



Istituto Comprensivo Perugia 9

**PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA
DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

Anno scolastico 2020/2021

PREMESSA

La Scuola dell'Infanzia deve individuare i bisogni educativi di tutti i bambini e le bambine ed essere rispondente alle esigenze dell'utenza ed alle istanze del territorio in cui opera, al fine di promuovere lo sviluppo integrale dei futuri cittadini, attivi e consapevoli, capaci di comprendere e gestire la complessità. In virtù di ciò, verranno elaborate scelte educative e didattiche specifiche, create proposte di apprendimento per favorire l'organizzazione, l'approfondimento e la sistematizzazione delle esperienze dei bambini, accompagnandoli nella costruzione dei processi di simbolizzazione e formalizzazione delle conoscenze, attraverso un approccio globale. La Programmazione Educativo- Didattica, si articolerà attraverso i seguenti Campi di Esperienza:

IL SE' E L'ALTRO: le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

IL CORPO IN MOVIMENTO: identità, autonomia, salute

LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE: gestualità, arte, musica, multimedialità

I DISCORSI E LE PAROLE: comunicazione, lingua, cultura

LA CONOSCENZA DEL MONDO: ordine, misura, spazio, tempo, natura

EDUCAZIONE CIVICA: attenzione alle dimensioni etico-sociali

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

E' il campo nel quale il bambino esprime domande esistenziali sul mondo e nel quale apprende i fondamenti del senso morale, prende coscienza della propria identità, scopre la diversità e apprende le prime regole necessarie alla vita sociale.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI SEZIONE	CONTESTI DI ESPERIENZA	METODOLOGIA	MODALITA' DI VERIFICA
<p><i>Il bambino</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - conosce l'ambiente scolastico; - gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri; - sa stabilire relazioni positive e di fiducia con adulti e compagni; - sa comunicare i propri bisogni; - partecipa attivamente alla vita scolastica - diviene consapevole delle proprie esigenze e sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato; - sa seguire regole di comportamento ed assumersi responsabilità; - si confronta con i compagni per raggiungere un obiettivo comune; - si pone domande su ciò che è bene e ciò che è male; - inizia a sperimentare vari canali comunicativi; - sviluppa l'autostima e lo spirito di iniziativa; - sperimenta le possibilità espressive del proprio corpo attraverso vari linguaggi 	<p>3 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere il contesto scolastico; - affrontare con serenità il distacco - riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti - rispettare regole di gioco, collaborazione, convivenza; - stabilire relazioni positive con adulti e compagni; - partecipare alle attività di sezione; - rafforzare l'autonomia - lavorare in gruppo <p>4/5 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere la propria identità in rapporto agli altri ed a se stesso; - vivere con fiducia e progressiva autonomia ambienti, proposte e nuove relazioni; - conoscere e rispettare le regole di gioco e di convivenza; - acquisire consapevolezza e padronanza del proprio corpo; - partecipare e collaborare alle attività di gruppo; - riconoscere il proprio contesto di appartenenza; - consolidare il concetto di appartenenza allo spazio in cui si vive; - interagire con adulti e compagni adottando un atteggiamento collaborativo; - ascoltare e comprendere storie; - raccontare, interpretare, inventare storie e racconti; - sperimentare varie tecniche espressive - acquisire consapevolezza delle proprie capacità; - sperimentare il rispetto dell'altro e della diversità - utilizzare simboli condivisi; - confrontare proprie e altrui esperienze - recuperare valori condivisi per regolare il proprio comportamento 	<p>Conversazioni libere o guidate; giochi all'aperto; gioco libero e/o strutturato; giochi motori, percorsi guidati ed esplorativi; ascolto di racconti, storie, canzoni; ascolto di messaggi e testi; lettura narrazione animata; attività di manipolazione, costruttive e grafico-pittoriche; attività finalizzate alla comprensione di regole scolastiche, al consolidamento dei ritmi e all'autonomia dei comportamenti (attività di routine, calendario settimanali, incarichi); rappresentazione grafica delle esperienze; osservazione dei fenomeni naturali</p>	<p>Laboratori (teatrale, musicale, motorio, inglese)</p> <p>Manifestazioni</p> <p>Uscite didattiche</p>	<p>Gioco spontaneo e/o guidato; esperienze libere e strutturate; Circle time; schede strutturate; brain storming; conversazione, gruppi di lavoro omogenei; esplorazione e ricerca; apprendimento cooperativo</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; comportamento corretto dei bambini; conversazioni libere e guidate.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO

