

Curricolo Scuola dell'Infanzia

LA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia fa parte del Sistema integrato di educazione e di istruzione dalla nascita ai sei anni ed è il primo gradino del percorso di istruzione, ha durata triennale, non è obbligatoria ed è aperta a tutte le bambine e i bambini di età compresa fra i tre e i cinque anni.

La scuola dell'infanzia concorre all'educazione e allo sviluppo affettivo, psicomotorio, cognitivo, morale, religioso e sociale dei bambini promuovendone le potenzialità di relazione, autonomia, creatività, apprendimento e mira ad assicurare un'effettiva uguaglianza delle opportunità educative. Nel rispetto del ruolo educativo dei genitori, contribuisce alla formazione integrale dei bambini e, nella sua autonomia e unitarietà didattica e pedagogica, realizza la continuità educativa con il nido e con la scuola primaria. Possono iscriversi alla scuola dell'infanzia le bambine e i bambini che compiono tre anni di età entro il 31 dicembre dell'anno di riferimento. Su richiesta delle famiglie possono essere iscritti alla scuola dell'infanzia anche le bambine e i bambini che compiono tre anni di età entro il 30 aprile dell'anno successivo (anticipatori). Tale possibilità è subordinata a disponibilità dei posti esaurita l'eventuale lista d'attesa; disponibilità di locali e dotazioni idonei sotto il profilo dell'agibilità e funzionalità, tali da rispondere alle diverse esigenze dei bambini di età inferiore a tre anni; valutazione pedagogica e didattica, da parte del collegio dei docenti, dei tempi e delle modalità dell'accoglienza.

Le Indicazioni nazionali fissano i traguardi per lo sviluppo delle competenze delle bambine e dei bambini per ciascuno dei cinque "campi di esperienza" sui quali si basano le attività educative e didattiche della scuola dell'infanzia:

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo.

Ogni campo di esperienza offre oggetti, situazioni, immagini, linguaggi riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura capaci di stimolare e accompagnare gli apprendimenti dei bambini, rendendoli via via più sicuri.

Le Indicazioni nazionali del 2012 sono state aggiornate nel 2018 con la previsione di "nuovi scenari" che pongono l'accento soprattutto sull'educazione alla cittadinanza e alla sostenibilità, con riferimento alle Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea e agli obiettivi enunciati dall'ONU nell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica. Il curricolo della scuola dell'infanzia si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento.

L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Le metodologie didattiche fanno riferimento soprattutto all'esperienza concreta, all'esplorazione, alla scoperta, al gioco, al procedere per tentativi ed errori, alla conversazione e al confronto tra pari e con l'adulto.

Molto importanti sono le routine, momenti della giornata che si ripresentano in maniera costante e ricorrente legati all'accoglienza, al benessere e all'igiene, alla relazione interpersonale, che svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come base sicura per nuove esperienze e nuove sollecitazioni, aiutano i bambini ad orientarsi rispetto allo scorrere del tempo e potenziano le loro competenze personali, cognitive, affettive, comunicative: l'appello, l'attribuzione degli incarichi, la cura del corpo, il riordino dell'ambiente, il pasto comunitario...

Ampio spazio viene riservato al gioco, durante il quale i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali.

L'osservazione da parte dei docenti, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo; la documentazione serve a tenere traccia, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, dei progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo; la valutazione riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita di ciascun bambino ed ha una valenza formativa.

LA SCUOLA NEL NUOVO SCENARIO

In un tempo molto breve, la scuola ha vissuto il passaggio da una società relativamente stabile a una società caratterizzata da molteplici cambiamenti e discontinuità. Il paesaggio educativo è diventato estremamente complesso. Sono mutate le forme di socialità spontanea, lo stare insieme e crescere tra bambini e ragazzi. La scuola è perciò investita da una domanda che comprende, insieme, l'apprendimento e "il saper stare al mondo"; e per potere assolvere al meglio alle sue funzioni istituzionali, è chiamata a occuparsi anche di altre delicate dimensioni dell'educazione.

La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Si tratta di una rivoluzione epocale, non riconducibile a un semplice aumento dei mezzi implicati nell'apprendimento. La scuola non ha più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere. Dunque il "fare scuola" oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multidimensionale, cercando allo stesso tempo di salvaguardare gli alunni dai rischi della rete e della cattiva informazione. Al contempo significa curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono irrinunciabili perché fondamentali per l'uso consapevole del sapere diffuso. La scuola è chiamata a realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni personali degli studenti, nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno. La scuola realizza appieno la propria funzione pubblica impegnandosi, in questa prospettiva, per il successo scolastico di tutti gli studenti, con una particolare attenzione al sostegno delle varie forme di diversità, di disabilità o di svantaggio. Questo comporta saper accettare la sfida che la diversità pone: innanzi tutto nella classe, dove le diverse situazioni individuali vanno riconosciute e valorizzate, evitando che la differenza si trasformi in disuguaglianza; inoltre nel Paese, affinché le situazioni di svantaggio sociale, economiche, culturali non impediscano il raggiungimento degli essenziali obiettivi di qualità che è doveroso garantire. In entrambi i casi, con la finalità sancita dalla nostra Costituzione di garantire e di promuovere la dignità e l'uguaglianza di tutti gli studenti "senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali" e impegnandosi a rimuovere gli ostacoli di qualsiasi natura che possano impedire "il pieno sviluppo della persona umana".

LA SCUOLA DELL' INFANZIA

La Scuola dell'infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, e nei documenti dell'Unione Europea. Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'identità, significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'autonomia, significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire competenze, significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti. Significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Sviluppare la cittadinanza attiva e le competenze civiche, è parte integrante delle nuove priorità della cooperazione europea nell'istruzione e nella formazione, che sottolineano il ruolo dell'istruzione nella promozione dell'equità e della non discriminazione, nell'insegnare valori fondamentali, competenze interculturali e cittadinanza attiva. Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

La costruzione del curricolo, parte da queste riflessioni per puntare all'acquisizione delle competenze di base, con uno sguardo attento e mirato alla prospettiva sociale e civica nell'ottica di sviluppo di atteggiamenti inclusivi, fondati sulla reciprocità dell'ascolto, sull'accettazione della diversità e del punto di vista dell'altro, primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti, condivisione di regole etiche di comportamento rispettose degli altri, dell'ambiente di vita e della natura. Nella scuola dell'infanzia non si tratta di organizzare e "insegnare" precocemente contenuti di conoscenza o linguaggi/abilità, perché i campi di esperienza vanno piuttosto visti come contesti culturali e pratici che "amplificano" l'esperienza dei bambini grazie al loro incontro con immagini, parole, sottolineature e "rilanci" promossi dall'intervento dell'insegnante. (Avvio alla cittadinanza – Indicazioni Nazionali dei nuovi scenari 2018)

STRUTTURAZIONE DEL NOSTRO CURRICOLO

Alle scuole è richiesto di proporre approcci innovativi che mettano al centro lo studente e i propri bisogni e valorizzino gli stili di apprendimento di ognuno e lo spirito d'iniziativa per affrontare in maniera efficace e coinvolgente lo sviluppo delle competenze di base.

