

**DIREZIONE DIDATTICA STATALE 3° CIRCOLO di ANGRI Via D.Alighieri , 15**  
 - 84012 ANGRI (SA) Tel./fax 081.5138806 Temporaneamente insediata in via Lazio, s.n.c. –  
 Angri C.F. 94008830658 E-mail: [sae18300p@istruzione.it](mailto:sae18300p@istruzione.it) Sito web:  
[www.terzocircoloangri.gov.it](http://www.terzocircoloangri.gov.it) Posta certificata: [sae18300p@pec.istruzione.it](mailto:sae18300p@pec.istruzione.it) Codice Univoco  
 Ufficio: UFTIK

**Scuola dell'Infanzia**  
**Programmazione annuale**  
**a.s. 2017/2018**

**BAMBINI ANNI 4**

PERCORSO	SETTEMBRE
<b>COMPETENZE CHIAVE</b>  <b>EUROPEE</b>	Competenze sociali e civiche.  Comunicazione nella madrelingua.  Comunicazione nelle lingue straniere.  Imparare ad imparare.  Consapevolezza ed espressione culturale.  Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia.  Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.  Competenza digitale

CAMPO DI ESPERIENZA	IL SÉ E L' ALTRO	
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'autonomia</li> <li>- L'identità</li> <li>- Le emozioni</li> <li>- Le relazioni interpersonali</li> <li>- Il senso di appartenenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accetta con serenità il distacco e la lontananza dalla famiglia.</li> <li>- Riconosce la propria appartenenza ad un gruppo.</li> <li>- Comunica con i coetanei e con gli adulti.</li> <li>- Si muove con sicurezza e autonomia all'interno della sezione.</li> <li>- Acquisisce autonomia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</li> <li>- Sviluppa il senso dell'identità personale.</li> <li>- Si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini.</li> </ul>

	fisica ed emotiva. - Partecipa ai giochi di gruppo.	
--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'autonomia personale.</li> <li>- Le relazioni interpersonali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si muove in modo spontaneo e guidato nei diversi ambienti e nelle varie situazioni.</li> <li>- Rispetta nel proprio movimento la presenza dell'altro.</li> <li>- Vive positivamente la relazione con il proprio corpo provando piacere nel movimento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</li> <li>- Interagisce con gli altri nel rispetto delle regole implicite ed esplicite.</li> </ul>	

CAMPO DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La comprensione</li> <li>- La conversazione</li> <li>- Il lessico</li> <li>- L'ascolto</li> <li>- Le immagini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta e comprende semplici racconti attraverso l'utilizzo di immagini.</li> <li>- Presta attenzione ai messaggi verbali.</li> <li>- Ascolta comprende ed esegue consegne semplici.</li> <li>- Memorizza e ripete semplici filastrocche, poesie e canzoni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico.</li> <li>- Comprende parole e discorsi.</li> <li>- Sperimenta rime e filastrocche.</li> </ul>	

CAMPO DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI E COLORI	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo spazio grafico.</li> <li>- Uso di materiali, tecniche e strumenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva, riconosce e denomina i colori primari.</li> <li>- Si esprime attraverso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi vocali individuali e di gruppo</li> <li>- Canti mimati e danze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tecniche grafico-pittoriche</li> <li>- Partecipa a canzoni e all'ascolto di brani musicali attraverso il movimento del corpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- attività manipolative.</li> <li>- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</li> <li>- Interagisce con il paesaggio sonoro, utilizzando voce e corpo.</li> </ul>
--	---	---

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La routine.</li> <li>- La successione.</li> <li>- Il prima e il dopo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intuisce il succedersi delle azioni nella giornata scolastica.</li> <li>- Osserva e usa materiali ed oggetti.</li> <li>- Conosce gli spazi della scuola e la loro funzione.</li> <li>- Si orienta nello spazio su indicazioni verbali.</li> <li>- Denomina e localizza oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</li> <li>- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi.</li> <li>- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio.</li> </ul>

