

CURRICOLI

Ogni scuola vive e opera come una comunità nella quale cooperano studenti, docenti e genitori.

Al suo interno assume particolare rilievo la comunità professionale dei docenti che, valorizzando la libertà, l'iniziativa e la collaborazione di tutti, si impegna a riconoscere al proprio interno le differenti capacità, sensibilità e competenze, a farle agire in sinergia, a negoziare in modo proficuo le diversità e gli eventuali conflitti per costruire un progetto di scuola partendo dalle Indicazioni Nazionali.

L'elaborazione e la realizzazione del curricolo costituiscono pertanto un processo dinamico e aperto, e rappresentano per la comunità scolastica un'occasione di partecipazione e di apprendimento continuo.

"La centralità della persona trova il suo pieno significato nella scuola intesa come comunità educativa, aperta anche alla più larga comunità umana e civile, capace di includere le prospettive locale, nazionale, europea e mondiale".

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA LINGUISTICA

Indicatori	Età	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Prerequisiti	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Ascoltare e comprendere	3 ANNI	Comprende semplici informazioni, istruzioni, messaggi verbali e non verbali	Eseguire semplici consegne e descrivere immagini	Ascoltare brevi e semplici racconti. Capire il messaggio delle parole usate dall'insegnante. Comprendere semplici istruzioni.	<ul style="list-style-type: none">Eseguire semplici consegne legate alla quotidianità.Conversazioni, dialoghi nel piccolo e grande gruppo.Letture di brevi storie.
	4 ANNI	Comprende informazioni, istruzioni, messaggi verbali e	Ricostruire semplici storie in sequenze	Ascoltare un breve racconto. Capire il linguaggio usato dalle insegnanti e semplici consegne. Ascoltare, comprendere e	<ul style="list-style-type: none">Letture di un racconto e rielaborazione grafica in sequenze e non.Attività legate

Comunicare oralmente	5 ANNI	non verbali Comprende informazioni, istruzioni, messaggi verbali e non verbali	Riconoscere globalmente parole di uso comune associandole all'immagine	raccontare narrazioni di fiabe e rime. Ascoltare una fiaba o un racconto. Comprendere le istruzioni date a voce dall'insegnante. Ascoltare, comprendere e rielaborare in vari codici espressivi testi, poesie, racconti, filastrocche e canti.	all'argomento. <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di una lettura e rielaborazione attraverso vari linguaggi. • Attività legate all'argomento. • Conversazioni su esperienze personali e comuni o su argomenti scelti.
	3 ANNI	Comunica esperienze, sentimenti, contenuti e opinioni	Comunicare bisogni ed emozioni attraverso i linguaggi corporei	Usare il linguaggio per interagire, comunicare ed esprimere bisogni. Strutturare semplici frasi di senso compiuto. Descrivere ciò che sta facendo.	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti e drammatizzazioni.
	4 ANNI	Comunica esperienze, sentimenti, contenuti e opinioni	Esprimere bisogni, emozioni, domande, ragionamenti con frasi semplici, disegni.	Parlare raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei. Introdurre termini nuovi nel suo lessico.	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e dialoghi tra pari su esperienze quotidiane. • Racconti e drammatizzazioni.
	5 ANNI	Comunica esperienze, sentimenti, contenuti e opinioni	Raccontare, inventare storie e narrazioni. Descrivere azioni spiegandone il	Esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti. Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con coetanei e adulti. Fare ipotesi e trovare soluzioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni su esperienze personali intervenendo in maniera pertinente. • Osservazioni dell'ambiente nelle varie stagioni. • Lettura di immagini

Leggere e comprendere	3 ANNI	Si interessa ai libri, alle immagini.	significato. Leggere le immagini.	Avvicinarsi con curiosità e rispetto al libro . Leggere per immagini. Descrivere una semplice immagine Prestare attenzione durante le narrazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di libri illustrati • Utilizzo di filmati e diapositive • Letture e commento di immagini • Uso di libri illustrati, video e diapositive • Esplorazione senso – percettiva di libri • Uso di schede operative. • Inventare e/o completare storie
	4 ANNI	Si interessa ai libri, alle immagini, al codice scritto.	Sfogliare un libro e comprendere storie con le immagini.	Collegare figure e immagini uguali. Individuare le sequenze finali di una storia.	
	5 ANNI	Si interessa ai libri, alle immagini, al codice scritto.	Avere cura dei libri e sviluppare il piacere della lettura.	Completare piccoli racconti. Riordinare le sequenze di un racconto. Comprendere narrazioni e inventare nuove storie.	
Scrivere	3 ANNI	Interagisce su esperienze di vario tipo nei diversi contesti comunicativi	Mostrare interesse per il codice scritto. (immagini a fumetti, onomatopee...)	Disegnare “per scrivere”	<ul style="list-style-type: none"> • Attività grafico – pittoriche utilizzando diversi strumenti: dita, matite, pennarelli. • Attività grafiche per l’affinamento coordinazione oculo – manuale. • Scrittura libera di parole.
	4 ANNI	Interagisce su esperienze di	Mostrare interesse	Scrivere alcune lettere in	