Nelle Indicazioni Nazionali le discipline sono raggruppate in campi di esperienza. Il IV Circolo Annunziatella, nell'ambito di una più proficua continuità tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria, ha deciso di raggruppare le discipline in assi culturali, come permesso dall'autonomia di ogni scuola. La progettazione per assi culturali rafforza la trasversalità e le interconnessioni più ampie tra le discipline dell'infanzia e della primaria e assicura l'unitarietà del loro insegnamento. I campi di esperienza vengono quindi raggruppati in 3 Assi culturali che restano tuttavia trasversali: **Asse dei linguaggi, Asse matematico e scientifico-tecnologico, Asse storico e sociale.**

ASSI CULTURALI	OBIETTIVI	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI
----------------	-----------	-------------------------------

ASSI CULTURALI	OBIETTIVI	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI
ASSE DEI LINGUAGGI	L'asse dei linguaggi ha l'obiettivo di fare acquisire al bambino la padronanza della propria lingua sia nell'ascolto che nella riproduzione orale e grafica attraverso il disegno; l'approccio iconografico e ludico della lingua straniera; la conoscenza e la fruizione consapevole di molteplici forme espressive non verbali; un adeguato utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	I discorsi e le parole Immagini, suoni e colori Il corpo e il movimento
ASSE MATEMATICO e SCIENTIFICO TECNOLOGICO	L'asse matematico ha l'obiettivo di far acquisire al bambino le abilità necessarie a raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificarne alcune proprietà, confrontare e valutare quantità; acquisire metodi di registrazione e tabulazione; eseguire misurazioni usando strumenti alla sua portata; familiarizzare con le strategie del contare e dell'operare con i numeri; individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio; riferire correttamente eventi del passato recente ed essere capace di esprimere cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. L'asse scientifico-tecnologico ha l'obiettivo di facilitare al bambino l'esplorazione del mondo circostante per osservarne i fenomeni e i cambiamenti; comprendere il valore della conoscenza del mondo naturale e di quello delle attività umane attraverso la sperimentazione, come parte integrante della sua formazione globale. Rientra in questo asse tutto il ventaglio di competenze tecnologiche legate al <i>coding</i> ed al pensiero computazionale, base fondamentale per l'educazione alla logica ed al pensiero risolutore di problemi.	La conoscenza del mondo: numero e spazio La conoscenza del mondo: oggetti, fenomeni ed esseri viventi La conoscenza del mondo: competenza digitale

ASSI CULTURALI	OBIETTIVI	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI
ASSE STORICO SOCIALE	L'asse storico-sociale si fonda su tre ambiti di riferimento: epistemologico, didattico, e formativo. Attraverso la conoscenza delle primissime forme di istituzione sociale: famiglia, scuola, territorio, il bambino attiva forme di partecipazione responsabile come persona e cittadino alla vita sociale; ciò gli permette di ampliare i propri orizzonti culturali e sviluppare il senso civico, nella difesa dell'identità personale e nella comprensione dei valori di condivisione, inclusione ed integrazione.	Il sé e l'altro

Gli Assi culturali perseguono gli obiettivi indicati per i Campi di esperienza (dalle Indicazioni Nazionali del curricolo 2012 e i Nuovi Scenari 2018), ma li raggruppano in categorie più ampie che possono essere più facilmente messe in relazione con le discipline utilizzate nella scuola Primaria:

IL SÉ E L'ALTRO: i bambini formulano tanti perché sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente e sull'uso delle risorse, sui valori culturali, sul futuro vicino e lontano, spesso a partire dalla dimensione quotidiana della vita scolastica. Al contempo pongono domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana.

IL CORPO E IL MOVIMENTO: i bambini prendono coscienza del proprio corpo, utilizzandolo fin dalla nascita come strumento di conoscenza di sé nel mondo. Muoversi è il primo fattore di apprendimento: cercare, scoprire, giocare, saltare, correre, è fonte di benessere e di equilibrio psico-fisico.

IMMAGINI, SUONI, COLORI: i bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività: l'arte orienta questa propensione, educando al piacere del bello e al sentire estetico. L'esplorazione dei materiali a disposizione consente di vivere le prime esperienze artistiche, che sono in grado di stimolare la creatività e contagiare altri apprendimenti. I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, le immagini multimediali, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

I DISCORSI E LE PAROLE: la lingua, in tutte le sue funzioni e forme, è uno strumento essenziale per comunicare e conoscere, per rendere via via più complesso e meglio definito, il proprio pensiero, anche grazie al confronto con gli altri e con l'esperienza concreta e l'osservazione. È il mezzo per esprimersi in modi personali, creativi e sempre più articolati. I Nuovi Scenari, inoltre, sottolineano l'importanza dell'apprendimento multi linguistico già alla scuola dell'infanzia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO: i bambini esplorano continuamente la realtà e imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri. Pongono così le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno proposti nella scuola primaria. Oggetti, fenomeni, esseri viventi: i bambini elaborano la prima "organizzazione fisica" del mondo esterno. Numero e spazio: i bambini costruiscono le prime fondamentali competenze sul contare oggetti o eventi, accompagnandole con i gesti dell'indicare, del togliere e dell'aggiungere, scoprono concetti geometrici.

COMPETENZE CHIAVE E COMPETENZE SPECIFICHE

Le competenze specifiche che fanno capo ai campi di esperienza, e di conseguenza agli assi culturali sono state incardinate nelle competenze chiave europea di riferimento. Si è scelto di articolare il curricolo a partire dalle **otto competenze chiave europee** perché queste rappresentano, come del resto precisa la

Premessa delle Indicazioni 2012, la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso, attribuendogli senso e significato.

Esse sono delle "meta-competenze", poiché rappresentano le competenze chiave di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Le competenze chiave qui riportate, sono quelle aggiornate secondo la Raccomandazione del Parlamento Europeo 2018 e riprese nelle Indicazioni Nazionali dei Nuovi Scenari 2018 e ancora una volta risultano trasversali nel lavoro della scuola dell'infanzia.

1. Competenza alfabetica funzionale. La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

2. Competenza multilinguistica. Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento.

3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

4. Competenza digitale. La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

6. Competenza in materia di cittadinanza. La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

7. Competenza imprenditoriale. La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in

modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti. Il curricolo così organizzato è il curricolo di tutti al quale tutti devono contribuire.

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

Le Evidenze rappresentano il nucleo essenziale della competenza, sono aggregati di compiti, di *performance* che, se portati a termine dagli alunni con autonomia e responsabilità, ancorché in modo graduato per complessità e difficoltà nel corso degli anni, testimoniano l'agire competente.

Gli insegnanti strutturano le occasioni e le consegne in modo che gli alunni, nello svolgimento di compiti significativi, di unità di apprendimento, nel lavoro quotidiano, nelle *routine*, possano agire in modo da mostrare le evidenze e i livelli di competenza posseduti. Quando possibile, le evidenze fanno riferimento alle prescrizioni dei traguardi delle Indicazioni Nazionali.