<b>METODOLOGIA</b>	Circle time, brainstorming, role-play, conversazioni, problem solving, giochi e narrazioni.
<b>ATTIVITÀ</b>	Attività di routine, attività grafico-pittorico-manipolative, poesie, filastrocche e canzoni, giochi mimici, individuali e di gruppo, conversazione guidata, attività sonoro/musicali.
<b>STRUMENTI/ SUSSIDI</b>	Fogli A/4, cartelloni, forbici, schede strutturate e semi-strutturate, colori, tempera, materiale psico-motorio.
<b>VERIFICA</b>	Osservazione delle capacità di partecipazione alle attività e ai giochi proposti. Osservazione dell'acquisizione delle prime regole di vita scolastica e la capacità di vivere serenamente nel gruppo sezione.
<b>VALUTAZIONE</b>	La valutazione rileverà: la capacità di esprimersi con il corpo; di acquisire autonomia e partecipazione; di produrre e fruire il linguaggio verbale; di orientarsi nello spazio; di percepire sensazioni.

<b>PERCORSO BIMESTRE</b>	<b>OTTOBRE / NOVEMBRE</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	Competenze sociali e civiche. Comunicazione nella madrelingua. Comunicazione nelle lingue straniere. Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale. Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia. Spirito di iniziativa e di imprenditorialità. Competenza digitale

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>IL SÉ E L' ALTRO</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La conoscenza di sé;</li> <li>- Il senso di responsabilità</li> <li>- La condivisione e l'appartenenza</li> <li>- Le relazioni interpersonali</li> <li>- Le regole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vive costruttivamente lontano dalla famiglia, prendendo sue proprie iniziative personali;</li> <li>- È disponibile ad affrontare situazioni nuove;</li> <li>- Manifesta i suoi interessi e i suoi desideri;</li> <li>- Conosce e rispetta le regole della vita scolastica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafforza l'autonomia, la stima di sé e l'identità;</li> <li>- Sviluppa il senso dell'identità personale;</li> <li>- È consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti;</li> <li>- Raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti /doveri e dei diritti degli altri.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Condotte motorie semplici</li> <li>- L'organizzazione spaziale</li> <li>- Il corpo e le emozioni</li> <li>- La condivisione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Controlla le principali condotte motorie di base (camminare, striscia, rotola, corre, salta, si arrampica);</li> <li>- Definisce correttamente le relazioni topologiche e spaziali (aperto/ chiuso, vicino/lontano, in alto/ in</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si muove in modo armonico eseguendo l'azione motoria in modo coordinato, padroneggiando gli schemi motori semplici e in relazione allo spazio e al tempo;</li> <li>- Utilizza in modo creativo il corpo e il suo linguaggio mimico gestuale per</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- La relazione interpersonale</li> <li>- Le regole</li> <li>- Il gioco.</li> </ul>	<p>basso ecc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esegue una semplice ritmica con gesti o movimenti;</li> <li>- Partecipa in modo propositivo, apportando il proprio contributo alle attività proposte;</li> <li>- Rispetta nel proprio movimento la presenza dell'altro;</li> <li>- Utilizza autonomamente il materiale a disposizione secondo le disposizioni ricevute.</li> </ul>	<p>esprimere e comunicare emozioni, sentimenti e stati d'animo;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vive positivamente la relazione con sé stesso e con l'altro, interagendo in modo propositivo nel rispetto delle regole.</li> </ul>
---	---	---

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le narrazioni</li> <li>- Il gioco</li> <li>- Conversazioni</li> <li>- Le immagini</li> <li>- Esperienze e argomenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È interessato ad ascoltare storie e narrazioni;</li> <li>- Usa il linguaggio nel contesto ludico e si esprime in modo formale e creativo;</li> <li>- Pronuncia correttamente le parole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta e presta attenzione ad una situazione comunicativa che vive direttamente o che vede svolgersi intorno a lui;</li> <li>- Utilizza il linguaggio per esprimere bisogni, emozioni e sentimenti;</li> <li>- Acquisisce un repertorio linguistico adeguato alle esperienze ed utilizza correttamente il patrimonio lessicale nei diversi ambiti.</li> </ul>	

