

PREMESSA

“La Scuola dell’Infanzia concorre, nell’ambito del sistema scolastico, a promuovere la formazione integrale della personalità dei bambini dai tre ai sei anni di età, nella prospettiva della formazione di soggetti liberi, responsabili e attivamente partecipi alla vita della comunità locale, nazionale e internazionale”(Orientamenti 1991).

Essa è il luogo dove il bambino inizia il suo itinerario di apprendimento e di conoscenza che porta avanti nel corso della sua vita scolastica inglobando attraverso bisogni ed esperienze le conoscenze che insieme a stimoli culturali ed interculturali lo porteranno alla formazione della persona e del cittadino.

Il bambino è sempre al centro dell’azione educativa con i suoi aspetti cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi che apprende con l’originalità del suo percorso individuale insieme alla rete di relazioni familiari e degli ambiti sociali.

La Scuola dell’Infanzia è il pilastro su cui si fonda tutto il percorso formativo ed educativo del bambino e della bambina. Promuove una doppia linea educativa: orizzontale, data la necessità di collaborare con l’extrascuola, cioè le altre agenzie educative presenti sul territorio, in primo luogo la famiglia e verticale per cui si avverte l’esigenza di stabilire collaborazione tra i diversi ordini di scuola successivi e con l’asilo nido.“

Le Finalità della scuola dell’Infanzia promuovono lo sviluppo:

DELL’IDENTITÀ:

- atteggiamenti di sicurezza
- imparare a conoscersi
- sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile

DELL’AUTONOMIA:

- fidarsi degli altri, saper chiedere aiuto, partecipare
- avere fiducia in sé, portare a termine il proprio lavoro senza scoraggiarsi, godere nel fare da sé
- esprimere con linguaggi diversi sentimenti ed emozioni
- comprendere le regole della vita quotidiana, saper negoziare, governarsi
- assumere atteggiamenti sempre più responsabili, partecipare alle attività collaborative, saper esplorare

DELLA COMPETENZA:

- consolidare le capacità sensoriali, percettive, motorie, espressive
- riflettere sulla propria esperienza e saperla descrivere e comunicare con il linguaggio verbale, rievocando, narrando fatti significativi
- organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli, come raggruppare, comparare, contare, ordinare, orientarsi...
- sviluppare la padronanza di trasferire le esperienze e i saperi in campi diversi da quelli appresi

DELLA CITTADINANZA:

- scoprire gli altri
- disponibilità all'interazione costruttiva con gli altri
- interiorizzazione e rispetto dei valori condivisi

- primo riconoscimento dei diritti e dei doveri
- cura di sé, degli altri e dell'ambiente
- saper gestire il contrasto con il dialogo
- guidare al primo riconoscimento di diritti e doveri

Anche i bambini e le bambine con problemi di disabilità troveranno in questa scuola il sostegno e le risorse adatte a promuovere una didattica appropriata alle loro condizioni e la famiglia potrà fidarsi dell'ambiente e delle attenzioni rivolte ai propri figli. L'insegnante dovrà promuovere una pedagogia attiva dando ascolto ed attenzione al bambino ed avrà cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose che in esso esistono.

Attraverso una valutazione critica delle "Indicazioni per il curricolo" di Fioroni del 2007 e degli "Orientamenti del '91", le docenti delle Scuole dell'Infanzia di Opera, Noverasco e Lachiarella, riunite in commissione e poi in collegio, hanno articolato un curricolo aperto, flessibile, unitario ed organico che possa rispondere efficacemente alle esigenze formative dei bambini, delle famiglie e del territorio.

I Traguardi riportati di seguito (ovvero i punti di riferimento più significativi che i bambini devono conseguire al termine del ciclo di scuola dell'infanzia) sono quelli ritenuti aderenti allo sviluppo psicologico del bambino che frequenta la scuola dell'infanzia, mentre sono stati omessi quelli ritenuti eccessivi e inadeguati (anticipatori e propri della scuola primaria) e modificati altri nell'utilizzo di termini considerati inadatti.

