CURRICOLO FORMATIVO SCUOLA DELL'INFANZIA
I.C.S.88 "EDUARDO DE FILIPPO"
NUOVE INDICAZIONI 2025

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in quanto persona, 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, delle competenze personali e comunicative.
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 personali** 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.
Acquisire **competenze comunicative** significa sviluppare il pensiero riflessivo. Attraverso il gioco, la narrazione, la drammatizzazione, i bambini arricchiscono il lessico, imparano ad esprimere emozioni e gestire le relazioni.

Vivere le prime esperienze di **competenze comunicative,** significa scoprire l’altro diverso da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni. Rendersi conto della necessità di usare parole semplici per chiedere, per risolvere un litigio, 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. Le competenze comunicative, sono il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti, in quanto pongono 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.

I CAMPI DI ESPERIENZA
Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l’organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.
L’esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.
Nella scuola dell’infanzia le competenze attese/obiettivi specifici, suggeriscono all’insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

COMPETENZE ATTESE

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 corpo in movimento

COMPETENZE ATTESE

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.
- 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.

Immagini, suoni, colori

COMPETENZE ATTESE

Il bambino:

- comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- inventa 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.
- 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.

I discorsi e le parole

COMPETENZE ATTESE

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.

La conoscenza del mondo

COMPETENZE
ATTESE

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.

Competenze di base per il passaggio alla scuola primaria.

ELEMENTI DI RACCORDO CON LA SCUOLA PRIMARIA Nel passaggio Infanzia–Primaria è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base che strutturano la sua crescita personale e confluiscono nel consolidamento dell'identità, nello sviluppo dell'autonomia, nell'acquisizione delle competenze e nell'approccio di prime esperienze di Cittadinanza.

AUTONOMIA	• Gestire ed essere responsabile delle proprie cose e delle proprie azioni. • Utilizzare in modo appropriato e consapevole i materiali a disposizione e partecipare in modo costruttivo alle dinamiche del gruppo. • Portare a termine le attività proposte, organizzare il proprio lavoro.
IDENTITA'	• Saper dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo, comunicarle, controllarle sia all'interno del piccolo che del grande gruppo. • Interagire con coetanei ed adulti, interiorizzare le regole della convivenza, mediare e risolvere piccoli conflitti, riconoscersi in situazioni nuove.
COMPETENZA PERSONALE	• Prestare attenzione attraverso l'ascolto, riflettere e rielaborare i messaggi ricevuti. • Utilizzare il linguaggio in modo appropriato: raccontare fatti, eventi, storie legati sia al proprio vissuto sia a momenti di vita scolastica. • Utilizzare il linguaggio orale per esprimersi, interagire con gli altri, raccontare e inventare storie, anche in modalità ludica e drammatizzata.
COMPETTENZA COMUNICATIVA	• Accettare le diversità, confrontarsi con gli altri, essere disponibile a riconoscere ed accogliere esperienze diverse dalle proprie. • Giocare in modo costruttivo e creativo e sapersi relazionare in modo positivo con i pari e con gli adulti, imparando a gestire i piccoli conflitti.

Metodologia

Particolare attenzione si presterà al gioco, al movimento, all'espressività e alla socialità. Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.
L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.
Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