I compiti significativi: sono esempi di attività da affidare agli alunni. La competenza non è un oggetto fisico, ma un "sapere agito"; si vede e apprezza solamente se viene agito in situazione, per risolvere problemi e gestire situazioni. Viene quindi valutata e perseguita affidando agli alunni dei compiti non banali che essi portano a termine "in autonomia e responsabilità", utilizzando i saperi posseduti, ma anche reperendone di nuovi. Il compito significativo, infatti, è sempre un po' più alto degli strumenti già posseduti dagli alunni, altrimenti si tratterebbe di mera esercitazione e verrebbe a mancare l'elemento di attivazione di risorse personali per il *problem solving*.

DIDATTICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Il conseguimento di competenze non può avvenire senza una didattica flessibile che privilegi l'esperienza attiva dell'allievo e i processi messi in atto: Autonomia, Partecipazione, Relazione, Organizzazione, Responsabilità-Consapevolezza.

Il bambino alla scuola dell'infanzia acquisisce competenze col fare, la mano è infatti per il bambino un organo dell'intelligenza. Per questo motivo anche le UDA proposte dagli insegnanti si basano anche su attività laboratoriali ed esperienziali, nonché su altre svolte a tavolino, oppure di tipo motorio. Ciascune, mirano a far vivere al bambino con tutti i sensi una esperienza che viene poi elaborata dal bambino stesso ed utilizzata come base motivazionale per l'acquisizione di nuovi saperi. **I valori di padronanza** servono a valutare la padronanza della competenza chiave nel suo complesso (o delle sue disaggregazioni). La valutazione di una competenza si esprime tipicamente attraverso una breve descrizione di come la persona utilizza le conoscenze, le abilità e le capacità personali possedute e in quale grado di autonomia e responsabilità. È necessario quindi articolare la competenza in livelli di padronanza. I livelli proposti in questo modello sono quindi passibili di modifica e integrazione, anche se deve rimanere costante il riferimento ai Traguardi delle Indicazioni nazionali.

La rubrica si articola in 4 livelli, in una dimensione verticale rispetto alla scuola primaria.

La valutazione della competenza può avvenire solo in presenza di "compiti significativi" realizzati dall'allievo singolarmente o in gruppo. Ecco l'importanza di individuare tali compiti significativi e di articolare occasioni formative costituite di UDA che pongano agli alunni problemi da risolvere o situazioni da gestire. Nella scuola dell'infanzia la valutazione delle competenze, oltre che con apposite UDA, è riscontrabile giorno per giorno nelle *routine* che il bambino affronta. Le *routine* e gli ambienti innovativi di

apprendimento sono infatti il primo strumento utilizzato dal docente per porre il bambino di fronte a compiti che richiedano al bambino di mettere in campo le sue competenze e mostrare i livelli di padronanza.

Un'unità di apprendimento non esaurisce la competenza; ci vuole un'osservazione ripetuta in diversi momenti e contesti. Allo stesso modo ogni UDA va a toccare ambiti diversi, offrendo in realtà più elementi di valutazione. Un reticolo di compiti significativi e di unità formative interrelate va a coprire il curricolo nel suo insieme, in modo sistematico ed intenzionale. I compiti sono un veicolo di valutazione che permettono al docente di osservare il comportamento del bambino.

Proprio per tutti questi motivi è importante che il bambino sia valutato nel processo, non nel prodotto; come l'allievo ha lavorato ed i suoi livelli di autonomia, partecipazione, relazione, organizzazione, responsabilità e consapevolezza. Proprio per questo motivo, pur essendo parte della valutazione, il prodotto ricopre un ruolo minore. Gli elementi di valutazione eterogenei condotti sull'allievo - osservazioni in situazione, autobiografia cognitiva, prove tradizionali, conversazioni, unità di apprendimento - offrono ai docenti un quadro complessivo, un profilo dell'allievo che dovrebbe intercettare, al momento della certificazione, i descrittori della rubrica, permettendo di attribuire il livello di competenza pertinente.

ROUTINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA

Il nostro curricolo, non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si esplicano e si realizzano nella sezione, nello spazio esterno o negli ambienti di vita comune, ma avviene in una equilibrata interazione di momenti di cura e di relazione. Molto importanti sono le routine, momenti della giornata che si ripresentano in maniera costante e ricorrente legati all'accoglienza, al benessere e all'igiene, alla relazione interpersonale, che svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come base sicura per nuove esperienze e nuove sollecitazioni, aiutano i bambini ad orientarsi rispetto allo scorrere del tempo e potenziano le loro competenze personali, cognitive, affettive, comunicative: l'appello, l'attribuzione degli incarichi, la cura del corpo, il riordino dell'ambiente, il pasto comunitario, il riposo... Esse sono quindi momenti essenziali della vita quotidiana che permettono al bambino di raggiungere i traguardi formativi in maniera naturale e rispettosa dei suoi tempi.

Ampio spazio viene riservato al gioco, durante il quale i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali.

LA GIORNATA SCOLASTICA

L'organizzazione della giornata scolastica si ispira alle finalità della Scuola dell'infanzia: sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della competenza. Il tempo è elemento essenziale dell'organizzazione scolastica, il suo essere disteso trova riscontro con la vita stessa dei bambini, con la loro percezione, con le loro possibilità di agire individualmente e di inserirsi nella comunità degli altri, di intrecciare amicizie o forme di collaborazione, mediante giochi di coppia o di piccolo gruppo e mediante le infinite possibilità date dalla lentezza.

Nella Scuola dell'infanzia non esistono tempi di apprendimento e tempi di gioco, questi ultimi si intrecciano in tutte le esperienze e in tutte le attività. Nella giornata scolastica, tuttavia, vi sono scansioni che fanno da punti di riferimento, e favoriscono, l'acquisizione da parte di ciascun bambino della dimensione temporale degli eventi. La scansione temporale, che si esplica nelle *routine*, permette al bambino di sentirsi sicuro negli apprendimenti e di procedere nelle sue attività senza sorprese.

TEMPI	ATTIVITA' PREVALENTI	BISOGNI EMERGENTI	OBIETTIVI EDUCATIVI
-------	----------------------	-------------------	---------------------

TEMPI	ATTIVITA' PREVALENTI	BISOGNI EMERGENTI	OBIETTIVI EDUCATIVI
08,00- 09,00	Accoglienza: giochi liberi e simbolici; conversazione informale.	Bisogno affettivo (essere rassicurati); bisogno di comunicare con i compagni e/o con l'adulto.	Favorire un sereno distacco dalla famiglia.
09,00- 10,00	<i>Routine</i> del mattino: calendario, appello, letture	Benessere psicofisico, condivisione ed esperienze comuni.	Orientarsi temporalmente nell'organizzazione quotidiana.
10,00- 11,30	Attività previste dalla programmazione educativo/didattica.	Comunicazione, operatività, conoscenza, espressione. Cura di sé.	Soddisfare bisogni cognitivi, affettivi e sociali. Favorire l'autonomia personale e la stima di sé.
11,30- 13,00	Riordino, igiene personale, pranzo.	Bisogno alimentare primario.	Vivere la convivialità e curare il benessere psicofisico. Acquisire sane abitudini alimentari e dello stare a tavola.
13,00- 15,00	Giochi liberi o guidati in sezione o giardino. Attività previste dal progetto educativo-didattico.	Benessere psicofisico. Possibilità di esprimersi liberamente attraverso i diversi linguaggi. Rielaborazione.	Sviluppare la capacità del bambino di scoprire e di conoscere attraverso la creatività e l'operosità.
15,00- 15,30	Attività di riordino. Preparazione all'uscita.	Condivisione di momenti comuni. Cura di sé.	Incentivare la collaborazione e l'autonomia di base.
15,30- 16,00	Uscita	Sicurezza, stabilità e continuità educativa.	Educare alla socialità. Saluti.