Le docenti hanno successivamente selezionato gli obiettivi di apprendimento da perseguire per i bambini di 5 anni, in uscita dalla scuola dell'infanzia e individuato i contenuti, la metodologia, le modalità organizzative e di valutazione del percorso proposto.

CAMPI D'ESPERIENZA

Il sé e l'altro

Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

In questo campo troviamo tutte le esperienze e le attività che stimolano il bambino a comprendere la necessità di darsi e di riferirsi a norme di comportamento e di relazioni indispensabili per una convivenza valida e positiva, in relazione ai valori della propria cultura nel quadro di quelli universali.

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
Sviluppo dell'identità personale e della coscienza di sé	Dimostra fiducia nelle proprie capacità ed interiorizza un'immagine positiva di sé Sviluppa un senso d'appartenenza alla propria famiglia Sviluppa un senso d'appartenenza in contesti sociali sperimentati (famiglia, scuola.....) Acquisisce autonomia nella gestione di sé e delle proprie attività Acquisisce autonomia nella cura dei propri oggetti e di quelli comuni	-Conosce il proprio nome e cognome -Conosce i componenti della propria famiglia -Sa indicare la propria età -Sa individuare e denominare la propria sezione, scuola, territorio, paese -Conosce i nomi di tutti i compagni -Partecipa alle attività di routine -Conoscere i simboli legati alle tradizioni -Conoscere alcune ricorrenze civili e religiose -Sa individuare i propri spazi (casella, armadio...) -Sa individuare e riporre con ordine gli oggetti personali -Conosce l'utilizzo corretto di giochi e materiali -Sa collaborare al riordino della sezione, collocando giochi e materiali nel posto giusto
Esprimere e gestire sentimenti, bisogni, emozioni	Si separa in modo sereno dalle figure parentali Motiva il proprio punto di vista Riesce a superare la dimensione egocentrica Comunica bisogni, desideri e paure Comprende gli stati emotivi altrui	-Riconosce i sentimenti di: • paura • ammirazione • amicizia • gioia • tristezza • compiacimento estetico • simpatia • amore • rabbia • contrarietà in se stesso, nei compagni, negli adulti, nei racconti, nelle situazioni

	Gestisce le situazioni di conflitto, controllando gli impulsi negativi	-Sa dare un nome alle proprie esigenze e stati d'animo
Interagire con adulti e bambini	Accetta e rispetta le diversità Accetta i compagni nel gioco Accetta le insegnanti come figure di riferimento Accetta di partecipare alle attività proposte Collabora nelle attività di gruppo Rispetta le regole della vita comunitaria Condivide spazi e materiali Aspetta il proprio turno	-Riconosce le diversità e distingue i bambini che provengono da altre comunità -Comprende il bisogno di aiuto di un altro bambino e sa cosa fare per aiutarlo -Conosce le procedure per portare a termine un compito assegnato -Sa accorgersi dei sentimenti e delle emozioni degli altri (gioia, paura, tristezza, disapprovazione) -Conosce le regole della vita scolastica relative a : • routine (accoglienza, pranzo,igiene) • attività guidate • gioco libero o strutturato • gioco individuale o di gruppo -Conosce il corretto utilizzo di spazi e materiali comuni

Il corpo in movimento

Identità, autonomia, salute

Ciò che caratterizza questo campo è un'educazione ad esprimersi attraverso il proprio corpo, atta a favorire lo sviluppo armonico dei vari aspetti della personalità, l'autonomia e la realizzazione dell'io, secondo tappe ed intenzioni educative.