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi liberi e guidati</li> <li>- Creatività, ricerca, esplorazione</li> <li>- Giochi individuali e di gruppo</li> <li>- Giochi ritmici</li> <li>- Filastrocche, canti mimati</li> <li>- Danze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizza nello spazio foglio i propri elaborati;</li> <li>- Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività;</li> <li>- Acquisisce tecniche e procedimenti nuovi;</li> <li>- Riconosce, distingue e classifica suoni e rumori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimenta e si esprime attraverso diverse forme di espressione artistiche attraverso l'uso di strumenti e materiali vari anche utilizzando sussidi multimediali;</li> <li>- Percepisce e rappresenta la realtà che lo circonda;</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del materiale, delle tecniche e degli strumenti.</li> </ul>	<p>dell'ambiente circostante;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza strumenti ed oggetti per imitare, riprodurre e inventare il ritmo.</li> </ul>	<p>Interagisce con il paesaggio sonoro;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimenta, combina e produce elementi sonori di base producendo semplici esperienze musicali.</li> </ul>
--	---	--

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'organizzazione spaziale</li> <li>- Percorsi e labirinti;</li> <li>- Gli animali e il loro habitat;</li> <li>- Riferimenti temporali;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colloca gli oggetti in base ai riferimenti spaziali dati (sopra/sotto, dentro/fuori);effettua spostamenti lungo percorsi assegnati mediante istruzioni orali o grafiche;</li> <li>- Comprende l'aspetto ciclico delle parti della giornata, della settimana, e vi si orienta,</li> <li>- Assume atteggiamenti di curiosità e rispetto nei confronti della vita degli animali: habitat, caratteristiche fisiche e abitudini;</li> <li>- Spiega e descrive osservazioni ed esperienze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettua, inventa, descrive e rappresenta percorsi e labirinti;</li> <li>- Conosce e utilizza e rappresenta gli indicatori spaziali;</li> <li>- Ha consapevolezza della collocazione temporale di eventi e azioni,</li> <li>- Osserva con attenzione i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi per ragionare, argomentare, spiegare e registrare.</li> </ul>	

<b>METODOLOGIA</b>	Circle time, role-play, conversazioni guidate, problem solving, esplorazione e ricerca, rielaborazione, giochi, narrazioni.
<b>ATTIVITÀ</b>	Attività creative, grafico-pittoriche, attività collaborative- ricreative, gioco, realizzazione di cartelloni, attività senso-percettive, attività sonoro/musicali.
<b>STRUMENTI/ SUSSIDI</b>	Materiale informale, materiale per attività espressive, schede, materiale psico-motorio, cartoncini, cordoncini, foglie secche, tappi di sughero.
<b>VERIFICA</b>	Osservazione delle capacità di partecipazione alle attività e ai giochi proposti. osservazione delle capacità di individuare e conoscere gli aspetti caratteristici del mondo circostante.

<b>VALUTAZIONE</b>	La valutazione rileverà: la capacità di rispettare le regole della vita scolastica, la disponibilità ad affrontare situazione nuove, la capacità di muoversi in modo armonico padroneggiando gli schemi motori semplici e in relazione allo spazio e al tempo. Saper utilizzare il linguaggio mimico-gestuale, verbale, grafico e pittorico.
--------------------	--

<b>PERCORSO BIMESTRE</b>	<b>DICEMBRE / GENNAIO</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	Competenze sociali e civiche Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere. Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia Spirito di iniziativa e di imprenditorialità Competenza digitale.