E' il campo che permette al bambino di sviluppare gradualmente la capacità di leggere, capire e interpretare i messaggi provenienti dal corpo di rispettarlo e di averne cura, di esprimersi e di muoversi secondo fantasia e creatività.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI SEZIONE	CONTESTI DI ESPERIENZA	METODOLOGIA	MODALITA' DI VERIFICA
<p><i>Il bambino</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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. - Riconosce le differenze sessuali e di sviluppo - Raggiunge autonomia personale nell'alimentarsi, nel vestirsi e nell'igiene personale - sperimenta schemi posturali e motori - Conosce le potenzialità espressive e relazionali del corpo 	<p>3 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le parti del corpo - vestirsi, mangiare e utilizzare il bagno in modo autonomo - manipolare materiali per rappresentare la figura umana - riprodurre graficamente la figura umana - sperimentare la possibilità di esprimere se stessi attraverso il libero movimento; - esprimersi attraverso il gioco e il movimento; - esprimere le emozioni con il corpo; - relazionarsi positivamente con gli altri attraverso il corpo; - raccontare brevi storie attraverso il movimento e la gestualità; - muoversi nello spazio per esplorarlo e conoscerlo - rispettare le regole dei giochi e accettare ruoli diversi <p>4/5 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappresentare espressioni emotive con varie tecniche - comunicare con il corpo le proprie emozioni; - sperimentare nuove possibilità comunicative con una pluralità di linguaggi; - utilizzare il linguaggio non verbale e la drammatizzazione per raccontare storie; - condividere esperienze attraverso il contatto corporeo; - potenziare la motricità fine della mano; - sperimentare diverse forme di rappresentazione della figura umana; - interagire con gli altri per comunicare il proprio punto di vista; - riconoscere e rispettare le diversità espressive degli altri; - esplorare con i sensi lo spazio, gli oggetti e i materiali della scuola; - sperimentare la possibilità di modificare il contesto; - sperimentare l'esplorazione diretta con l'ambiente; - coordinare gli spostamenti del corpo nello spazio; - rappresentare graficamente percorsi; - riconoscere destra/sinistra su se stesso 	<p>Giochi: allo specchio, di esplorazione e contatto con se stessi, drammatici, di ruolo, di imitazione, motori, di movimento e con regole, di esplorazione sensoriale di diversi materiali, di travestimento, conversazioni e condivisioni di esperienze, attività manipolative e grafico-pittoriche, ascolto di brani musicali, esplorazione sensoriale dell'ambiente- narrazione di storie, filastrocche, canzoni e giochi cantati-uscite didattiche Giochi di finzione, giochi con le regole, percorsi guidati, giochi di coordinazione dinamica e di equilibrio</p>	<p>Laboratori</p> <p>Manifestazioni</p> <p>Uscite didattiche</p>	<p>Gioco spontaneo e/o guidato; esperienze libere e strutturate; Circle time; schede strutturate; brain storming; conversazione, gruppi di lavoro omogenei</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; comportamento corretto dei bambini; conversazioni libere e guidate, gioco libero o strutturato.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE