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
Raggiungere una buona autonomia personale	Sa curare in autonomia la propria persona Acquisisce corrette abitudini igienico – sanitarie Raggiunge pratiche corrette di sana alimentazione	-Conosce le procedure necessarie ad agire in autonomia per: vestirsi, mangiare,utilizzare i servizi igienici, lavarsi..... -Assaggia i cibi proposti -Sa cosa fa bene e cosa fa male
Interiorizzare e rappresentare l'io corporeo	Indica i segmenti corporei su se stesso e sugli altri Rappresenta la figura umana	-Conosce il nome delle principali parti del corpo e del viso -Riprodurre graficamente lo schema corporeo nelle parti principali: testa, busto,arti, mani e piedi -E' in grado di ricostruire la figura umana attraverso varie tecniche

	Tenta di rappresentare la figura umana in movimento Esplora, interagisce e rappresenta la realtà circostante Capacità di organizzare lo spazio-foglio Colloca se stesso in base a parametri spaziali Prendere consapevolezza della propria identità sessuale	-Sa dare un nome alle cose che vede e ne conosce le caratteristiche principali -Sa utilizzare la linea di terra nelle rappresentazioni grafiche -Conosce e sa nominare i principali parametri spaziali (sopra, sotto, di lato.....) -Distingue maschi e femmine
Sviluppare una buona capacità motoria globale e fine	Padronanza della motricità fine della mano e della coordinazione oculo-manuale Si muove con sicurezza e fiducia Esegue e verbalizza posture Corre, salta mantenendo la direzione e l'equilibrio Sa muoversi nello spazio in base ad azioni e comandi Sa muoversi nello spazio in base a suoni, rumori e musica Sa orientarsi nello spazio scuola, avendo acquisito ed interiorizzato strutture e nozioni spaziali Utilizza le proprie capacità sensoriali per esplorare la realtà Sa controllare il proprio corpo durante i momenti di gioco Rispetta le regole nei giochi di gruppo a scuola e all'aperto	-Sa coordinare il movimento della mano nelle azioni di: • strappare • incollare • colorare,disegnare, dipingere • ritagliare • impastare -Conosce materiali, strumenti ed alcune tecniche da utilizzare nelle produzioni grafico- pittoriche e plastiche. -Conosce e sa nominare le diverse posture e abilità di base -Riconosce la differenza fra i diversi comandi dati dall'insegnante (correre, saltare, sdraiarsi, salire sopra, prendere, attraversare, arrampicarsi, adesso giochiamo con) -Riconosce il diversi tipi di stimoli sonori proposti e sa muoversi di conseguenza -Conosce gli spazi della scuola avendone avuto esperienza -Conosce e sa nominare i cinque sensi -Comprende le regole di un gioco mentre lo svolge

Linguaggi, creatività, espressioni Gestualità, arte, musica, multimedialità Questo campo di esperienza considera tutte le attività alla comunicazione ed espressione manipolativo - visiva, sonoro - musicale, drammatico - teatrale, audiovisiva e mass - mediale.		
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
Comunicare attraverso il linguaggio del corpo	Mostra interesse e piacere nel seguire spettacoli di vario genere Mostra di aver compreso i messaggi mimico – gestuali proposti Rappresenta a livello mimico-gestuale azioni, personaggi, animali, stati d'animo Accetta di interpretare un ruolo nel gioco drammatico	Conosce e denomina le diverse posture del corpo con finalità espressive Individua i nuclei essenziali di un racconto per drammatizzarlo
Esplorare i vari materiali a disposizione e utilizzarli in modo adeguato e creativo	Utilizza con padronanza le diverse tecniche espressive Disegna con ricchezza di particolari e con creatività Esegue rappresentazioni grafiche inerenti alla realtà che lo circonda, ai vissuti personali, eventi, storie Attribuisce un significato ai propri elaborati Sviluppare interesse per le varie forme d'arte Avvicinarsi con piacere al patrimonio artistico e culturale	-conosce le varie tecniche espressive: • disegna con pennarelli e matite • dipinge con tempere e acquarelli • manipola con creta, plastilina, didò..... -riconosce gli elementi reali che lo circondano -disegna con consapevolezza e intenzione
Esplorare le proprie possibilità sonoro- espressive e simbolico rappresentative	Ascoltare, discriminare e sperimentare i suoni all'interno di contesti diversi Compie gesti e movimenti associati alla musica e al ritmo Canta in gruppo e/o da solo	-sa discriminare fra suoni e rumore -sa riconoscere il ritmo (lento, veloce....) -sa ripetere i gesti di una canzone mimata -sa ripetere un canto per imitazione