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IL SÉ E L ' ALTRO</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La conoscenza di sé.</li> <li>- Il senso di responsabilità.</li> <li>- La condivisione e l'appartenenza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce le emozioni proprie e degli altri;</li> <li>- Nel vivere le emozioni le individua e le nomina;</li> <li>- È disposto a prendersi cura dei compagni e dell'ambiente;</li> <li>- Partecipa attivamente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa un senso di appartenenza via via più ampio nei diversi ambiti sociali (famiglia, sezione, scuola).</li> </ul>	

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equilibrio statico e dinamico;</li> <li>- Il movimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantiene la postura e l'equilibrio statico per un breve tempo;</li> <li>- Sperimenta posture e modalità di spostamento diversi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Percepisce le variazioni muscolari (contrazione, rilassamento).</li> </ul>	

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vissuto emozionale.</li> <li>- Conversazioni.</li> <li>- Lessico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il linguaggio verbale per i propri bisogni e le proprie emozioni;</li> <li>- Partecipa in una conversazione agli scambi domanda/risposta;</li> <li>- Acquisisce e utilizza vocaboli nuovi in relazione a situazioni vissute.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta, comprende e rielabora con un atteggiamento critico, creativo e propositivo.</li> </ul>
---	--	--

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo spazio grafico.</li> <li>- Processi di identificazione e proiezione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Porta a termine con cura il proprio elaborato.</li> <li>- Partecipa con interesse ad una drammatizzazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Collabora nel gruppo per realizzare un progetto comune.</li> <li>- Rispetta i propri elaborati e quelli dei compagni.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le forme e i colori;</li> <li>- Gli animali e il loro habitat;</li> <li>- Le procedure.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classifica in base ad un attributo;</li> <li>- Esegue l'attività rispettando le istruzioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confronta, classifica e ordina in base a un attributo;</li> <li>- Argomenta spiega e registra i fenomeni osservati;</li> <li>- E' consapevole dell'importanza del rispetto per gli esseri viventi, per la loro vita e la salvaguardia dell'ambiente naturale.</li> </ul>

<b>METODOLOGIA</b>	Circle- time, brainstorming, role-play, conversazioni guidate, problem solving, cooperative Learning, esplorazione e ricerca, rielaborazione.
--------------------	---

<b>ATTIVITÀ</b>	<p>Poesie, filastrocche e canti.</p> <p>Attività di routine.</p> <p>Giochi mimici, giochi individuali e di gruppo.</p> <p>Giochi simbolici e di drammatizzazione sulla conoscenza del proprio corpo e sull'autonomia personale.</p> <p>Giochi senso – percettivi.</p> <p>Giochi di imitazione, giochi di presentazione.</p> <p>Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuti</p> <p>Rappresentazioni grafico – pittorico – manipolative.</p> <p>Lettura di immagini.</p> <p>Presentazione di alcune brevi storie per stimolare la capacità di ascolto.</p> <p>Conversazione guidata.</p> <p>Drammatizzazione.</p> <p>Ascolto di brani musicali.</p>
<b>STRUMENTI/ SUSSIDI</b>	<p>Cartoncini, forbici, colla, pittura, glitter di vari colori, colori a dita, carte da riciclo, carta crespa e velina.</p>
<b>VERIFICA</b>	<p>Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo sociale, delle funzioni senso-percettive, della capacità comunicativa, di orientamento nello spazio e nel tempo.</p>
<b>VALUTAZIONE</b>	<p>La valutazione rileverà le competenze in ambito emotivo/affettivo, comunicativo/ relazionale, spaziale/temporale.</p>

<b>PERCORSO BIMESTRE</b>	<b>FEBBRAIO/ MARZO</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	Competenze sociali e civiche; Comunicazione nella madrelingua; Comunicazione nelle lingue straniere; Imparare ad imparare; Consapevolezza ed espressione culturale; Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia; Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; Competenza digitale.