E' lo specifico campo dove il bambino si confronta con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con ciò attraverso la ricerca delle possibilità espressive e creative.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI SEZIONE	CONTESTI DI ESPERIENZA	METODOLOGIA	MODALITA' DI VERIFICA
<p><i>Il bambino</i></p> <ul style="list-style-type: none">- 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.- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, visivi, musicali, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte;- è creativo con i materiali di cui dispone;- percepisce e produce suoni e rumori attraverso l'uso della voce, del corpo e degli oggetti;- sperimenta e produce semplici sequenze sonore e musicali;- scopre il paesaggio sonoro.	<p>3 anni:</p> <ul style="list-style-type: none">- favorire esperienze di manipolazione- sperimentare tecniche diverse- Esprimere sul foglio sentimenti, emozioni, fantasie, esperienze- comunicare con linguaggi non verbali- disegnare la figura umana- produrre battute ritmiche o melodie, eseguire brevi canti- differenziare i suoni e i rumori dell'ambiente- produrre sonorità con materiali diversi- partecipare alle attività corali- stimolare la manualità in maniera creativa- comprendere le espressioni del viso e del corpo <p>4/5 anni:</p> <ul style="list-style-type: none">- comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente- esprimersi attraverso la drammatizzazione- sperimentare tecniche manipolative ed espressive- esprimere sul foglio sentimenti, emozioni, fantasie, esperienze- disegnare con uso appropriato dei colori- produrre creativamente attraverso tecniche pittoriche e plastiche;- padroneggiare gli strumenti necessari alla fruizione dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.	<p>Disegni liberi individuali e collettivi con svariate tecniche</p> <p>Esercizi di manipolazione ed espressione plastica con utilizzo di paste modellabili, carta, cartoncino, stoffe, materiali di recupero</p> <p>Giochi simbolici e di travestimenti-</p> <p>Drammatizzazioni e ascolto di musiche</p> <p>Produzione di suoni e ritmi- Canti e costruzione di strumenti musicali</p> <p>Attività di espressione corporea con ritmi e musiche</p> <p>Ascolto e riproduzioni di fiabe musicali-</p> <p>Rappresentazioni musicali</p>	<p>Laboratori</p> <p>Manifestazioni</p> <p>Uscite didattiche</p>	<p>Sperimentazione attiva attraverso l'analisi del colore e dei segni e l'utilizzo creativo all'interno di laboratori espressivi</p> <p>Sperimentazione di sonorità associate alle immagini</p> <p>Utilizzo del gioco-dramma per incentivare la relazione comunicativa tra bambini</p> <p>Laboratorio musicale con gli esperti</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; comportamento corretto dei bambini; conversazioni libere e guidate.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

E' il campo che permette ai bambini, opportunamente guidati, di estendere il patrimonio lessicale, le competenze grammaticali, conversazionali, logiche e argomentative e di cimentarsi con l'esplorazione della lingua scritta.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI SEZIONE	CONTESTI DI ESPERIENZA	METODOLOGIA	MODALITA' DI VERIFICA
<p><i>Il bambino</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa, 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 - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; - Inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati - Racconta, inventa, ascolta e comprende la narrazione e la lettura di storie; - È curioso, pone domande, discute, confronta ipotesi e spiegazioni; - Riflette sulla lingua e confronta lingue diverse; - Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni e domande, i propri ragionamenti e pensieri attraverso il linguaggio verbale; - Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura; - Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. 	<p>3 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parlare ed esprimersi; - Ascoltare e comprendere parole nuove; - Usare il linguaggio per comunicare; - Ascoltare e comprendere testi in rima; - Interpretare ruoli e situazioni; - Ascoltare e comprendere il significato di una storia; - Esprimersi attraverso sistemi simbolici, immagini e segni presenti nella realtà. - leggere le immagini e descriverle <p>4/5 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendere parte alle conversazioni con i coetanei e gli adulti; - partecipare al dialogo esprimendo idee e ipotesi - ampliare la produzione lessicale; - potenziare le capacità di ascolto; - utilizzare il linguaggio per comunicare, parlare di sé e raccontarsi; - ascoltare e memorizzare testi in rima; - sviluppare la segmentazione sillabica; - riconoscere e produrre rime; - interpretare ruoli e situazioni; - raccontare esperienze vissute rispettando l'ordine temporale - ascoltare e comprendere il significato di eventi e racconti; - descrivere personaggi e ambienti delle favole e trovare uguaglianze e similitudini; - esporre e rielaborare racconti; - interpretare segni e codici - familiarizzare con le lingue; - familiarizzare con la lingua scritta - produrre scritture spontanee 	<p>Conoscenza dell'ambiente scolastico attraverso il nome degli oggetti; giochi: sonori, di parole, di ruolo, di movimento, in piccolo e grande gruppo; canzoni, poesie; conversazioni libere e guidate; letture animate; costruzione di storie in sequenze; narrazione; costruzione di libri per rappresentare e rielaborare esperienze, racconti di storie e filastrocche; costruzione del calendario settimanale; uscite didattiche</p>	<p>Laboratori (teatrale, musicale, inglese)</p> <p>Manifestazioni</p> <p>Uscite didattiche</p>	<p>Gioco spontaneo e/o guidato; esperienze libere e strutturate; Circle time; schede strutturate; brain storming; conversazione, gruppi di lavoro omogenei</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; comportamento corretto dei bambini; conversazioni libere e guidate.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

