare in relazione con le immagini e con il codice scritto.</p> <p>Distinguere il disegno dalla scrittura.</p> <p>Scoprire le funzioni del codice scritto.</p> <p>Interessarsi al codice scritto e produrre scritture spontanee.</p> <p>Cogliere la scrittura fonetica delle parole.</p> <p>Trovare rime ed assonanze.</p> <p>Sviluppare conoscenze metalinguistiche.</p> <p>Scoprire codici linguistici diversi.</p>	<p>Giochi liberi e guidati.</p> <p>Giochi d'imitazione.</p> <p>Giochi di associazione fra parole e movimento.</p> <p>Filastrocche, conte.</p> <p>Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione.</p> <p>Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni.</p> <p>Ascolto attivo di narrazioni e racconti.</p> <p>Esperienze di ascolto di testi poetici e brevi storie in rima.</p> <p>Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpreta).</p> <p>Uso di libri, frequentazione della biblioteca locale.</p> <p>Approccio al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto scrittura.</p>

STORIA		
IL SE' E L'ALTRO		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• GIOCA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI, SA ARGOMENTARE, CONFRONTARSI, SOSTENERE LE PROPRIE RAGIONI CON ADULTI E BAMBINI.</li> <li>• SVILUPPA IL SENSO DELL'IDENTITÀ PERSONALE, PERCEPISCE LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI, SA ESPRIMERLI IN MODO SEMPRE PIÙ ADEGUATO.</li> <li>• SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE, CONOSCE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA, DELLA COMUNITÀ E LE METTE A CONFRONTO CON ALTRE.</li> <li>• RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON GLI ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI E COMINCIA A RICONOSCERE LA RECIPROCIÀ DI ATTENZIONE TRA CHI PARLA E CHI ASCOLTA.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• RICONOSCE I PIÙ IMPORTANTI SEGNI DELLA SUA CULTURA E DEL TERRITORIO, LE ISTITUZIONI, I SERVIZI PUBBLICI, IL FUNZIONAMENTO DELLE PICCOLE COMUNITÀ E DELLA CITTÀ.</li> </ul>	<p>Consolidare l'autostima e la fiducia in se stessi. Essere consapevoli delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. Esprimere le proprie emozioni e i propri sentimenti in modo adeguato. Conoscere le tradizioni della famiglia e della comunità. Percepire l'appartenenza alla propria comunità. Riconoscere ed accettare l'altro nelle sue diversità. Interagire positivamente con bambini e adulti. Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri. Esprimere il proprio punto di vista accettando quello dell'altro. Assumere atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza. Cooperare con i pari. Rispettare le regole di civile convivenza concordate. Gestire incarichi nei giochi e nelle attività.</p>	<p>Assegnazioni di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, attività di tutoraggio, gestione dei materiali. Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture. Condivisione di momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie. Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria/altrui comunità e cultura di appartenenza. Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi, valorizzino la ricchezza dei vissuti personali e della famiglia di appartenenza. Momenti di conversazione per conoscere le diverse culture presenti nel territorio supportate dall'utilizzo di immagini e materiale. Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole. Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione.</p>

## GEOGRAFIA

### LA CONOSCENZA DEL MONDO

#### COMPETENZE

- INDIVIDUA LE POSIZIONI DI OGGETTI E DI PERSONE NELLO SPAZIO, USANDO TERMINI COME AVANTI/INDIETRO, SOPRA/SOTTO, DESTRA/SINISTRA, ECC.
- SEGUE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI.

#### ABILITA'

Muoversi nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici.  
Progettare e costruire semplici percorsi motori.  
Eeguire percorsi motori in base a consegne verbali e non.  
Rappresentare sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio, verbalizzando quanto prodotto.

#### CONOSCENZE

Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.  
Giochi in gruppo della tradizione e non.  
Giochi imitativi.  
Percorsi, di differenti livelli difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi.  
Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica.  
Esperienze motorie, letture di immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.

## MATEMATICA

### LA CONOSCENZA DEL MONDO

#### COMPETENZE

#### ABILITA'

#### CONOSCENZE

- RAGGRUPPA E ORDINA OGGETTI E MATERIALI SECONDO CRITERI DIVERSI.
- IDENTIFICA ALCUNE PROPRIETÀ DEI MATERIALI.
- CONFRONTA E VALUTA QUANTITÀ.
- UTILIZZA SIMBOLI PER REGISTRARE MATERIALI E QUANTITÀ.
- ESEGUE MISURAZIONI USANDO STRUMENTI ALLA SUA PORTATA.
- 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.

Discriminare, ordinare, raggruppare in base a criteri dati (forma, colore, dimensione).  
Contare oggetti, immagini, persone.  
Aggiungere, togliere e valutare la quantità.  
Scoprire, riconoscere, operare con semplici forme geometriche.  
Riconoscere e riprodurre numeri e altri simboli convenzionali.  
Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati.