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IL SE E L' ALTRO</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le relazioni interpersonali.</li> <li>- La cooperazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Racconta e rappresenta vissuti personali.</li> <li>- È interessato a proposte e persone nuove.</li> <li>- Collabora nel gruppo per realizzare un progetto comune.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discute e progetta, confrontando ipotesi e procedure, giochi e lavori in modo costruttivo e creativo.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le principali parti del corpo.</li> <li>- Le principali sensazioni tattili, visive, olfattive e uditive.</li> <li>- La ricerca e la creatività.</li> <li>- Le prassie di abbigliamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce e denomina le parti principali del corpo: testa, tronco, arti superiore e inferiori su di sé, sugli altri e su immagini.</li> <li>- Distingue e nomina con termini appropriati le principali sensazioni tattili, uditive, visive e olfattive.</li> <li>- Sperimenta e verbalizza modalità creative di spostamento con l'oggetto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa la conoscenza del proprio corpo nel denominare le parti e le rappresenta graficamente.</li> <li>- Raggiunge una buona autonomia personale nella gestione del proprio corpo, del materiale e degli spazi.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>		<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le immagini.</li> <li>- La descrizione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizza e descrive una immagine.</li> <li>- Discrimina il segno scritto da quello iconico.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formula ipotesi e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>		<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi con maschere e travestimenti.</li> <li>- Costruzione e utilizzo di burattini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assume ruoli diversi in situazioni ludico – simboliche.</li> <li>- Improvvisa e interpreta personaggi, ruoli e situazioni con burattini e /o travestimenti.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esprime emozioni e sentimenti attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>		<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- I ritmi e le successioni.</li> <li>- Gli esperimenti scientifici.</li> <li>- Il linguaggio scientifico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scopre e continua sequenze ritmiche binarie</li> <li>- Si lascia coinvolgere e partecipa ad esperimenti scientifici pratici.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisisce atteggiamenti e abilità di tipo scientifico: esplora, scopre, capisce e riconosce i problemi, tenta la soluzione ed eventualmente modifica la propria opinione.</li> </ul>

<b>METODOLOGIA</b>	Drammatizzazione, travestimenti, giochi motori, giochi di ruolo, discussioni di gruppo, circle time, role-play, conversazioni, problemsolving, esplorazione e ricerca,rielaborazione.
--------------------	---

<b>ATTIVITA'</b>	<p>Memorizzazione di poesie, filastrocche e canzoni.</p> <p>Attività manipolative e costruttive,</p> <p>Attività di collage.</p> <p>Realizzazione di addobbi</p> <p>Giochi mimici, giochi individuali e di gruppo.</p> <p>Giochi simbolici e di drammatizzazione.</p> <p>Giochi senso – percettivi.</p> <p>Giochi di imitazione, giochi di presentazione.</p> <p>Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuto.</p> <p>Rappresentazioni grafico – pittorico – manipolative.</p> <p>Lettura di immagini.</p> <p>Presentazione di alcune brevi storie per stimolare la capacità di ascolto.</p> <p>Conversazione guidata.</p> <p>Drammatizzazione.</p> <p>Ascolto di brani musicali.</p>
<b>STRUMENTI/ SUSSIDI</b>	<p>Carta di tutti i tipi, brillantini bianchi e colorati; cartoline di paesaggi invernali, materiali di recupero, coriandoli, bottiglie di plastica, macchina fotografica, forbici, colla, pittura, colori a dita.</p>
<b>VERIFICA</b>	<p>Durante la verifica si osserverà la capacità di espressione corporea, comunicativa e grafica, di cooperazione e rispetto delle regole durante il gioco. Si osserverà la capacità di produrre ipotesi ed elaborare il pensiero scientifico.</p>
<b>VALUTAZIONE</b>	<p>La valutazione rileverà il livello di autonomia raggiunta nelle aree cognitive, motoria, linguistiche ed espressive e anche la capacità di interagire e collaborare positivamente nel gruppo.</p>

<b>PERCORSO BIMESTRE</b>	<b>APRILE / MAGGIO</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	Competenze sociali e civiche; Comunicazione nella madrelingua; Comunicazione nelle lingue straniere; Imparare ad imparare; Consapevolezza ed espressione culturale; Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia; Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; Competenza digitale