L'AMBIENTE

Anche le scelte organizzative rivestono un ruolo educativo fondamentale. Le sezioni del IV Circolo Annunziatella sono organizzate sia per classi omogenee che eterogenee a seconda delle esigenze. Tutti gli ambienti sono poi organizzati secondo il principio di spazio come terzo educatore. La struttura dell'edificio scolastico, l'ambiente in cui si sviluppa l'apprendimento. In altre parole gli spazi, le aule, i corridoi, la forma materiale dell'edificio, i colori delle pareti, la qualità dell'illuminazione, gli arredi, il contesto in cui è collocato: tutto questo crea l'ambiente dove lo studente apprende, vive, fa esperienze, entra in relazione con gli altri. Il "terzo educatore", quindi, gioca un ruolo decisivo nel determinare la qualità degli apprendimenti. Seppur vincolati dalla struttura scolastica i docenti prestano particolare attenzione agli allestimenti ed all'organizzazione spaziale della classe e delle proposte presentate per sfruttare appieno le potenzialità dell'ambiente.

L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Le metodologie didattiche fanno riferimento soprattutto all'esperienza concreta, all'esplorazione, alla scoperta, al gioco, al procedere per tentativi ed errori, alla conversazione e al confronto tra pari e con l'adulto.

SCELTE METODOLOGICHE, TECNICHE, STRATEGIE

Tutte le attività didattiche proposte, le *routine* e le proposte seguono scelte metodologiche condivise basate su strategie diverse:

BRAIN STORMING

“Tempesta di cervelli”. Consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate e rielaborate.

FINALITA': Migliorare la creatività, facendo emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l'abitudine a lavorare in *team* e a rafforzarne le potenzialità.

TUTORING

Modalità di gestione responsabile della classe, che consiste nell'affidare ad uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti

FINALITA': sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell'insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica

LEARNING BY DOING (DIDATTICA LABORATORIALE)

Apprendimento attraverso il fare; si basa sullo scambio tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto la figura dell'insegnante assume una notevole valorizzazione: dal docente trasmettitore di conoscenze consolidate all'insegnante ricercatore, che progetta l'attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi.

FINALITA': far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.

PROBLEM SOLVING

L'insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.

FINALITA': migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

PEER EDUCATION

L'educazione tra pari è una strategia educativa definita come “l'insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato”.

FINALITA': la *PEER EDUCATION* riattiva la socializzazione all'interno del gruppo sezione attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.

COOPERATIVE LEARNING

Modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali.

FINALITA': coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri.

L'APPRENDIMENTO PER SCOPERTA

Modalità di apprendimento attraverso la quale il bambino si approccia in autonomia alla conoscenza e utilizza la sua motivazione per cercare risposte e raggiungere apprendimenti.

FINALITA': stimolare la curiosità verso un determinato argomento al fine di accendere la motivazione alla scoperta ed il raggiungimento di un risultato.

UNA SCUOLA DI TUTTI E DI CIASCUNO

L'inclusione scolastica rappresenta un valore primario nell'ambito delle politiche scolastiche nazionali. Essa si ispira ai principi costituzionali di eguaglianza e pari dignità sociale di ogni cittadino; tali principi si sono concretizzati nell'applicazione delle norme previste dalla Legge 5 febbraio 1992, n. 104, dalla Legge 8 ottobre 2010 n. 170 e, per quanto concerne gli alunni le cui condizioni non rientrano nelle previsioni delle norme sopra citate, dalle indicazioni presenti nella Direttiva Ministeriale del 27.12.2012, dedicata a definire gli strumenti di intervento per gli alunni con bisogni educativi speciali (BES). A questo riguardo, l'attenzione ai bisogni educativi speciali è già ampiamente sottolineata nelle Indicazioni nazionali per il curricolo,

laddove si precisa che *"Particolare cura è riservata agli allievi con disabilità o con bisogni educativi speciali, attraverso adeguate strategie organizzative e didattiche, da considerare nella normale progettazione dell'offerta formativa"*. Alla nostra scuola, quindi, il compito di realizzare il successo scolastico di tutti i bambini con una particolare attenzione al sostegno, delle varie forme di diversità, disabilità o di svantaggio, nella consapevolezza che siamo tutti diversamente abili.

I PROGETTI

Per valorizzare al meglio le occasioni formative del bambino la scuola seleziona ogni anno alcuni progetti, interni o in collaborazione con enti esterni, che sono ritenuti di particolare interesse per lo sviluppo delle capacità del bambino e che si allineano con gli obiettivi indicati nel PTOF.

Negli anni alcuni progetti sono diventati delle vere e proprie attività di routine che, vista la grande valenza formativa, vengono riproposte con regolarità pur mutando nella forma.

La settimana del codice Europea (EU code week): la settimana del codice è un evento realizzato in tutta Europa cui partecipano sia studenti di ogni ordine e grado sia esterni. Durante l'evento vengono proposti percorsi di *coding*. L'iniziativa mira a portare la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente. Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi, ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare. Ai bambini di 4 e 5 anni vengono quindi proposte attività specifiche che sono poi riprese in più occasioni durante l'intero anno scolastico.

#Ioleggoperchè: È organizzata dall'Associazione Italiana Editori, sostenuta dal Ministero per la Cultura - Direzione Generale Biblioteche e Diritto d'Autore dal Centro per il Libro e la Lettura, dal Dipartimento per lo Sport della Presidenza del Consiglio dei Ministri, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione. Si tratta della più grande iniziativa nazionale di promozione della lettura. Grazie all'energia, all'impegno e alla passione di insegnanti, librai, studenti ed editori. In occasione della settimana dedicata al progetto agli studenti vengono proposte attività trasversali legate allo sviluppo della lingua italiana e inglese ed alla promozione della lettura.

Progetto Biblioteca: l'importanza della lettura ad alta voce in età prescolare ha spinto le docenti a dare inizio a questo progetto interno che prevede la creazione di un vero sistema di prestito bibliotecario che permetterà a tutti i bambini della scuola dell'infanzia di accedere a vari testi da prendere in prestito e leggere in famiglia.

Progetto inglese: dedicato ai bambini di 5 anni il progetto interno prevede la creazione di attività dedicate all'apprendimento naturale di una seconda lingua, l'inglese, in modo semplice e giocoso.

Progetto orto didattico: la natura e l'ambiente sono un tema costante in tutte le attività proposte ai bambini; il rispetto per ogni forma di vita e per il nostro pianeta nasce dalla conoscenza dei sistemi basilari. Il progetto mira ad avvicinare i bambini al mondo della natura e dei suoi meccanismi per far nascere una cultura del rispetto e della cura.