Verifica e valutazione

Durante il nostro percorso educativo e didattico, l'osservazione intenzionale e sistematica dei bambini e la documentazione delle loro attività ci consentirà di verificare e di valutare la loro maturazione, le competenze acquisite, le loro particolari esigenze e, di conseguenza, di autovalutare il nostro lavoro.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DEFINIZIONE
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	1.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... Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	2.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 un paese o di una regione.
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INGEGNERIA	3 .La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.
4. COMPETENZA DIGITALE	4 .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.
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	5. 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	6.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	7.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.	8.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.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1.COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – *Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio*
4. COMPETENZA DIGITALE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.	IL CORPO E IL MOVIMENTO; IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI (ATTIVITA')**
- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.	- Comunicare, esprimersi e utilizzare il linguaggio verbale in modo appropriato e adeguato alle situazioni e attività. - Comprendere ed eseguire indicazioni, istruzioni e consegne all'interno di giochi e attività.	- Leggere immagini, interpretare ed esprimere i propri vissuti emotivi attraverso gli strumenti espressivi del corpo, del suono, dei colori.	- Trasformare testi in sequenze d'immagini e viceversa. - Usare nuovi termini per completare frasi complete e corrette.
- Comprendere testi di vario tipo letti da altri.	- Raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, partecipando attivamente alle conversazioni collettive, nel rispetto dei tempi della parola altrui. - Conoscere e comprendere il lessico della lingua italiana. - Formulare frasi di senso compiuto. - Sviluppare la capacità di ascolto e memorizzazione.	- Principali conoscenze della lingua italiana dal punto di vista lessicale, grammaticale, conversazionale.	- Formulare frasi complete e corrette. - Ascoltare chi parla. - Rispettare il turno nella conversazione. - Raccontare una breve storia o un esperienza vissuta. - Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	- Riconoscere, discriminare ed interpretare segnali, codici, parole. - Esprimere e comunicare le proprie emozioni.	- Lessico appropriato per progettare le attività e per definirne le regole.	- Raccontare in ordine cronologico una storia e cercare di illustrarne le sequenze. - Uso del linguaggio per progettare attività e definirne le regole.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.	- Uso di parole, espressioni e frasi brevi utilizzate quotidianamente diventate familiari e pronunciate lentamente. - Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole con cui si è familiarizzato oralmente.	- Parole semplici di uso quotidiano.	- Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi. - Recitare brevi canzoni e filastrocche imparate a memoria.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	- Interagire con un compagno per presentarsi, utilizzando espressioni memorizzate adatte alla situazione. - Comprendere parole di uso quotidiano.	- Comunicazione semplice e quotidiana di frasi memorizzate di uso quotidiano.	- Individuare il significato di semplici frasi proposte in inglese contenenti termini noti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIA E INGEGNERIA		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. - Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	- Raggruppare secondo criteri. - Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. - Individuare somiglianze e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. - Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. - Stabilire la relazione esistente fra oggetti, persone e fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).	- Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. - Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni.	- Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alla routine di una giornata. - Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc. ecc... oppure attività umane tipiche del mese (esempio dicembre = feste; febbraio = carnevale ecc..).
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. - Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. - Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi con attenzione e sistematicità. - Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed azioni. - Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. - Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	- Utilizzare quantificatori; numerare. - Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. - Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. - Porre domande sulle cose e la natura. - Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legata al trascorre della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. - Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. - Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati.	- Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra). - Raggruppamenti. - Seriazioni e ordinamenti.	- Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza di queste, tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. - Eseguire percorsi noti con sicurezza; collocare correttamente oggetti negli spazi pertinenti e orientarsi correttamente negli spazi di vita riconosciuti (casa, scuola, ecc) con autonomia. - Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc..
		- Figure e forme.	- Riconoscere e disegnare le quattro figure geometriche euclidee (cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo). - Esplorare l'ambiente per confrontare , ordinare e contare elementi.
		- Numeri e numerazione.	- Familiarizzare con i simboli numerici e riconoscerli come segni per contare.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE – TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. - Utilizzare le nuove tecnologie per giocare con la supervisione dell'insegnante.	- Le principali componenti del computer: mouse, tastiera. - Usare *Paint* e avvicinarsi alla scrittura con Word.	- Eseguire giochi al computer con programmi didattici. - Utilizzare la tastiera e il mouse; aprire icone e file, usare le frecce direzionali; riconoscere lettere e numeri sulla tastiera; Utilizzare il computer per visionare immagini.