E' il campo che riguarda l'esplorazione della realtà, in cui il bambino impara a organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, comparare, contare, ordinare, orientarsi e rappresentare e confrontarsi con gli altri.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI SEZIONE	CONTESTI DI ESPERIENZA	METODOLOGIA	MODALITA' DI VERIFICA
<p><i>Il bambino</i></p> <ul style="list-style-type: none">- colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone;- sviluppa un senso di appartenenza;- osserva fenomeni naturali sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità;- raggruppa e ordina secondo criteri diversi;- confronta e valuta quantità;- coglie le trasformazioni naturali;- decodifica e utilizza simboli, tabelle per registrare eventi;- esercita potenzialità sensoriali e conoscitive;- si orienta nel tempo della vita quotidiana;- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;- utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze;- è curioso, esplorativo, pone domande, discute;- sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti- ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni	<p>3 anni:</p> <ul style="list-style-type: none">- conoscere l'ambiente scolastico;- utilizzare i cinque sensi per conoscere, riconoscere, riprodurre e raggruppare i diversi aspetti della realtà;- acquisire il concetto di successione temporale;- partecipare ad un progetto comune;- individuare e distinguere dimensioni (grande-piccolo);- individuare quantità (tanto- poco- niente);- raggruppare in base al colore;- individuare aspetti stagionali;- orientarsi nello spazio (dentro- fuori);- confrontare per cogliere differenze;- porsi domande <p>4/5 anni:</p> <ul style="list-style-type: none">- riconoscere e diversificare gli spazi dell'ambiente scuola;- partecipare ad un progetto comune;- registrare dati e metterli a confronto;- cogliere le caratteristiche di un ambiente naturale;- sperimentare osservazioni di tipo scientifico;- organizzare uno spazio circoscritto con oggetti o segni grafici;- individuare quantità numeriche;- simbolizzare le conoscenze;- associare quantità-simbolo;- confrontare quantità (di più -di meno- uguale)- ricostruire sequenze temporali;- cogliere la ciclicità di eventi;- riconoscere e produrre forme;- classificare in base a due attributi;- formulare ipotesi e riflessioni;- costruire insieme;- utilizzare simboli numerici;- utilizzare in maniera creativa vari materiali;- sperimentare nuove forme e materiali- sviluppare il pensiero computazionale e il coding	<p>Esplorazione dell'ambiente scuola e del giardino; ; costruzione del calendario settimanale meteorologico e delle presenze, rappresentazione e costruzione di scansioni temporali, descrizione e rielaborazione delle esperienze, rappresentazione grafica delle esperienze, conversazioni, giochi senso-percettivi, giochi logico-matematici, raggruppamenti e costruzioni di insiemi, costruzione di cartelloni di sintesi, esercizi-gioco di numerazione e classificazione, esplorazione del territorio-uscite didattiche, uso di un linguaggio corretto e specifico, ascolto di messaggi e testi, lettura di immagini, attività manipolative, costruttive e grafico-pittoriche, osservazione dei fenomeni naturali, proiezioni di filmati, laboratori sensoriali.</p>	<p>Laboratori</p> <p>Manifestazioni</p> <p>Uscite didattiche</p>	<p>Gioco spontaneo e/o guidato; esperienze libere e strutturate; Circle time; schede strutturate; brain storming; conversazione, gruppi di lavoro omogenei</p>	<p>Osservazione sistematica e occasionale; schede strutturate; comportamento corretto dei bambini; conversazioni libere e guidate.</p>

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA

Ripartizione del monte ore complessivo tra le diverse aree

Nella Scuola dell'Infanzia tutti i Campi di Esperienza sono coinvolti nello sviluppo del Curricolo di Educazione Civica. Pertanto si è scelto di attuare la ripartizione oraria prevista di 33 ore nelle varie aree così da permettere un più efficace intervento trasversale, pur restando fermo il principio di flessibilità.