Progetto accoglienza: la scuola dell'infanzia è spesso il primo passo di un bambino fuori dal contesto familiare. È un momento di paura per il bambino e per il genitore e la scuola è chiamata a rispondere a queste paure con gesti di accoglienza. L'accoglienza non si conclude con i primi giorni di scuola ma viene perseguita durante tutto l'anno scolastico attraverso gesti di cura e venendo incontro alle esigenze emotive dei singoli bambini.

Progetto continuità: la scuola dell'infanzia è solo il primo passo nel mondo scolastico che si apre dinanzi i nostri bambini. È per questo che le docenti pongono particolare attenzione alla programmazione in continuità verticale a partire dai nidi per i bambini in ingresso, fino alla primaria per i bambini in uscita. Gli incontri di continuità servono a progettare un ambiente più accogliente e vicino alle esigenze del singolo ed allo stesso tempo ad assicurare che la programmazione adottata sia in continuità verticale con ciò che i bambini incontreranno nel passaggio alla primaria.

UN CURRICOLO DIGITALE

Il pensiero computazionale è un altro aspetto di apprendimento che le recenti normative, la legge 107/2015 e il decreto legislativo n. 62/2017 chiedono di sviluppare. Attività legate al pensiero computazionale sono previste nei Traguardi delle Indicazioni in particolare nell'ambito della Tecnologia, tuttavia se ne possono prevedere in ogni ambito del sapere. Per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. L'educazione ad agire consapevolmente tale strategia consente di apprendere ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee. Tali strategie sono indispensabili nella programmazione dei computer, dei robot, ecc. che hanno bisogno di istruzioni precise e strutturate per svolgere i compiti richiesti. Tuttavia, nella didattica, si possono proficuamente mettere a punto attività legate al pensiero computazionale anche senza le macchine. Ogni situazione che presupponga una procedura da costruire, un problema da risolvere attraverso una sequenza di operazioni, una rete di connessioni da stabilire, si collocano in tale ambito, a patto che le procedure e gli algoritmi siano accompagnati da riflessione, ricostruzione metacognitiva, esplicitazione e giustificazione delle scelte operate.

Sostanzialmente, si tratta di un'educazione al pensiero logico e analitico diretto alla soluzione di problemi. Impiegandolo in contesti di gioco educativo (es. la robotica), dispiega al meglio le proprie potenzialità, perché il bambino ne constata immediatamente le molteplici e concrete applicazioni. Ciò contribuisce alla costruzione delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, ma anche allo spirito di iniziativa, nonché all'affinamento delle competenze linguistiche.

Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del *coding* e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico.

Le Indicazioni 2012 non offrono una declinazione dettagliata delle competenze digitali, metacognitive, metodologiche e sociali come invece avviene per le competenze culturali connesse alle discipline. Di esse si rintracciano, comunque, riferimenti nella Premessa, nei paragrafi dedicati all'ambiente di apprendimento, in diversi traguardi delle varie discipline.

La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

Rientrano in questa competenza le abilità di studio e ricerca, che debbono essere insegnate fin dai primi anni di scuola in modo sistematico da tutti i docenti. Ne fanno parte l'autoregolazione, la capacità di governare i tempi del proprio lavoro, le priorità, l'organizzazione degli spazi e degli strumenti, l'autovalutazione rispetto ai propri limiti, risorse e possibilità e modalità di pensiero.

Individuare e risolvere problemi, prendere decisioni, stabilire priorità, assumere iniziative, pianificare e progettare, agire in modo flessibile e creativo, fanno parte dello spirito di iniziativa e imprenditorialità. È evidente che tali competenze non possono essere sviluppate che in un contesto in cui si collabora, si ricerca, si sperimenta, si progetta e si lavora.

Nell'ottica di favorire lo sviluppo globale del bambino le docenti propongono durante tutto il percorso attività legate al pensiero computazionale ed all'uso di robotica scolastica adeguata all'età, partecipando inoltre ad attività globali rivolte allo sviluppo di tali attività come la *EU code Week* (Settimana del codice Europea).

Le competenze chiave di cui si è parlato in questo paragrafo si perseguono in ogni ambito di sapere e momento del lavoro scolastico e tutti ne sono responsabili.

In aggiunta alle competenze digitali esplicitate, inoltre, la scuola adotta una politica di utilizzo delle TIC ed una E-policy che vogliono garantire a tutti gli studenti assoluta sicurezza sull'utilizzo di internet e delle tecnologie informatiche. Viene inoltre garantita, già a partire dall'infanzia, una formazione specifica sui pericoli dell'utilizzo di alcuni strumenti e su un uso consapevole di internet; ma anche una formazione di partenza su alcuni strumenti digitali di uso comune con cui i bambini possono oggi facilmente interfacciarsi.

L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA E ALLA SOSTENIBILITÀ

Il Consiglio d'Europa, in particolare con il documento pubblicato nel 2016 "Competences for democratic culture. Living together as equals in culturally diverse democratic societies" indica le competenze, abilità e conoscenze che le persone dovrebbero sviluppare nel corso della formazione di base per consentire una corretta convivenza democratica. Tra le finalità fondamentali della Scuola dell'Infanzia, oltre a "identità", "autonomia" "competenze" viene indicata anche la "cittadinanza". Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

Il tema della cittadinanza è centrale a tutte le discipline; vero sfondo integratore e punto di riferimento alla definizione del curricolo. La cittadinanza riguarda tutte le grandi aree del sapere, sia per il contributo offerto dai singoli ambiti disciplinari sia, e ancora di più, per le molteplici connessioni che le discipline hanno tra di loro. Ecco perché al centro del curricolo si colloca la promozione delle competenze di base (cognitive, emotive, sociali) che strutturano la crescita di ogni bambino. Si tratta di ricostruzione dell'ambiente di vita dei bambini, della loro esperienza e storia personale, da curare verso la consapevolezza di una storia "plurale", di regole trasparenti di convivenza, di costruzione di un futuro da vivere insieme (cittadinanza), nel delicato equilibrio tra "grammatiche comuni" (da condividere) e diversità (da riconoscere e rispettare). Questa identità pedagogica della scuola dell'infanzia, oggi chiamata a confrontarsi anche con la prospettiva "zero-sei" può aiutare tutta la scuola di base (3-14 anni) ad affrontare con fiducia e convinzione i compiti formativi a cui è chiamata dalle nuove condizioni sociali e culturali. L'educazione può farci comprendere in profondità che siamo tutti legati in quanto cittadini di una comunità mondiale e che le sfide che dobbiamo affrontare sono interconnesse. Alla luce della descrizione che ne viene data nelle Indicazioni 2012 la strutturazione delle attività in laboratori di esperienze può costituire anche una palestra per imparare a fare scelte consapevoli, a valutarne le conseguenze e quindi ad assumersene la responsabilità, aspetti anche questi centrali per l'educazione a una cittadinanza attiva e responsabile.