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IL SÉ E L' ALTRO</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'identità.</li> <li>- L'autonomia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È disponibile ad affrontare situazioni nuove.</li> <li>- Riconosce le emozioni proprie e degli altri: gioia, dolore, rabbia, tristezza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti e li sa controllare ed esprimere in modo adeguato.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le andature.</li> <li>- Le posture.</li> <li>- Ritmi, sequenze e pause.</li> <li>- Le norme igieniche.</li> <li>- Le buone abitudini alimentari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Controlla l'equilibrio dinamico mentre esegue andature e spostamenti.</li> <li>- Adegua il proprio movimento a ritmi differenti, dati dall'esterno.</li> <li>- È autonomo nel rispetto delle principali norme igieniche.</li> <li>- Si comporta correttamente a tavola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si muove in modo armonico, eseguendo l'azione motoria in modo coordinato.</li> <li>- Padroneggia gli schemi motori semplici e complessi in relazione allo spazio e al tempo.</li> <li>- Saper individuare i propri bisogni e attivarsi in modo autonomo per soddisfarli.</li> <li>- Raggiunge una buona autonomia personale nella gestione di sé, del materiale e degli spazi.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>	<b>Competenze</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- La comprensione.</li> <li>- Esperienze ed argomenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coglie i principali aspetti dei personaggi di un racconto.</li> <li>- Comunica spontaneamente o su richiesta esperienze personali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta, comprende e rielabora con un atteggiamento creativo e propositivo.</li> </ul>
---	--	---

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduzione e rielaborazione di codici.</li> <li>- Sonorità di oggetti naturali o artificiali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresenta graficamente la realtà.</li> <li>- Partecipa a canzoni e all'ascolto di brani musicali attraverso il movimento del corpo.</li> <li>- Utilizza strumenti e oggetti per imitare, riprodurre e inventare un ritmo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimenta e si esprime attraverso diverse forme di espressioni artistiche.</li> <li>- Esplora le possibilità sonore ed espressive proprie e della realtà circostante.</li> </ul>

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>		<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità'</b>	<b>Competenze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le forme.</li> <li>- La seriazione.</li> <li>- Le quantità.</li> <li>- Il primo e il dopo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classifica in base ad un attributo.</li> <li>- Ordina per grandezza, lunghezza e altezza.</li> <li>- Distingue la differenza: tanti, poco, niente.</li> <li>- Comprende l'alternarsi prima / dopo delle scansioni temporali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confronta, classifica, ordina in base a criteri precedentemente individuati</li> <li>- Effettua operazioni di precalcolo con materiale concreto nei vari momenti che caratterizzano la giornata scolastica.</li> <li>- Ha consapevolezza della collocazione temporale di eventi e azioni.</li> </ul>

<b>METODOLOGIA</b>	Esplorazione, uscite esplorative, conversazioni, osservazione, ricerca, giochi liberi e guidati, gioco del vero / falso, giochi motori, circle time, role-play e problem solving, interiorizzazione di norme igieniche e alimentari.
--------------------	--

<p><b>ATTIVITA'</b></p>	<p>Esercizi di classificazione in base ad uno o più elementi.</p> <p>Giochi per i concetti spaziali e temporali.</p> <p>Storie e giochi per i concetti topologici.</p> <p>Puzzle.</p> <p>Giochi con i blocchi logici.</p> <p>Trasformazioni.</p> <p>Memorizzazione di poesie, filastrocche e canzoni.</p> <p>Conversazione guidata.</p> <p>Racconti.</p>
<p><b>STRUMENTI/ SUSSIDI</b></p>	<p>Blocchi logici, puzzle, carta di tutti i tipi, materiali di recupero, macchina fotografica, fogli A4, cartoncini colorati, forbici, colla, pittura, pastelli e pennarelli</p>
<p><b>VERIFICA</b></p>	<p>Attraverso l'osservazione occasionale e sistematica si procederà alla verifica delle competenze in ambito logico / matematico, scientifico, linguistico, motorio.</p>
<p><b>VALUTAZIONE</b></p>	<p>La valutazione rileverà le competenze acquisite nell'area dell'autonomia edell'identità, nell'area motoria e linguistica-espressiva e infine nell'area logico-matematica.</p>