Riflettere sulla lingua	5 ANNI	vario tipo nei diversi contesti comunicativi	per il codice scritto.	stampatello maiuscolo.	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di pregrafismo. • Copiare semplici parole.
	3/4/5 ANNI	Interagisce su esperienze di vario tipo nei diversi contesti comunicativi	Mostrare interesse per il codice scritto. Formulare domande per chiedere informazioni.	Scrivere il proprio nome in stampatello maiuscolo. Copiare una semplice parola	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi sonori. • Attività di drammatizzazione. • Scioglilingua e filastrocche rimate.
		Racconta esperienze personali con un linguaggio sempre più articolato.	Rispettare il ritmo del parlare e dell'ascoltare. Intervenire nelle conversazioni e rispettare le regole (attendere il proprio turno senza interrompere chi parla)	Pronunciare correttamente le parole. Creare rime e inventare parole nuove. Riconoscere alcune lettere. Giocare con le parole a livello di significati e suoni. Comprendere e assimilare parole nuove, utilizzandole nel contesto dei giochi e delle diverse esperienze. Parlare di sé, delle persone, degli ambienti e degli oggetti, formulando frasi di senso compiuto. Saper riconoscere alcune lettere	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminazione di vocali e consonanti in stampatello maiuscolo.

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA LOGICO - MATEMATICA

Indicatori	Età	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Prerequisiti	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
I Simboli numerici	3 ANNI	Percepisce e nomina le principali forme geometriche	Nomina i numeri naturali da 0 a 10	Manipolare materiali diversi.	<ul style="list-style-type: none"> Quantificazione di oggetti con giochi psicomotori (pochi-molti, uno-tanti...)
	4 ANNI	Riconosce le principali figure geometriche: classifica per forma, colore e dimensione.	Conta da 1 a 10. Riconosce somiglianze e differenze tra oggetti, animali e persone.	Rielaborare le esperienze usando diversi linguaggi e modalità di rappresentazione.	<ul style="list-style-type: none"> Semplici sequenze rimate Seriazione e classificazione in base a un criterio date Giochi psicomotori e filastrocche.
	5 ANNI	Disegna oggetti, tenendo conto delle posizioni nello spazio: sopra, sotto, dentro, fuori... Disegna linee aperte, verticali, oblique. Risolvere problemi applicando schemi e strategie	Disegna insiemi di oggetti e tra questi insiemi calcola semplici addizioni e sottrazioni. Adopera lo schema del chi? – che cosa? –	Osservare, descrivere e classificare oggetti in base alla forma, al colore e alla grandezza. Eseguire e rappresentare ritmi grafici. Classificare riconoscendo differenze e associando elementi.	<ul style="list-style-type: none"> Giochi per ordinare e raggruppare oggetti e materiale strutturato e non. Classificazione mediante l'uso dei blocchi logici

<p>Le figure geometriche</p> <p>La quantità e la trasformazione di raccolta dati e documentazione</p>	<p>risolutive</p>	<p>quando? – come? – perché?</p>	<p>Riconoscere e raggruppare immagini uguali. Riconoscere i termini che indicano le quantità. Associare le quantità al numero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludica organizzata in piccoli e grandi gruppi. • Filastrocche, canti, racconti. • Uso di semplici simboli per la registrazione di dati. • Ritaglia, incolla, raggruppa secondo criteri dati • Uso di simboli per la registrazione di dati. • Esercizi di precalcolo • Realizzazione di insiemi.
	<p>3 ANNI</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo diversi criteri</p>	<p>Sa riconoscere e differenziare dimensioni e grandezze (grande–piccolo)</p>	<p>Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.</p>	
	<p>4 ANNI</p> <p>Elabora dati utilizzando semplici rappresentazioni statistiche.</p>	<p>Sa classificare e ordinare oggetti e figure.</p>	<p>Raccogliere e rappresentare dati. Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.</p>	
<p>5 ANNI</p> <p>Elabora dati utilizzando semplici rappresentazioni statistiche.</p>	<p>Raccoglie e assembla dati secondo concetti di equipotenza quantitativa (maggiore, minore, uguale)</p>	<p>Riconoscere la quantità Operare e ordinare piccole quantità.</p>		

COMPETENZE IN USCITA	SCUOLA INFANZIA
ITALIANO	INTERCONNESSIONI/AZIONI INFANZIA - PRIMARIA
<p>Comprendere e comunicare messaggi, rappresentare eventi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia i linguaggi indispensabili per favorire la comunicazione verbale – e – non in vari contesti • Interagisce nel gruppo e rispettando i pareri e i diversi punti di vista degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio verbale per raccontare, dialogare, chiedere spiegazioni nel corso delle attività didattiche proposte. • Utilizzare del linguaggio verbale per animazioni e drammatizzazioni teatrali e per rielaborare informazioni. • Comunicare e interagire con messaggi non verbali: attività grafico – pittorica, musicali. • Raccontare storie con la base di immagini cartacee e/o multimediali in sequenza. • Esprimere vissuti e/o eventi con il disegno.
MATEMATICA	
<p>Costruire e verificare ipotesi problematiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca delle soluzioni • Utilizza mezzi e strumenti adeguati al caso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Simboleggiare e formalizzare la realtà nota. • Utilizzare il linguaggio logico – matematico mediante attività ludiche. • Rafforzare il concetto di quantità.