	- Esprimere e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione. - Esprimere attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative: disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa, di tecniche, strumenti e materiali. - Scegliere, individualmente e in gruppo, materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.	- Osservazione di immagini e di opere d'arte. - Giochi simbolici, liberi e guidati. - Giochi con maschere, travestimenti. - Drammatizzazioni, narrazioni. - Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante. - Esperienze realizzate con il supporto di tecnologie multimediali.	- Sapere visionare immagini e documentari per rappresentarli graficamente o attraverso recite.
	- Utilizzare corpo, voce, oggetti/strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto, da soli e in gruppo.		- Cantare, recitare, mimare.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Condividere spazio/tempo non solo con la rete familiare di appartenenza, ma con un ambiente in cui attraverso le relazioni, le esperienze ludico-ricreative, le regole condivise, il bambino possa acquisire e sviluppare competenze morali e materiali che strutturano la sua crescita personale.	Collocare nel gioco libero e in maniera spontanea, attraverso una logica didattica acquisita, oggetti ludici, riuscendo a spiegare il senso, dietro richiesta, secondo processi ragionevoli. - Riconoscere e individuare le posizioni degli oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto.	- Individuare attraverso l'esperienza diretta con l'oggetto le proprietà composte dello stesso: conoscenza del materiale, la qualità, il colore, la dimensione, la quantità, l'utilizzo.	- Osservare, prendere, toccare, manipolare, costruire, ricostruire, assemblare, smontare, nascondere affinare i propri gesti.
	- Porre domande con curiosità. - Riesce ad ipotizzare con l'uso dell'avverbio "forse!" anche una soluzione.	- Riuscire a trovare la risposte adeguate soprattutto se sollecitato.	- Atteggiamento di ascolto costruttivo nei confronti dell'adulto.
	- Capacità di scegliere e consultare materiale didattico illustrato. - Imparare discutendo attraverso uno scambio vicendevole di parole e significati e di attenzione all'ascolto verso l'adulto e i pari. - Sperimentare una varietà di situazioni comunicative ricche di senso in cui acquisire la capacità di utilizzare la lingua (composta di suoni, parole, forme grammaticali) in maniera appropriata. - Muoversi con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi di sezione che riconosce. - Riconoscere e sapere esprime le proprie emozioni, essere consapevole dei desideri e delle paure. - Capacità di *attenzionare* la consegna.	- Incuriosirsi innanzi a ciò che sfoglia, osserva; capacità di commentare; porre domande. - Consapevolezza acquisita dei processi da mettere in atto per la realizzazione e lo svolgimento della consegna.	- Commentare in maniera appropriata l'argomento accettando pure le considerazioni dei pari se intervengono. - Acquistare fiducia nelle proprie capacità espressive: comunicare, descrivere, raccontare, immaginare. Riuscire ad ascoltare, prendere la parola, dialogare, spiegare. - Modulare in maniera progressiva la propria voce e i propri movimenti anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. - Riuscire a cogliere i propri stati d'animo e affrontare gradualmente i conflitti; essere sensibile ad avvertire anche gli stati d'animo altrui. - Portare a termine un lavoro.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Prendere coscienza del proprio esserci in relazione all'esistenza anche dell'altro. - Raggiungere l'autonomia nei bisogni e nelle iniziative che lo riguardano grazie alla sicurezza percepita e vissuta nelle esperienze didattiche. L'adulto diventa così la sua figura di riferimento, e non più la sua dipendenza. - Cooperare con i pari nel gioco e nelle attività strutturate. -	- Riconoscere la reciprocità di attenzione tra sé e l'altro. -Autonomia, che si evince già dal linguaggio modificatosi, che da egocentrico inizialmente, diviene socializzato. - Anche l'egocentrismo comportamentale viene a canalizzarsi progressivamente, in concomitanza alla sua aggressività. -Giocare e lavorare con i compagni utilizzando spazi, strumenti, materiali -Saper rispettare ogni diversità sviluppando il senso di responsabilità e dell'appartenenza - Rispettare le norme di sicurezza nel gioco libero e nelle attività condivise, utilizzare a modo giochi, materiali e strumenti. - Sviluppare il senso di responsabilità e solidarietà sociale. - Sviluppare il rispetto verso l'ambiente e il territorio avviando una consapevolezza ecologica.	Senso di appartenenza all'ambiente e allo spazio sezione con tutti i materiali didattici annessi, riconosce le maestre, i compagni, i ruoli di ognuno -Riconoscere il proprio corpo in relazione alla diversità sessuale. -Comprendere di essere parte di una realtà molto più grande -Sviluppare sentimenti di rispetto verso tutto ciò che è bene comune	- Mostrare e accetta gradualmente le regole di buon grado, i tempi, le turnazioni, i ritmi del contesto. - Sperimentare il valore dell'amicizia - Essere presente, collaborativo e di aiuto verso i compagni che hanno un'età inferiore alla sua. -Essere capace di prendere iniziative ragionate relative allo svolgimento di un compito. -I miei diritti e i miei doveri -conoscenza e rispetto dell'ambiente, degli spazi comuni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative. - Capacità di tradurre le idee in azione. - Assumere le proprie responsabilità. - Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. - Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. - Disponibilità ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. - Guardare i fatti del mondo cercando di capire come e quando succedono, intervenendo per cambiarli e sperimentando gli effetti dei cambiamenti. - Trovare soluzioni nuove a problemi; adottare strategie di *problem-solving* .	- Avere sicurezza e fiducia nelle proprie capacità. - Gestire le proprie emozioni. - Esprimere le proprie personali opinioni e sensibilità. - Comprendere e rispettare il ruolo di tutti i soggetti che interagiscono nell'ambiente scolastico. - Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere assieme. - Imparare a gestire i conflitti. - Tollerare la frustrazione. - Stabilire rapporti corretti con compagni e adulti. - Acquisire consapevolezza dell'importanza del benessere di ciascuno che diventa poi il benessere del gruppo. - Fidarsi degli altri. - Sentirsi sicuro nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. - Raggiungere l'autonomia di pensiero. - Vivere pienamente la propria corporeità percependone il potenziale comunicativo ed espressivo. - Comunicare ed esprimere emozioni usando varie tecniche espressive. - Inventare storie ed esprimersi attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. - Utilizzare materiale, strumenti, ed esplorare potenzialità offerte dalle tecnologie. - Riconoscere semplici situazioni problematiche e formulare ipotesi di soluzione. - Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. - Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. - Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. - Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguita.	- Regole della discussione. - I ruoli e la loro funzione. - Modalità di rappresentazione. - Grafica (schemi, tabelle, grafici). - Fasi di un'azione.	