Aree	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
AREA DELLA CITTADINANZA ATTIVA	6	6	6
AREA DELL'EDUCAZIONE STRADALE	5	5	5
AREA DELL'EDUCAZIONE AMBIENTALE	6	6	6
AREA DEL BENESSERE	6	6	6
AREA DELL'EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA'	5	5	5
AREA DELLA CITTADINANZA DIGITALE	5	5	5
Totale ore	33	33	33

AREA DELLA CITTADINANZA ATTIVA

Traguardi di competenza e obiettivi specifici per la scuola dell'infanzia

Traguardi di competenza	Obiettivi
Comprendere il concetto di Stato, regione, città, Comune e riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini e i principi di libertà sancita dalla Costituzione italiana.	Riconoscere i principali simboli identitari della Nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno). Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio. Conoscere l'esistenza delle regole basilari del vivere civile

	contenute nella Costituzione Italiana.
A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.	Prendere coscienza di appartenere ad una comunità e comprendere la necessità di darsi delle regole e rispettarle. Interiorizzare la funzione della regola nel gioco e nei diversi ambienti della vita quotidiana.
Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo. Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	Acquisire il senso dell'identità personale e percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti. Sapere di avere una storia personale e familiare, conoscere le tradizioni della famiglia della comunità. Sviluppare la capacità di confrontarsi, ascoltare, dialogare con adulti e bambini nel rispetto del proprio e dell'altrui punto di vista.
Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza, riflettendo sui valori del volontariato attivo. Riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo, in fatto di Protezione civile.	Comprendere come aiutare chi ha bisogno in un'ottica di solidarietà sociale.

Contenuti, suddivisi per età

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
I colori della bandiera italiana L'inno italiano Dichiarazione dei Diritti dei bambini	Bandiera italiana, bandiera europea, inno italiano Dichiarazione dei Diritti dei bambini	Bandiera italiana Bandiera europea L'inno italiano L'inno europeo Dichiarazione dei Diritti dei bambini
Regole scolastiche Routine del saluto Giochi di gruppo	Regole scolastiche Routine del saluto Giochi di gruppo	Regole scolastiche Routine del saluto Giochi di gruppo
Storia personale	Storia personale e della propria famiglia	Storia personale, della propria famiglia e della comunità
	Gioco cooperativo	Tutoraggio Incontro con la CRI e la PROTEZIONE CIVILE

RUBRICA DI VALUTAZIONE AREA DELLA CITTADINANZA

Indicatori	Livelli di padronanza		
	BASE Da raggiungere	INTERMEDIO Raggiunto in parte	AVANZATO Raggiunto
Riconosce i principali simboli identitari della Nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno). Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.			
Conosce l'esistenza delle regole basilari del vivere civile contenute nella Costituzione Italiana.			
A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.			
Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.			
Comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.			
Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza e del volontariato attivo.			
Si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo in fatto di Protezione civile.			

AREA DELL'EDUCAZIONE STRADALE

Traguardi di competenza e obiettivi specifici per la scuola dell'infanzia

Traguardi di competenza	Obiettivi
Acquisire comportamenti corretti e responsabili quali utenti della strada.	Conoscere i comportamenti che garantiscono sicurezza per sé e per gli altri, sia in veste di pedone che di passeggero. Conoscere la segnaletica stradale. Conoscere le figure che regolano il traffico.

Contenuti, suddivisi per età

3 anni	4 anni	5 anni
Primo approccio ai principi della sicurezza sulla strada Presidi di sicurezza (cintura di sicurezza,	I principi della sicurezza nella strada Presidi di sicurezza (cintura di sicurezza, caschetto...)	I principi della sicurezza nella strada Presidi di sicurezza (cintura di sicurezza, caschetto...)

caschetto...) Segnali stradali Il semaforo Le strisce pedonali Il vigile urbano	Segnali stradali Il semaforo Le strisce pedonali Il vigile urbano	Segnali stradali Il semaforo Le strisce pedonali Il vigile urbano
---	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE AREA DELL'EDUCAZIONE STRADALE

Indicatori	Livelli di padronanza		
	BASE Da raggiungere	INTERMEDIO Raggiunto in parte	AVANZATO Raggiunto
Conosce i comportamenti che garantiscono sicurezza per sé e per gli altri, sia in veste di pedone che di passeggero.			
Conosce la segnaletica stradale di base.			
Conosce le figure che regolano il traffico.			