PERCORSO BIMESTRE	GIUGNO
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	Competenze sociali e civiche; Comunicazione nella madrelingua; Comunicazione nelle lingue straniere. Imparare ad imparare; Consapevolezza ed espressione culturale; Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia; Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; Competenza digitale.

CAMPO DI ESPERIENZA		IL SÉ E L' ALTRO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'identità.</li> <li>- L'autonomia.</li> <li>- Il senso di responsabilità.</li> <li>- La condivisione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È disponibile ad affrontare situazioni nuove.</li> <li>- Tenta automaticamente di controllare le proprie emozioni.</li> <li>- Si inserisce correttamente in un gruppo di gioco già costituito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa il senso dell'identità personale e sociale.</li> <li>- Conosce e rispetta le regole nei vari contesti educativi.</li> </ul>

CAMPO DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO
Conoscenze	Abilità'	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La rappresentazione grafica.</li> <li>- Padronanza del proprio corpo nel movimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disegna la figura umana nelle sue parti principali.</li> <li>- Sale e scende le scale, alternando i piedi, senza appoggio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attraverso l'esperienza motoria, sensoriale e percettiva riconosce e discrimina le informazioni provenienti dall'esterno.</li> <li>- Utilizza in modo creativo il corpo e il suo linguaggio mimico – gestuale per esprimersi e comunicare.</li> </ul>

CAMPO DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE
Conoscenze	Abilità'	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La descrizione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrive oggetti secondo la propria analisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisisce un repertorio linguistico adeguato alle</li> </ul>

- Il lessico.	sensoriale. - Acquisisce e utilizza vocaboli nuovi in relazione a situazioni vissute.	esperienze. - Utilizza correttamente il patrimonio lessicale nei diversi ambiti.
---------------	--	---

CAMPO DI ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI E COLORI
Conoscenze	Abilità'	Competenze
- Giochi di imitazione vocale.	- Esegue semplici canti mimati. - Interpreta brani musicali con il corpo.	- Percepisce, ascolta e discrimina suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi, utilizzando voce, corpo e oggetti.

CAMPO DI ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO
Conoscenze	Abilità'	Competenze
- La successione.	- Ordina in successione temporale una sequenza logica.	- Formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al passato e al futuro.

<b>METODOLOGIA</b>	Osservazione ed esplorazione della realtà, raggruppamenti, operazioni concrete, conversazioni, circle time, cooperative - Learning
<b>ATTIVITA'</b>	Memorizzazione di poesie, filastrocche e canzoni. Conversazione guidata. Attività di routine. Attività nell'orto. Giochi individuali e di gruppo all'aperto. Giochi logici. Giochi di imitazione. Drammatizzazione. Rappresentazioni grafico – pittorico – manipolative. Lettura di immagini.

<b>STRUMENTI/ SUSSIDI</b>	Blocchi logici, materiale informale /strutturato, semi, cerchi, birilli, carta di tutti i tipi, macchina fotografica, fogli A4, cartoncini colorati, forbici, colla, pittura, pastelli e pennarelli
<b>VERIFICA</b>	Attraverso l'osservazione occasionale e sistematica si procederà alla verifica delle competenze in ambito logico / matematico e scientifico. Si osserverà la consapevolezza, e le espressioni culturali e lo spirito di iniziativa dei bambini
<b>VALUTAZIONE</b>	La valutazione rileverà le competenze acquisite in ambito senso - percettivo, senso – motorio, sociale, cognitivo e linguistico.

*Angri.....*

*I docenti*