- Valorizzare le caratteristiche personali attraverso atteggiamenti di gratificazione e fiducia. - Uso delle diverse modalità d'interazione verbale (ascoltare, prendere la parola, dialogare, spiegare). - Uso del linguaggio per progettare attività e per definire regole. - Proposta di giochi/attività ed esperienze piacevoli e significative che favoriscano la socializzazione e la condivisione di esperienze e di opinioni che l'alunno possiede. - Promuovere momenti di riflessione e condivisione delle regole. - Rispettare i turni. - Ascoltare gli altri. - Spiegare, sostenere le proprie ragioni. - Di fronte a problemi, ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare. - Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc.. e giustificare la decisione presa. - Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune. - Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, e capire che così facendo "si impara". - Confrontarsi con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).	- Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico. - Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza individualmente e in gruppo utilizzando in maniera creativa tecniche, strumenti e materiali. - Saper collaborare nella scelta di materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. - Utilizzare diversi strumenti e materiali a disposizione - Sperimentare elementi musicali producendo semplici sequenze sonoro-musicali sia con la voce che con il corpo. - Partecipare attivamente al canto di gruppo sviluppando la capacità di sapersi ascoltare. - Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità.	- Osservazione di immagini ed opere d'arte. - Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante. - Gioco simbolico. - Ricercare le espressioni e creatività delle nuove tecnologie.	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. - Rappresentare oggetti, storie, situazioni, persone con il disegno, con la manipolazione usando tecniche e materiali diversi. - Muoversi a ritmo di musica. - Classificare i suoni. - Usare tecniche diverse per i colori. - Esplorare le potenzialità offerte dalla tecnologia.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL CORPO E IL MOVIMENTO**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Conoscere il proprio corpo: padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. - Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. - Utilizzare gli aspetti comunicativi - relazionali del messaggio corporeo. - Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	- Indicare, nominare e rappresentare le parti del corpo. - Rappresentare il corpo in modo completo (statico e in movimento) - Controllare le posture, i movimenti, la gestualità. - Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo. - Coordinare i movimenti negli schemi motori di base: camminare, correre, sedersi, saltare, rotolare, strisciare, stare in equilibrio, salire/ scendere scale, arrampicarsi. - Seguire ed eseguire correttamente percorsi motori (anche con materiali e attrezzi). - Riconoscere e rispettare regole e turni. - Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. - Esprimere messaggi , segnali, ritmi attraverso il corpo. - Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. - Sperimentare schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo. - Riconoscere le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo e del movimento. - Gestire in modo autonomo la propria persona (vestirsi, alimentarsi). - Osservare pratiche di igiene per la corretta cura di sé. - Riconoscere e verbalizzare le necessità fisiologiche ed i propri malesseri, le situazioni di pericolo ed adeguare i movimenti. - Riconoscere gli alimenti importanti per la crescita e la salute. - Adottare pratiche corrette di sana alimentazione.	- Il corpo e le sue parti. - Le funzioni del corpo. - Differenze di genere. - Posture e movimenti corretti. - Regole e norme dei giochi. - Controllo e coordinazione statica e dinamica. - Linguaggio non verbale. - Coordinazione oculo-manuale. - Percezione e discriminazione tattili, uditiva, olfattiva, gustativa. - La cura di sé. - Corretta igiene. - Percezione e coordinazione spaziale. - Gli alimenti.	- Eseguire giochi per il riconoscimento attraverso il corpo stesso. - Denominare parti e funzioni. - Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia. - Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema Corporeo - Giochi di individuazione sia motori che sonori come balli, canzoncine, ritmi, danze. - Eseguire brevi percorsi motori. - Prendere parte a giochi collettivi e di squadra rispettando le regole date, i compagni, le cose. - Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso – motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione. - Giochi di drammatizzazione, mino, danze. - Attività di motricità fine: ritagliare, incollare, strappare, manipolare, spalmare, infilare, lanciare. - Esperienze percettivo - sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali. - Giochi di imitazione. - Seguire comportamenti atti a prevenire i rischi. - Mantenere un comportamento corretto a tavola. - Muoversi, orientarsi con sicurezza e disinvoltura nell'ambiente scolastico, individuandone i pericoli. - Accettare serenamente l'approccio con alimenti diversi. - Supporre una giornata di corretta e sana alimentazione. - Individuare alimenti corretti e nocivi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI: CAPACITÀ ESISTENZIALI E RELAZIONALI		
CAMPI D'ESPERIENZA	AUTOCONSAPEVOLEZZA SUL SENSO DI SÉ E DEL PROPRIO ESISTERE		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**
- Promuovere autoconsapevolezza sul senso di sé, del proprio corpo, del proprio esistere, dei propri pensieri, delle proprie emozioni, dei propri comportamenti e del significato di ciò che si compie. - Promuovere atteggiamenti di ricerca, di sostegno e di potenziamento della motivazione. - Promuovere senso di adeguatezza, di competenza, di efficacia, di capacità di ottenere successo.	- Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. - Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. - Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzanùdo i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazio- ne significativa anche in ambito religioso. - Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti dì responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza. - Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.	- Prendere coscienza della propria esistenza attraverso le tappe della crescita. - L'ambiente che circonda il bambino nelle diverse forme di vita. - Dio come creatore del mondo e Padre degli uomini.	**Il sé e l'altro** - Relativamente alla religione cattolica: scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. **Il corpo in movimento** - Relativamente alla religione cattolica: riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni. **Linguaggi, creatività, espressione** - Relativamente alla religione cattolica: Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. **I discorsi e le parole** - Relativamente alla religione cattolica: Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso. **La conoscenza del mondo** - Relativamente alla religione cattolica: osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