L'integrazione delle discipline per spiegare la complessità della realtà, la costruzione di conoscenze e abilità attraverso l'analisi di problemi e la gestione di situazioni complesse, la cooperazione e l'apprendimento sociale, la sperimentazione, l'indagine, la contestualizzazione nell'esperienza, la laboratorialità, sono tutti fattori imprescindibili per sviluppare competenze, apprendimenti stabili e significativi, dotati di significato e di valore per la cittadinanza.

L'insegnante, in quanto educatore di futuri cittadini, ha una specifica responsabilità rispetto ai destinatari della sua azione educativa: le sue modalità comunicative e di gestione delle relazioni in classe, le sue scelte didattiche potranno costituire un esempio di coerenza rispetto all'esercizio della cittadinanza, oppure creare una discrasia fra ciò che viene chiesto agli allievi e quello che viene agito nei comportamenti degli adulti. Il curriculum implicito che informa le scelte didattiche può, ad esempio, andare nella direzione della promozione dell'autonomia, della costruzione di rapporti sociali solidali nel gruppo classe oppure può concorrere a stimolare passività e competizione; sviluppare pensiero critico, oppure appiattire gli allievi su un apprendimento esecutivo/inconsapevole/acritico.

Nella pratica quotidiana le docenti pongono particolare attenzione a perpetrare quei comportamenti esemplari di cittadinanza che rendono al bambino palese nelle azioni un intento pedagogico.

La scuola tutta, inoltre, aderisce al Piano nazionale **RiGenerazione Scuola** del Ministero dell'Istruzione per la transizione ecologica e culturale delle scuole. Il piano prevede azioni volte ad educare le nuove generazioni ad uno stile di vita più rispettoso dell'ambiente nella consapevolezza che il mondo è uno e va protetto.

All'interno del piano di RiGenerazione la scuola mette in campo, ogni anno, iniziative di sensibilizzazione e cambiamento che si concretizzano in azioni quotidiane di rispetto verso l'ambiente. Il piano ha come pilastri, ovvero obiettivi primari, la Rigenerazione dei saperi, dei comportamenti, delle infrastrutture e delle opportunità.

Nella scuola dell'infanzia si lavora costantemente per il raggiungimento dei primi due Pilastri. Nell'ambito delle iniziative di Rigenerazione dei saperi si collocano tutte quelle iniziative formative come “la giornata mondiale dell'albero”, la “giornata mondiale dell'acqua” i progetti di sana alimentazione e zero sprechi; nell'ambito del secondo pilastro rientrano tutti quei comportamenti virtuosi ed altre attività di volta in volta selezionate in base alle competenze e capacità dei bambini che diffondono buone pratiche e stili di vita: merende sane a scuola, raccolta differenziata, riciclo creativo, abbattimento degli sprechi. Gli obiettivi primari a breve termine della scuola dell'infanzia sono una scuola **#PlasticFree** ed una scuola **#MonoUsoStop**.

Di seguito vengono riportate le tabelle indicative dei traguardi delle competenze, delle abilità, delle conoscenze e degli obiettivi di apprendimento utilizzate per la programmazione annuale.

ASSE CULTURALE DEI LINGUAGGI

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE IN MATERIA DI CITTADINANZA
I discorsi e le parole.	Competenza alfabetica funzionale.	Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	Imparare ad imparare
Immagini, suoni, colori.	Competenza multi linguistica.	Esplorare e sperimentare prime forme di scrittura; riconoscere e sperimentare pluralità di linguaggi misurandosi con creatività e fantasia.	Progettare
Il corpo e il movimento.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	Scoprire la presenza di lingue diverse.	Comunicare
		Vivere pienamente la propria corporeità.	Collaborare e partecipare
		Percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo.	Agire in modo autonomo e responsabile
		Maturare condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	Risolvere problemi
		Scoprire il paesaggio sonoro utilizzando voce, corpo, oggetti.	Individuare collegamenti e relazioni
		Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi).	Acquisire ed interpretare l'informazione
		Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie e dalla multimedialità.	

NODI CONCETTUALI		
Ascolto e parlato	ABILITA'	- Interagisce con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. - Ascolta e comprendere i discorsi altrui. - Formula frasi di senso compiuto. - Riassume con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. - Utilizza il metalinguaggio: ricerca assonanze e rime, somiglianze semantiche. - Comprende semplici comandi in lingua inglese e sa ripeterli. - Conosce un vocabolario basilare di termini in lingua inglese.
	CONOSCENZE	- Principali strutture della lingua italiana. - Elementi di base delle funzioni della lingua. - Lessico fondamentale per le semplici comunicazioni orali. - Principi essenziali di organizzazione del discorso. - Principali connettivi logici. - Parti variabili del discorso e elementi principali della frase semplice. - Termini basilari della lingua inglese.
Espressione, arte e immagine	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	- Esprimere verbalmente i propri bisogni. - Identificare ed eseguire semplici consegne. - Conoscere parole e termini nuovi ampliando il lessico. - Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive e utilizzarle in contesti diversi. - Riconoscere e riprodurre grafismi. - Cogliere gli elementi essenziali di un racconto. - Ascoltare, analizzare e rielaborare un testo narrativo. - Riorganizzare logicamente e temporalmente brevi sequenze di storie e vissuti. - Comprendere ed essere in grado di ripetere alcuni termini della lingua inglese.
	CONTENUTI	- Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. - A partire dall'ascolto, riassumere in una serie di sequenze illustrate; individuare le azioni e i sentimenti dei personaggi. - 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. - Imparare canzoncine in lingua inglese.
	ABILITA'	- Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...). - Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. - Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della svolgere.
	CONOSCENZE	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.

NODI CONCETTUALI		
Identità, autonomia, motricità	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Principali forme di espressione artistica. • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. • Gioco simbolico. • Sperimentare le tecniche di manipolazione. • Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo.
	CONTENUTI	• Attività manipolative con l'uso di materiale vario. • Drammatizzazioni e rappresentazioni grafico-pittoriche. • Giochi mimico-gestuali. • Esplorazione dell'ambiente e dei materiali. • Canti, filastrocche, coreografie. • Giochi multimediali. • Giochi di ruolo.
	ABILITA'	• Riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. • Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. • 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.
	CONOSCENZE	• Il corpo e le differenze di genere. • Regole di igiene del corpo e degli ambienti. • Gli alimenti. • Il movimento sicuro; i pericoli nell'ambiente. • Le regole dei giochi.
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. • Riconoscere la propria identità ed iniziare a controllare le proprie emozioni a livello corporeo. • Orientarsi nello spazio e muoversi all'interno di un percorso. • Usare correttamente i servizi igienici ed essere autonomi al momento del pranzo. • Imitare semplici movimenti. • Sviluppare coordinazione oculo-manuale. • Usare le potenzialità sensoriali, relazionali e ritmiche del proprio corpo. • Muoversi con destrezza, imitando gli altri, all'interno di un percorso o una consegna da seguire.
	CONTENUTI	• Giochi motori, simbolici ed imitativi. • Giochi di espressione corporea su base musicale. • Giochi di orientamento spaziale, senso-percettivi e di movimento ritmico. • Giochi di decodificazione di segnali e giochi funzionali al movimento

		NODI CONCETTUALI e all'autocontrollo. · Attività di sviluppo della motricità fine. · Giochi di gruppo con semplici regole o di squadra. · Percorsi strutturati ed esercizi con attrezzi. · Percorsi, labirinti, percorsi grafici, ripassi di linee, curve e spezzati.
EVIDENZE		
· Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. · Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato. · Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi. · Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni. · Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto. · Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni, ecc. · Riferire per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari. · Drammatizzare racconti e narrazioni. · Realizzare giochi simbolici. · Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza, utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche. · Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste sul territorio, fotografate o riprese audiovisive. · ascoltare brani musicali, seguire il ritmo con il corpo, eseguire semplici danze. · Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati. · Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...). · Partecipare al canto corale. · Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni. · Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle. · Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici. · Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici. · Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici. · Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi. · Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. · Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.		

LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA			
PROFILO DELLE	COMPETENZE	EVIDENZE	<i>Livelli di padronanza</i>

COMPETENZE	CHIAVE EUROPEA		Iniziale D	Base C	Intermedio B	Avanzato A
Utilizza un repertorio adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza	Alfabetica funzionale	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari in modo	parziale	accettabile	approfondito	accurato
		Riconosce e usa termini specifici in base ai campi di discorso con un repertorio	limitato	semplice	ampio	esperto
		Rielabora quanto ascoltato attraverso un discorso	frettoloso	minimo	ampio	articolato
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive	Consapevolezza ed espressione culturale	Utilizza la voce, il corpo e oggetti per semplici produzioni musicali in modo	limitato	semplice	approfondito	accurato
		Utilizzare con creatività i materiali a disposizione a livello	principiante	essenziale	autonomo	esperto
		Sperimenta immagini e forme in modo	frettoloso	essenziale	approfondito	dettagliato
		Coordina azioni e schemi motori in modo	incompleto	semplice	approfondito	accurato
		Partecipa a giochi rispettando le	solo se guidato	in quasi tutte le situazioni	nella maggior parte delle situazioni	in modo affidabile

LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA						
PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	EVIDENZE	Livelli di padronanza			
			Iniziale D	Base C	Intermedio B	Avanzato A
		regole				
		Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi in modo	limitato	semplice	appropriato	accurato
Utilizza diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare	Competenza multi linguistica.	Comprende ed è in grado di ripetere alcuni termini quotidiani della lingua inglese in modo	limitato	semplice	appropriato	accurato

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. - Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. - Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. - Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. - Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Invente storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. - Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

ASSE STORICO SOCIALE

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE IN MATERIA DI CITTADINANZA
Il sé e l'altro	Competenza in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività, dell'ambiente. Orientarsi nel tessuto produttivo e delle tradizioni del proprio territorio. Partecipare responsabilmente alla vita sociale nel rispetto dei valori dell'inclusione e dell'integrazione.	Imparare ad imparare Progettare Comunicare Collaborare e partecipare Agire in modo autonomo e responsabile Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione

NODI CONCETTUALI		
Costruzione del sé e identità personale	ABILITA'	• Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti di attività in autonomia. • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.
	CONOSCENZE	• Significato della regola. • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni; famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, comune, parrocchia).
Relazione con gli altri	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Prendere coscienza del se' corporeo. • Consolidare l'identità personale. • Sviluppare la capacità di muoversi con disinvoltura nei vari spazi scolastici. • Prendere coscienza della propria identità. • Superando la dipendenza dall'adulto. • Assumere corrette abitudini igieniche. • Acquisire semplici conoscenze per la propria sicurezza personale. • Acquisire un graduale controllo della propria emotività. • Acquisire comportamenti adeguati nelle varie situazioni. • Curare la propria persona, il materiale comune e l'ambiente nella prospettiva della salute e del benessere proprio e della collettività.
	CONTENUTI	• Filastrocche, cartelloni e giochi per scoprire e mettere in atto semplici regole per la routine giornaliera. • Conversazioni guidate. • Rappresentazione iconica di emozioni (felicità, tristezza, rabbia). • Giochi simbolici. • Giochi liberi e guidati. • Canti, balli e mimi. • Ricerca di immagini, letture, racconti che suscitano emozioni sentimenti e stati d'animo diversi.
	ABILITA'	• Rispettare i tempi degli altri. • Collaborare con gli altri. • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.
	CONOSCENZE	• 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.
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Apprendere le regole del vivere sociale. • Prestare aiuto e fornire la propria collaborazione ad adulti e compagni. • Riflettere sul senso e la conseguenza delle proprie azioni. • Superare il proprio egocentrismo imparando a condividere giochi e risolvere i primi conflitti. • Accettare e rispettare ritmi e turnazioni.

NODI CONCETTUALI		
Rapporto con la realtà		- Acquisire maggiore fiducia in sé stessi. - Conoscere e rispettare le regole del vivere sociale. - Riflettere sul senso e la conseguenza delle proprie azioni, prendere coscienza delle proprie capacità, opinioni ed emozioni.
	CONTENUTI	- Giochi in piccolo e grande gruppo. - Giochi di gruppo (costruttivi, collaborativi, creativi e simbolici) con gli altri. - Riflessioni su argomenti di vita quotidiani.
	ABILITA'	- Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi i materiali, i contenuti. - 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. - Mettere in atto piccole attenzioni verso l'ambiente. - Conoscere l'esistenza dei diritti dei bambini. - Conoscere il concetto di regola e legge. - Conoscere i principali ruoli istituzionali (Sindaco, Presidente della Repubblica). - Conoscere i principali ruoli istituzionali (Sindaco, Presidente della Repubblica). - Conoscere e rispettare le prime regole dell'educazione stradale di base..
	CONOSCENZE	- Usi e costumi del proprio territorio, del paese e di altri paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). - Regole della convivenza comune e dei giochi. - Principali azioni di salvaguardia del territorio. - Sapere che le attività umane alterano la Natura. - Conoscere le conseguenze del cambiamento climatico e della perdita di biodiversità. - Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici. - Conosce alcuni principi della costituzione - Conosce alcuni diritti dei bambini. - Conosce il ruolo del Sindaco e del Presidente della Repubblica. - Conosce il ruolo del Sindaco e del Presidente della Repubblica. - La segnaletica stradale. - L'inno nazionale e quello europeo. La bandiera italiana e quella europea.
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	- Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente. - Conoscere le tradizioni della comunità. - Riconoscere aspetti religiosi significativi della comunità di appartenenza.
	CONTENUTI	- Feste e tradizioni del territorio. - Giochi per sperimentare e conoscere la raccolta differenziata. - Utilizzo di materiali riciclati o riciclabili per le attività.

NODI CONCETTUALI

- Creazione di un ambiente scuola rispettoso della natura.
- I limiti planetari e il loro superamento;
- Come combattere il cambiamento climatico;
- Il cambiamento degli stili di vita.

EVIDENZE

Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato.

Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita.

Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole.

Collaborare nel gioco e nel lavoro, offrire aiuto.

Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.

Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente

Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua.

LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	EVIDENZE	<i>Livelli di padronanza</i>			
			Iniziale D	Base C	Intermedio B	Avanzato A
Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza	Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere	di rado	spesso	quasi puntualmente	sempre
		Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività	solo se guidato	in modo occasionale	in modo opportuno	in modo apprezzabile
		Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri e dell'ambiente in modo	discontinuo	appena appropriato	accurato	apprezzabile

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

ASSE CULTURALE LOGICO MATEMATICO**e****SCIENTIFICO TECNOLOGICO**

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	COMPETENZE DI BASE	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE IN MATERIA DI CITTADINANZA
La conoscenza del mondo	Competenza logico matematica.	Numero e spazio: utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico rappresentandole anche sotto forma grafica.	Imparare ad imparare
		confrontare e analizzare figure geometriche individuando invarianti e relazioni.	Progettare
		individuare strategie appropriate per la soluzione di problemi.	Comunicare
		analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi.	Collaborare e partecipare
	Competenza digitale	esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.	Agire in modo autonomo e responsabile
		costruire strategie cognitive e di ragionamento legate al pensiero computazionale.	Risolvere problemi
		individuare, scegliere ed utilizzare varie fonti di informazione.	Individuare collegamenti e relazioni
		individuare strategie appropriate per la soluzione di problemi.	Acquisire ed interpretare l'informazione

NODI CONCETTUALI		
Numero e spazio	ABILITA'	· Raggruppare secondo criteri (dati o personali). · 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. · Individuare e descrivere le relazioni logiche, spaziali e temporali. · Ordinare numeri cardinali e ordinali. · Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. · Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. · Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.
	CONOSCENZE	· Concetti temporali quali: prima, dopo, durante, mentre, di successione, contemporaneità, durata. · Linee del tempo. · Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra). · Raggruppamenti, seriazioni, ritmi e ordinamenti. · Simboli, mappe e percorsi. · Figure e forme, numeri e numerazione. · Strumenti e tecniche di misura.
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	· Conoscere le dimensioni grande/piccolo. · Distinguere prima/dopo. · Conoscere il concetto di quantità tanti/pochi. · Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, destra/sinistra. · Comprendere e operare secondo il concetto di insieme. · Distinguere e valutare le dimensioni (grande-medio-piccolo). · Eseguire seriazioni e riprodurle graficamente. · Riconoscere, denominare e rappresentare le principali figure geometriche. · Conoscere simboli numerici e operare con piccole quantità.
	CONTENUTI	· Attività di routine, filastrocche, canti e giochi finalizzati alla scoperta delle relazioni topologiche. · Giochi di classificazione e seriazione, quantificazione e classificazione. · Utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo. · Puzzle e giochi logico-matematici. · Utilizzo di simboli numerici. · <i>Coding</i>.
Oggetti, fenomeni ed esseri viventi	ABILITA'	· Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. · Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. · Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.
	CONOSCENZE	· Esplorazioni e scoperte. · Esperimenti di trasformazione della materia. · Cambiamenti stagionali. · Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni,

NODI CONCETTUALI		
Tecnologia digitale	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	settimane. • Esplorare l'ambiente circostante e coglierne anche i riferimenti digitali. • Riconoscere le caratteristiche dei vari momenti della giornata. • Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni. • Riconoscere e rappresentare le condizioni atmosferiche. • Conoscere le principali caratteristiche delle stagioni. • Conoscere gli organi di senso e le loro funzionalità. • Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà e della natura abitandola con cura e rispetto.
	CONTENUTI	• Giochi con il corpo e la percezione sensoriale. • Giochi di sperimentazione scientifica. • Memorizzazione dei giorni della settimana, mesi, stagioni, attraverso rime, filastrocche, poesie e canzoncine. • Attività di registrazione e tabulazione dei dati. • Giochi con strumenti digitali di uso comune.
	ABILITA'	• Uso di robot educativi semplici. • Controllo della spazialità sul foglio e sullo schermo. • Controllo della direzionalità. • Capacità logico-spaziali. • Capacità di risoluzione di problematiche tecniche semplici. • Uso corretto del <i>touchscreen</i>. • Uso dei diversi dispositivi digitali (computer, tablet, software didattici, QR code) per attività, giochi didattici con la guida e le istruzioni dell'insegnante.
	CONOSCENZE	• Esplorazioni e scoperte. • Conoscenza dei principali componenti del PC (tastiera, mouse, schermo...). • Conoscenza dei pulsanti direzionali. • Conoscenza di alcuni strumenti digitali semplici (QR code, Macchine fotografiche digitali, etc...)
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• Accendere semplici robot. • Usare correttamente i tasti direzionali "programmando" il robot. • Comprendere le istruzioni logiche necessarie, partendo da un problema dato. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico-spaziale. • Giochi di tipo logico-matematico, linguistico e <i>coding unplugged</i>. • Comprendere le istruzioni di semplici giochi elettronici. • Conoscere alcuni semplici strumenti del percorso digitale e riconoscerne i funzionamenti.
	CONTENUTI	• Giochi al PC e alla LIM. • Puzzle e percorsi. • Giochi coi numeri e le lettere. • Percorsi di <i>coding</i>. • Giochi con <i>robot</i> educativi. • Semplici giochi di programmazione.

NODI CONCETTUALI		
		· Semplici strumenti digitali. · Semplici creazioni a partire da materiale digitale.

EVIDENZE		
Numero e spazio	Oggetti, fenomeni ed esseri viventi	Tecnologia digitale
· Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. · Raggruppare, ordinare, seriare. · Effettuare corrispondenze biunivoche. · Realizzare sequenze grafiche, ritmi. · Utilizzare quantificatori. · Numerare. · Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	· Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare. · Riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. · Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi. · Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano.	· Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento. · Utilizzare semplici <i>robot</i> educativi a partire da poche istruzioni. · Eseguire giochi al PC e alla LIM. · Eseguire senza errori puzzle e percorsi o giochi coi numeri e le lettere. · Eseguire percorsi di <i>coding unplugged</i>. · Scomporre un problema in più sotto-problemi. · Scomporre un'azione in più passaggi semplici. · Riconosce alcuni strumenti digitali e ne comprende l'utilizzo.

LIVELLI DI PADRONANZA PER L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA						
PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	EVIDENZE	Livelli di padronanza			
			Iniziale D	Base C	Intermedio B	Avanzato A
Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni	Competenza matematica numero e spazio	Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà in modo	parziale	accettabile	approfondito	accurato

	Competenza scientifico tecnologica	Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito della natura	elementare	globale	analitico	critico
	oggetti, fenomeni ed esseri viventi	Utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune	a livello principiante se guidato	a livello principiante	a livello autonomo	a livello esperto
Mostra interesse per le nuove tecnologie	Competenza digitale	Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione TV, <i>smartphone</i> , <i>tablet</i> , PC, LIM	in modo occasionale	in modo essenziale	in modo preciso	in modo dettagliato
		Utilizza semplici robot educativi	a livello principiante se guidato	a livello principiante	a livello autonomo	a livello esperto
		Esegue attività di <i>coding</i>	a livello principiante se guidato	a livello principiante	a livello autonomo	a livello esperto
		Scompone problemi in singole azioni risolutive in modo	parziale	accettabile	approfondito	accurato
		Riconosce alcuni strumenti digitali e ne comprende l'utilizzo in maniera	parziale	accettabile	approfondito	accurato

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- 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.

- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.