AREA DELL'EDUCAZIONE AMBIENTALE

Traguardi di competenza e obiettivi specifici per la scuola dell'infanzia

Traguardi di competenza	Obiettivi
Saper riconoscere le dinamiche alla base dell'equilibrio tra tutela dell'ambiente e progresso tecnologico.	Conoscere gli effetti che il progresso tecnologico ha sull'ambiente. Assumere comportamenti corretti per il rispetto dei luoghi e dell'ambiente. Essere Capace di interagire nel gruppo, di assumere atteggiamenti responsabili e impegnarsi per il bene comune.
Saper individuare la relazione tra problematiche ambientali e patrimonio culturale.	Conoscere le tradizioni, le bellezze naturali e artistiche del proprio patrimonio culturale.
Acquisire la consapevolezza che ognuno ha il diritto-dovere di segnalare le offese ambientali ed il patrimonio artistico e di contribuire la salvezza della Terra.	Rispettare, valorizzare e tutelare il patrimonio ambientale e culturale.

Contenuti, suddivisi per età

3 anni	4 anni	5 anni
Inquinamento Smaltimento dei rifiuti e riciclaggio	Inquinamento Smaltimento dei rifiuti e riciclaggio	Inquinamento Smaltimento dei rifiuti e riciclaggio
Paesaggi naturali, monumenti e opere d'arte, feste popolari, nuclei storici	Paesaggi naturali, monumenti e opere d'arte, feste popolari, nuclei storici	Paesaggi naturali, monumenti e opere d'arte, feste popolari, nuclei storici
Art. 9, 117,118 della nostra Costituzione a tutela del patrimonio culturale. Associazioni e fondazioni in sua difesa (WWF, FAI, Italia Nostra..)	Art. 9, 117,118 della nostra Costituzione a tutela del patrimonio culturale Associazioni e fondazioni in sua difesa (WWF, FAI, Italia Nostra..)	Art. 9, 117,118 della nostra Costituzione a tutela del patrimonio culturale Associazioni e fondazioni in sua difesa (WWF, FAI, Italia Nostra..)

RUBRICA DI VALUTAZIONE AREA DELL'EDUCAZIONE AMBIENTALE

Indicatori	Livelli di padronanza		
	BASE Da raggiungere	INTERMEDIO Raggiunto in parte	AVANZATO Raggiunto
Conosce gli effetti che il progresso tecnologico ha sull'ambiente.			
Assume comportamenti corretti per il rispetto dei luoghi e dell'ambiente.			
E' capace di interagire nel gruppo, di assumere atteggiamenti responsabili e impegnarsi per il bene comune.			
Conosce le bellezze naturali e artistiche del proprio patrimonio culturale.			
Conosce le tradizioni.			
Rispetta, valorizza e tutela il patrimonio ambientale e culturale.			

AREA DEL BENESSERE

Traguardi di competenza e obiettivi specifici per la scuola dell'infanzia

Traguardi di competenza	Obiettivi
Riconoscere, ricercare e applicare comportamenti che favoriscono lo star bene e rendere l'igiene personale e il movimento pratica abituale di vita.	Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali e quelli comuni nella prospettiva della salute. Incentivare la consapevolezza dell'importanza del rapporto cibo-salute,
	così da sviluppare una coscienza alimentare personale e collettiva. Comprendere che l'attività fisica fa stare bene. Favorire la conoscenza della cultura alimentare mediterranea.
Saper applicare le regole di un piano di evacuazione, assumendo comportamenti appropriati.	Conoscere i comportamenti e le indicazioni procedurali del piano di evacuazione.

