

## ITALIANO

### CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

#### COMPETENZE

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.
- Comprendere testi di vario tipo letti da altri.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

#### ABILITA'

- Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.
- Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.
- Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.
- Analizzare e commentare figure di crescente complessità.
- Formulare frasi di senso compiuto.
- Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.
- Esprimere sentimenti e stati d'animo.
- Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.
- Inventare storie e racconti.
- Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.
- Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.
- Riprodurre e confrontare scritture.
- Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.

## INGLESE

### CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE (comunicazione, lingua, cultura)

#### COMPETENZE

Ascoltare e comprendere lessico e semplici espressioni, filastrocche, canzoni, accompagnati da supporti audio-visivi

#### ABILITÀ

- Saper riconoscere e comprendere parole;
- Saper comprendere ed eseguire rhymes e canzoni;
- Saper utilizzare il corpo in risposta ad istruzioni orali.

#### CONOSCENZE

##### Funzioni:

- formule di saluto;
- chiedere e dire il proprio nome

##### Lessico:

- numbers
- colours
- pets
- formule d'augurio

##### Strutture:

Hi , Hello What's your name? My name is

## MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

### CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

#### COMPETENZE

- 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.
- 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 e azioni.
- Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

#### ABILITA'

- Raggruppare secondo criteri (dati o personali).
  - Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.
  - Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.
  - Individuare la relazione fra gli oggetti.
  - Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.
  - Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.
  - Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali ).
  - Numerare (ordinalità, cardinalità del numero).
  - Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.
  - Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.
  - Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.
  - Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.
  - Costruire modelli e plastici.
  - Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.
  - Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.
  - Porre domande sulle cose e la natura.
  - Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.
  - Descrivere e confrontare fatti ed eventi.
  - Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.
  - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.
  - Elaborare previsioni ed ipotesi.
- Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.
  - Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.
  - Costruire modelli di rappresentazione della realtà.

#### CONOSCENZE

- Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.
- Linee del tempo
- Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni
- Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)
- Raggruppamenti
- Seriazioni e ordinamenti
- Serie e ritmi
- Simboli, mappe e percorsi
- Figure e forme
- Numeri e numerazione
- Strumenti e tecniche

## STORIA - GEOGRAFIA

### CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

#### COMPETENZE

-Manifestare il senso dell'identità

personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.

-Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.

-Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.

-Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.

-Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.

-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.

-Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.

-Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.

#### ABILITA'

-Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.

-Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato

-Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni

-Rispettare i tempi degli altri

-Collaborare con gli altri

-Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili

-Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale

-Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno

-Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.

-Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni

-Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni

-Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro

-Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse

-Scambiare giochi, materiali, ecc...

-Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune

-Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto

-Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali

-Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.

#### CONOSCENZE

-Gruppi sociali riferiti

all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...).

-Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza

- Regole per la sicurezza in casa, a scuola , nell'ambiente, in strada.
- Regole della vita e del lavoro in classe
- Significato della regola
- Usi e costumi del proprio territorio, del proprio Paese e di altri Paesi(portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).

## AREA MOTORIA

### CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

#### COMPETENZE

- 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 comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

#### ABILITA'

- Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia
- Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.
- Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.
- Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.
- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.
- Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.
- Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi
- Rispettare le regole nei giochi
- Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.

#### CONOSCENZE

- Il corpo e le differenze di genere
- Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti
- Il movimento sicuro
- I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi.

## AMBITO ESPRESSIVO / ARTE E IMMAGINE – SUONO E MUSICA

### CAMPO DI ESPERIENZA: LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE (IMMAGINI, SUONI, COLORI)

#### COMPETENZE

Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura ).

#### ABILITA'

- Ascoltare brani musicali.
- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.
- Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico
- Esprimersi e comunicare con il linguaggio- mimico-gestuale
- Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.
- Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.

- Usare modi diversi per stendere il colore
- Utilizzare i diversi materiali per rappresentare
- Impugnare differenti strumenti e ritagliare
- Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.
- Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.
- Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri
- Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.
- Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

## INSEGNAMENTO RELIGIONE CATTOLICA

### COMPETENZE

#### IL SE' E L'ALTRO

Scopre nel Vangelo la persona di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare tradizioni culturali e religiose, serene con gli altri, anche differenti dalle proprie.

#### IL CORPO IN MOVIMENTO

Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.

#### LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani, per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

#### I DISCORSI E LE PAROLE

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

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.

### ABILITA'

- Comprendere ed imparare ad accettare le regole del vivere insieme.
- Riconoscere il valore dello stare con gli altri e della loro diversità.
- Conoscere l'insegnamento di Gesù sull'amore al prossimo.
- Usare il corpo per esprimere le emozioni interiori e religiose: gioia, gratitudine, stupore, amore, compassione.
- Scoprire il significato delle feste cristiane, attraverso i simboli che le caratterizzano.
- Imparare a dare i nomi appropriati ad alcuni simboli religiosi che vengono presentati.
- Riconoscere la chiesa come luogo di preghiera
- Canta e recita poesie religiose
- Ascoltare e conoscere alcuni avvenimenti principali che hanno caratterizzato la vita di Gesù.
- Scoprire gli insegnamenti di Gesù attraverso le parabole.
- Raccontare brani relativi alla vita di Gesù
- Cogliere la bellezza del mondo.
- Scoprire che il mondo è stato creato da Dio e donato agli uomini.
- Comprendere e manifestare la cura e il rispetto per il creato.

## CONOSCENZE

- Giochi di socializzazione, simbolici e drammatizzazione.
- Ascolto di racconti biblici ed evangelici.
- Attività grafico-pittoriche-manipolative individuali e di gruppo.
- Conversazioni guidate attraverso domande stimolo.
- Attività musicale: ascolto di canti, filastrocche e poesie inerenti all'argomento trattato.
- Osservazione, lettura, riflessione di immagini e opere d'arte.