Sperimentare le nuove tecnologie	Utilizza alcune componenti hardware principali del pc (video, tastiera,mouse, stampante,scanner...). Conosce la sequenzialità delle azioni da compiere con il computer: accensione e spegnimento; lancio e uscita da applicazioni e giochi Comprende le possibilità offerte dalle tecnologie per esprimersi e comunicare	Sa nominare i componenti del pc (video, tastiera, muse, stampante, scanner.....)
----------------------------------	---	--

I discorsi e le parole

Comunicazione, lingua, cultura

E' lo specifico campo delle capacità comunicative riferite al linguaggio orale e al primo contatto con la lingua scritta partendo dal principio che la lingua si apprende all'interno di una varietà di contesti comunicativi e che essa nella complessità dei suoi aspetti costitutivi (fonologico, lessicale, semantico, pragmatico) è un sistema governato da regole implicite che si applicano anche se non si sanno descrivere.

COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
Ascoltare e comprendere	Comprende ed esegue una serie di consegne verbali Ascoltare rimanendo concentrato per un periodo adeguato all'età Comprende la narrazione di una storia o di un racconto Sa riconoscere gli elementi caratterizzanti di un racconto: personaggi, ambiente, situazioni. Ordina le sequenze di una storia secondo criteri logico-temporali Ascoltare rispettando i tempi ed opinioni altrui Prende visione spontaneamente dei libri a sua disposizione Mostra interesse per il codice scritto	-Conoscenza della lingua parlata: • Conoscere le varie possibilità del comunicare (affermazione, domanda, richiesta, ordine..) • Comprensione gli aspetti non verbali del linguaggio (prossemica,mimica,gestualità) • Comprendere e produrre messaggi adeguati a contesti diversi . -Conoscere e utilizzare verbalmente: variabili spazio temporali: prima, adesso, dopo, intanto che... - Conoscere e utilizzare verbalmente: i principali connettivi logici e congiunzioni: e/o/mentre/non -Distinzione tra lettere ed altri simboli -Sa effettuare una lettura dell'immagine e anticipazione di significato del linguaggio scritto ad essa associato

Sapersi esprimere, descrivere, raccontare	Pronuncia correttamente tutti i fonemi Strutturare una frase utilizzando soggetto, verbo e complementi Arricchisce e precisa il suo patrimonio lessicale Riferisce e commenta esperienze personali Rievoca i racconti ascoltati Descrive una immagine di crescente complessità con ricchezza di particolari Pone semplici domande Esprime la propria opinione Partecipa a giochi con parole e rime (metalinguaggio)	-Conoscere l'utilizzo di un lessico essenziale per la gestione di semplici comunicazioni in contesti diversi (strutturati e liberi) -Conosce la possibilità di imparare nuovi vocabolo e utilizzarli -Strutturazione di messaggi verbali a contenuto descrittivo (caratteristiche,,contrasti percettivi sperimentati , colori, forme, texture, dimensioni) -Conoscere le varie possibilità del comunicare (richiesta, affermazione, domanda, ordine...) -Lettura ordinata dell'immagine nello spazio (dall'alto in basso) , nel significato ("Chi è, cosa fa, dov'è)
Comunicare con adulti e compagni	Sa esprimere verbalmente i propri bisogni e preferenze Si esprime in un contesto di gruppo su richiesta e spontaneamente Interviene con pertinenza nei momenti di conversazione Verbalizza stati d'animo Racconta e dialoga con i compagni	-Conoscere le varie possibilità del comunicare (richiesta, affermazione, domanda, ordine...) -Comprensione dell'argomento di discussione. - Comprensione di: • turni, ruoli e loro funzioni • significato di regola, - Comprensione di: rabbia, paura, felicità, tristezza -Strutturazione di messaggi verbali a contenuto affettivo/ emotivo(dare un nome alle emozioni)
Riconoscere l'esistenza di lingue diverse dalla propria	Partecipa ai giochi e alle canzoni in L2	-Associazione di significato tra parole di diverse lingue