Contenuti, suddivisi per età

Anni 3	Anni 4	Anni 5
Il pasto scolastico (gli alimenti) Comportamenti a tavola Norme di igiene personale e alimentare Il proprio corpo Attività motoria	Il pasto scolastico (gli alimenti) Comportamenti a tavola Norme di igiene personale e alimentare Il proprio corpo Attività motoria	Gli alimenti (qualità nutritive, funzione) La piramide alimentare Norme di igiene personale I pasti della giornata Il viaggio del cibo Attività motoria
I comportamenti e le indicazioni procedurali del piano di evacuazione	I comportamenti e le indicazioni procedurali del piano di evacuazione	I comportamenti e le indicazioni procedurali del piano di evacuazione

RUBRICA DI VALUTAZIONE AREA DEL BENESSERE

Indicatori	Livelli di padronanza		
	BASE Da raggiungere	INTERMEDIO Raggiunto in parte	AVANZATO Raggiunto
Sviluppare l'autonomia personale, la cura dei propri oggetti e quelli comuni nella prospettiva della salute.			
Incentivare la consapevolezza dell'importanza del rapporto cibo-salute, così da sviluppare una coscienza alimentare personale e collettiva.			
Comprendere che l'attività fisica fa stare bene.			
Favorire la conoscenza della cultura alimentare mediterranea.			
Conoscere i comportamenti e le indicazioni procedurali del piano di evacuazione.			

AREA DELL'EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA'

Traguardi di competenza e obiettivi specifici per la scuola dell'infanzia

Traguardi di competenza	Obiettivi
Riconoscere e saper controllare le proprie emozioni, esprimendole opportunamente in contesti adeguati.	Esprimere la propria affettività ed emotività orientandosi verso positive relazioni sociali. Conoscere e discriminare le espressioni dell'affettività. Esprimere il proprio stato emotivo. Riconoscere, esprimere ed elaborare le proprie emozioni. Promuovere l'educazione alla prosocialità.
Acquisire autonomia nell'aspetto gestionale e relazionale.	Controllare le proprie emozioni e quelle altrui. Sviluppare la capacità di relazione e confronto con gli altri.

Contenuti, suddivisi per età

Anni 3	Anni 4	Anni 5
Primo approccio alle emozioni Circle Time	Attività sul riconoscimento delle emozioni tra i pari. Circle Time	Attività sul riconoscimento delle emozioni nelle relazioni nell'ambito sociale. Circle Time.
Attività volte alla conoscenza del sé	Attività volte alla conoscenza del sé	Attività volte alla conoscenza del sé e all'autovalutazione Riconoscimento e valorizzazione della diversità

RUBRICA DI VALUTAZIONE AREA DELL'AFFETTIVITÀ

Indicatori	Livelli di padronanza		
	BASE Da raggiungere	INTERMEDIO Raggiunto in parte	AVANZATO Raggiunto
Esprimere la propria affettività ed emotività orientandosi verso positive relazioni sociali.			
Conoscere e discriminare le espressioni dell'affettività.			
Esprimere il proprio stato emotivo.			
Riconoscere, esprimere ed elaborare le proprie emozioni.			
Promuovere l'educazione alla prosocialità.			
Controllare le proprie emozioni e quelle altrui.			
Sviluppare la capacità di relazione e confronto con gli altri.			

AREA DELLA CITTADINANZA DIGITALE

Traguardi di competenza e obiettivi specifici per la scuola dell'infanzia

Traguardi di competenza	Obiettivi
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	<p>Conoscere le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni.</p> <p>Conoscere le funzioni principali degli apparecchi tecnologici.</p> <p>Avviarsi ad una prima alfabetizzazione digitale. Padroneggiare le prime abilità di tipo logico.</p> <p>Iniziare ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p>

Contenuti, suddivisi per età

Anni 3	Anni 4	Anni 5
Primo approccio varie tecnologie	Primo approccio varie tecnologie	Uso varie tecnologie

RUBRICA DI VALUTAZIONE AREA DELLA CITTADINANZA DIGITALE

Indicatori	Livelli di padronanza		
	BASE Da raggiungere	INTERMEDIO Raggiunto in parte	AVANZATO Raggiunto
Conoscere le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni.			
Conoscere le funzioni principali degli apparecchi tecnologici.			
Prima alfabetizzazione digitale.			
Padroneggiare prime abilità di tipo logico.			
Iniziare ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.			