SCUOLA INFANZIA STEAM	
Competenza chiave europea: Competenze Digitali	
DESTINATARI	• BAMBINI 3/4/5 ANNI SCUOLA DELL'INFANZIA
FINALITA'	• FAR COMPRENDERE LA POTENZIALITA' MA SOPRATTUTTO L'UNIVERSALITA' DEL LINGUAGGIO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO-ARTISTICO-MATEMATICO
CAMPO DI ESPERIENZA COINVOLTO	• LA CONOSCENZA DEL MONDO
CAMPI DI ESPERIENZA TRASVERSALI	• IL SE E L'ALTRO • IL CORPO E IL MOVIMENTO • IMMAGINI SUONI COLORI • DISCORSI E LE PAROLE
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TCNOLOGIE INGEGNERIA
COMPETENZE TRASVERSALI (Soft Skills)	• PENSIERO CRITICO • PENSIERO CREATIVO • ABILITA' DI ANALISI • PROBLEM SOLVING • CAPACITA' PROGETTUALI, INTERPERSONALI, COMUNICATIVE. • TEAM WORK • ANALIZZARE E RISOLVERE I PROBLEMI
COMPETENZE ATTESE	• COMPRENDERE IL METODO SCIENTIFICO ATTRAVERSO L'OSSERVAZIONE E PROCESSI DI RICERCA-AZIONE • SPERIMENTARE LA SOGGETTIVITA' DELLE PERCEZIONI • SVILUPPARE IL PENSIERO CREATIVO-DIVERGENTE -COMPUTAZIONALE. • CONOSCERE E UTILIZZARE IL METODO SCIENTIFICO NELLA PRATICA

	QUOTIDIANA.
ABILITA'/CONOSCENZE	• UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI • INTERAGIRE ATTRAVERSO TECNOLOGIE DIGITALI • SVILUPPARE LA CAPACITA' DI ATTENZIONE E RIFLESSIONE • SVILUPPARE UN PENSIERO LOGICO E ANALITICO • CONFRONTARE IPOTESI DI INTERPRERAZIONE DEL MONDO
ATTIVITA'	• ESPERIENZE DIRETTE E INDIVIDUALI E DI GRUPPO • UTILIZZAZIONE SENSATA DELLA ROUTINE • CONVERSAZIONI A TEMA IN CIRCLE TIME • DIDATTICA LABORATORIALE • APPROCCIO LUDICO • LABORATORI CREATIVI DIGITALI • LABORATORI PER LA COSTRUZIONE DEL SAPERE (Tinkering,Wordwall,Scratch…)
METODOLOGIA	• PROBLEM SOLVING • CIRCLE TIME • PEER TUTORING • BRAINSTORMING • MAKING TINKERING
SRUMENTI	• LIM • TAVOLI INTERATTIVI • PAVIMENTO INTERATTIVO • AMBIENTE INNOVATIVO