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.  
Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica.  
Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato dei segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche.  
Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico).

## MUSICA

### IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• INVENTA STORIE E SA ESPRIMERLE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE, IL DISEGNO, LA PITTURA LE ALTRE ATTIVITÀ MANIPOLATIVE.</li> <li>• UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI, TECNICHE ESPRESSIVE E CREATIVE.</li> <li>• SEGUE CON CURIOSITÀ E PIACERE SPETTACOLI DI VARIO TIPO (TEATRALI, MUSICALI, VISIVI, DI ANIMAZIONE ...)</li> <li>• SVILUPPA INTERESSE PER L'ASCOLTO DELLA MUSICA.</li> <li>• SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE, CORPO E OGGETTI.</li> <li>• SPERIMENTA E COMBINA ELEMENTI MUSICALI DI BASE, PRODUCENDO SEMPLICI SEQUENZE SONORO-MUSICALI.</li> <li>• ESPLORA I PRIMI ALFABETI MUSICALI, UTILIZZANDO ANCHE SIMBOLI DI UNA NOTAZIONE INFORMALE PER CODIFICARE SUONI PERCEPITI E RIPRODURLI.</li> </ul>	<p>Esplorare e fruire delle diverse forme di arte e di spettacolo. Esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Percepire alcuni parametri del suono. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Utilizzare corpo, voce, oggetti /strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto, da soli e i gruppo. Affinare le proprie abilità ritmiche muovendosi su suoni e musica. Stabilire corrispondenze tra suoni e simboli grafici. Utilizzare i simboli di una notazione informale per decodificare e decodificare i suoni.</p>	<p>Partecipazione a spettacoli teatrali, musicali, cinematografici. Giochi simbolici, liberi e guidati. Giochi con maschere, travestimenti. Costruzione e utilizzazione di burattini e marionette. Drammatizzazioni, narrazioni. Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non. Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali, giochi e canti in gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicali in forma libera e guidata, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie, uso della notazione musicale informale).</p>

**ARTE E IMMAGINE**

**IMMAGINI, SUONI, COLORI**

**COMPETENZE**

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

- INVENTA STORIE E SA ESPRIMERLE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE, IL DISEGNO, LA PITTURA, E ALTRE ATTIVITÀ MANIPOLATIVE.
- UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI, TECNICHE ESPRESSIVE E CREATIVE.
- SVILUPPA INTERESSE PER LA FRUIZIONE DI OPERE D'ARTE.

Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative: disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa, di tecniche, strumenti e materiali.  
Scegliere individualmente e in gruppo, materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.

Visita a mostre.  
Osservazioni di immagini e di opere d'arte.  
Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante.

EDUCAZIONE FISICA		
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• CONTROLLA L'ESECUZIONE DEL GESTO, VALUTA IL RISCHIO, INTERAGISCE CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI MOVIMENTO, NELLA DANZA, NELLA COMUNICAZIONE ESPRESSIVA.</li> <li>• RICONOSCE IL PROPRIO CORPO, LE SUE DIVERSE PARTI E RAPPRESENTA IL CORPO FERMO E IN MOVIMENTO.</li> </ul>	<p>Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri.</p> <p>Prendere coscienza della propria identità di genere per la costruzione di una corretta immagini di sé.</p> <p>Gestire in autonomia la propria persona e aver cura degli oggetti personali.</p> <p>Rispettare l'ambiente ed i materiali comuni.</p> <p>Progettare ed attuare strategie motorie in situazioni diverse.</p> <p>Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti, ecc. ...</p> <p>Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio.</p> <p>Affinare la coordinazione oculo/manuale.</p> <p>Riconoscere le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo e del movimento.</p> <p>Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento.</p>	<p>Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.</p> <p>Giochi cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la presenza reciproca.</p> <p>Esplorazione dello spazio per orientarsi all'interno di spazi ampi e circoscritti.</p> <p>Attività di routine per consolidare l'autostima.</p> <p>Incarichi e conoscenze per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità.</p> <p>Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione.</p> <p>Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione.</p> <p>Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali.</p> <p>Esperienze di psicomotricità, acquaticità.</p> <p>Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia.</p> <p>Osservazione dei compagni valorizzando il gesto e l'azione.</p> <p>Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo.</p>

<b>TECNOLOGIA</b>		
	<b>IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• COMUNICA UTILIZZANDO VARIE POSSIBILITÀ DI LINGUAGGIO.</li> <li>• UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI, TECNICHE ESPRESSIVE E CREATIVE.</li> <li>• ESPLORE LE POTENZIALITÀ OFFERTE DALLA TECNOLOGIA.</li> </ul>	<p>Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non, relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati.</p> <p>Usare semplici software didattici.</p>	<p>Costruire oggetti con materiali diversi.</p> <p>Conoscere le principali caratteristiche di oggetti di uso comune.</p> <p>Eseguire giochi al computer con programmi didattici.</p>