La conoscenza del mondo Ordine, misura, spazio, tempo, natura E' il campo di esperienza relativo all'esplorazione, scoperta e prima sistemazione delle conoscenze sul mondo della realtà naturale e artificiale. Le finalità specifiche riguardano la prima formazione di atteggiamenti e di abilità di tipo scientifico, favorendo la curiosità, il desiderio di esplorare e capire, il gusto della scoperta; con la elaborazione e la verifica di previsioni, anticipazioni ed ipotesi; inoltre entrano in gioco dimensioni di tipo temporale come la simultaneità, la ciclicità e la periodizzazione.		
COMPETENZE DI BASE	ABILITA'	CONOSCENZE
Raggruppare, ordinare e classificare secondo criteri diversi	Individua e discrimina le caratteristiche percettive di un oggetto / materiale (colore,forma dimensione) Raggruppa e classifica secondo un criterio dato Include ed esclude elementi da una classificazione data Ordina secondo un criterio dato (altezza, dimensione...)	-Conosce e denomina i colori primari e composti. -Conosce e denomina le seguenti forme geometriche piane: cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo. -Sa riprodurre graficamente e costruire con materiali vari tali forme. -Sa usare le forme per realizzare composizioni e costruzioni -Sa usare appropriatamente termini come più alto, più basso, più grande, più piccolo... -Sa usare appropriatamente termini come sopra, sotto.... -Sa applicarli nell'attività pratica, nell'attività grafico pittorica e manipolativa, nel gioco libero o guidato
Operare con le quantità	Individua e stabilisce relazioni di quantità (di più, di meno, uguale, tanto, poco, niente...) Contare elementi e utilizzare semplici simboli di rappresentazione Riconosce e denomina alcuni simboli numerici	-Conosce e sa usare appropriatamente termini come tanto , poco ... -Sa fare confronti e paragoni tra le quantità nell' attività pratica, nell'attività grafico pittorica e manipolativa, nel gioco libero o guidato. -Sa eseguire correttamente una consegna verbale che implichi confronti fra quantità -Sa contare gli elementi di un insieme (fino a...) -Sa registrare il conteggio effettuato usando dei simboli concordati (pallini) e sa spiegarlo verbalmente -Sa associare ad una cifra (fino a dieci) una quantità

Collocare se stesso e oggetti nello spazio	Riconosce e utilizza gli indicatori spaziali (sopra/sotto, in alto/in basso, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, di lato, di fronte, in mezzo....) Esegue un percorso strutturato secondo gli indicatori spaziali dati Rappresenta graficamente i percorsi effettuati Utilizza correttamente lo spazio grafico del foglio	-Sa usare correttamente nell'espressione verbale i termini riferiti agli indicatori spaziali -Dimostra di avere acquisito il significato di degli indicatori spaziali nell'attività pratica, nell'attività grafico-pittorica e manipolativa, nel gioco libero e guidato.
Percepire il trascorrere del tempo	Individua i diversi momenti della giornata associandoli a vissuti quotidiani (mattina,pomeriggio,sera) Intuisce la ciclicità nel succedersi dei giorni e degli eventi Collocare eventi legati ad esperienze scolastiche e familiari nel presente, nel passato e nel futuro Ricostruisce le sequenze di un evento e di una storia	-Sa usare correttamente termini come: mattina, pomeriggio, sera, notte -sa associare a ciascun termine delle azioni precise (mattino : mi sveglio...) -comincia a denominare i giorni della settimana nel gioco strutturato e simbolico (es. il calendario) sa indicare il giorno in cui si svolge una determinata attività (martedì c'è motoria...) Conosce e sa usare termini come:prima/dopo, presto/tardi Sa indicare i suoi progetti (disegnerò
Esplorare l'ambiente naturale e l'ambiente che lo circonda	Percepire le caratteristiche dell'ambiente che ci circonda attraverso i cinque sensi E' curioso nei confronti dell'ambiente naturale Sperimenta vari modi per entrare in contatto con oggetti, sostanze, esseri viventi	-riconosce i cinque sensi e le loro funzioni -sa distinguere tra esseri viventi ed inanimati -conosce e descrive alcune caratteristiche dell'ambiente naturale e non -conosce e descrive alcune caratteristiche degli esseri viventi e degli oggetti inanimati

	Individua caratteristiche e contrasti percettivi dei materiali (liquido, solido, caldo, freddo, morbido, duro, ruvido.....) Osserva i fenomeni naturali e ne coglie le caratteristiche fondamentali Coglie la ciclicità dei fenomeni naturali Rilevare i cambiamenti climatici nel succedersi delle stagioni Conoscere le caratteristiche stagionali Comprendere l'importanza del rispetto dell' ambiente Riconoscere un problema e sperimentare tentativi di risoluzione Intuisce il concetto di causa/effetto	Sa usare termini precisi : scotta, è freddo, è caldo, è duro, è pesante... sa descrivere la situazione climatica: piove, piove forte ci sono le nuvole, ci sono i tuoni... sa usare semplici simboli per indicarli Sa rappresentare graficamente la situazione meteorologica in cui si svolge un fatto o un racconto Conosce il nome delle stagioni Intuisce il succedersi delle stagioni. Procede per tentativi ed errori Sa indicare la causa di un determinato fatto vissuto/ visto/narrato (sono caduto perché correvo
--	---	---

CONTENUTI

I **CONTENUTI**, estrapolati dagli “**ORIENTAMENTI**” e dalle “**INDICAZIONI NAZIONALI**”, saranno i seguenti:

AMBIENTE NATURALE:

- tempo meteorologico
- tempo cronologico
- ambiente naturale legato al territorio d'appartenenza
- ambiente naturale estrapolato da libri e racconti

AMBIENTE SOCIALE:

- famiglia
- scuola
- quartiere
- comunità
- feste e tradizioni
- amicizia
- favole

CORPO:

- autonomia
- motoria
- gestionale
- del pensiero

METODOLOGIA GIOCO:

- strutturato e non
- simbolico
- di movimento
- di costruzione
- di esplorazione

METODOLOGIA ESPLORAZIONE E RICERCA:

- osservazione
- riflessione
- confronto
- distinzione
- ordinamento
- domande
- ipotesi
- problem solving

VITA DI RELAZIONE:

- con i coetanei, con gli adulti, con l'ambiente
- piccolo e grande gruppo, omogeneo, eterogeneo, guidato, spontaneo
- dialogo
- empatia

MEDIAZIONE DIDATTICA:

- guida e sostegno all'apprendimento
- osservazione del bambino
- progettazione
- verifica

DOCUMENTAZIONE DELL' ITINERARIO SCOLASTICO AVVALENDOSI DI STRUMENTI DI TIPO:

- verbale
- grafico, pittorico, plastico
- documentativo
- audiovisivo

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica viene effettuata bimestralmente, nel corso degli incontri di programmazione, prima della stesura della Unità di apprendimento, di cui costituisce la premessa. Permette di valutare i livelli di apprendimento raggiunti dai bambini, il controllo degli obiettivi stabiliti nelle unità dei mezzi e dei metodi utilizzati, dei tempi e dell'organizzazione.

La valutazione che interessa la rilevazione delle potenzialità, l'accertamento delle competenze acquisite dai bambini, si realizza all'interno del processo educativo ed è:

- Iniziale, con lo scopo di rilevare le situazioni di partenza individuali;
- Intermedia, per orientare il successivo itinerario operativo attraverso il controllo dei livelli di competenza raggiunti;
- finale, con la funzione di rilevare gli esiti del processo educativo e, quindi il livello di efficacia del curriculum ipotizzato.

Per i bambini di 5 anni è prevista la compilazione di una scheda di valutazione delle competenze in uscita.