



Programmazione Annuale Scuola dell'Infanzia Alunni

4 anni

Competenze Chiave Europee

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

Obiettivi educativi trasversali

- Rispettare il regolamento scolastico
- Rispettare gli altri
- Partecipare in modo responsabile alla vita scolastica
- Collaborare con i compagni e gli insegnanti
- Conseguire autonomia
 - Accettare e rispettare la diversità
- Confrontarsi con gli altri e riflettere sui propri comportamenti

Metodologia

- Rispetto degli stadi cognitivi (Sviluppo linguistico/sviluppo del pensiero)
- Cooperative learning ○ Roleplaying
- Problemsolving
- Brain-storming
- Learning by doing
- Lezione frontale
- Compito di apprendimento
- Didattica laboratoriale
- Metodo euristico
- Interdisciplinarietà
- Peer education

CAMPI DI ESPERIENZA

IL SE' E L'ALTRO	
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">• Vive l'ambiente scolastico in modo positivo.• Rafforza l'autonomia, la stima di se• Rispettare ed aiutare gli altri• Lavorare in gruppo• Registrare i momenti e le situazioni che suscitano paura• Conoscere la propria realtà scolastica e territoriale	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali, all'ambiente, ai materiali.• Acquisire la capacità di relazionarsi in modo positivo con adulti e compagni.• Rispettare e valorizzare le diversità• Promuovere atteggiamenti di aiuto e di collaborazione, favorire la comunicazione e il proprio apporto personale.• Avviare alla scoperta di spazi pubblici• Stimolare l'espressione dei propri vissuti imparando a controllare emozioni e sentimenti.• Conoscersi reciprocamente in situazione di scoperta e di ascolto

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">• Rafforza la coscienza di sé.• Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, coordinando i movimenti.• Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori applicandoli nei giochi individuali e di gruppo.	<ul style="list-style-type: none">• Orientarsi all'interno di uno spazio strutturato.• Utilizzare in situazioni diverse le condotte motorie di base.• Sa camminare in equilibrio su un ponte di mattoni.• Sa rispettare i turni nel gioco motorio, rispettando i tempi di partenza e coordinandosi con i compagni del gruppo.• Ha una buona coordinazione oculo manuale

I DISCORSI E LE PAROLE	
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Sa parlare, descrivere, raccontare e dialogare • Arricchisce e rafforza il proprio lessico, comprende parole e discorsi. • Ascoltare, comprendere, rielaborare narrazioni, fatti eventi. • Riconoscere testi di letteratura per l'infanzia ed esprimere le proprie preferenze. • Individuare gli atti del parlare, ascoltare, leggere scrivere • Approcciare e sperimentare codici personali in ordine alla lingua scritta 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire verbalmente con i compagni e gli adulti. • Sviluppa la padronanza della lingua italiana e arricchisce il proprio lessico. • Intervenire nelle conversazioni rispettando il proprio turno. • Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni di gruppo. • Riassumere una breve lettura o racconto. • Giocare con le parole • Avvicinarsi al libro e al piacere della lettura. • Mostrare interesse per il codice scritto. • Interpretare e tradurre segni e simboli

IMMAGINI, SUONI, COLORI	
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. • Disegnare, dipingere, modellare, lasciando traccia di sé. • Sperimentare diverse forme di espressione artistica e plastica. • Utilizzare il corpo e la voce per riprodurre inventare suoni e rumori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire esperienze di manipolazione. • Eseguire una manipolazione finalizzata di materiale amorfo. • Esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. • Lasciare traccia di sé usando le parti del corpo. • Conoscere ed utilizzare in situazioni di gioco la propria voce. • Produrre suoni e rumori con il proprio corpo. • Ascoltare e produrre suoni dell'ambiente e della natura

LA CONOSCENZA DEL MONDO	
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">• Toccare, guardare, ascoltare, fiutare, assaggiare.• Contare, ordinare, raggruppare.• Manipolare, smontare, montare, piantare, legare.• Adoperare lo schema investigativo del "chi, cosa, quando, come, perché".• Localizzare e collocare nello spazio e nel tempo, eseguire percorsi, guidare in maniera non verbale.	<ul style="list-style-type: none">• Usare i cinque sensi per ricavare informazioni dall'ambiente.• Individuare caratteristiche percettive dei materiali: forme, colore, dimensione.• Compiere classificazioni• Compiere seriazioni• Sviluppare atteggiamenti ed attività di tipo scientifico: esplorare, scoprire, capire• Usare strumenti matematici per registrare e rappresentare le esperienze• Orientarsi nel tempo della vita quotidiana

Attività

- **Attività di gruppo:**
 - ✓ progettare
 - ✓ costruire
 - ✓ disegnare
 - ✓ confrontarsi
 - ✓ discutere
- **Attività psicomotorie:**
 - ✓ cammina all'indietro
 - ✓ cammina lateralmente
 - ✓ saltella e procede su un piede solo
 - ✓ salta su due piedi
 - ✓ nuota
 - ✓ lancia
 - ✓ calcia
 - ✓ trascina
- **Attività di esplorazione degli spazi scolastici**
- **Attività di esplorazione di nuove tecnologie.**
 - ✓ giochi didattici con la LIM
 - ✓ sperimentare nuove app che prevedano la costruzione di storie o bacheche virtuali tipo Padlet
 - ✓ esplorare programmi di disegno e scrittura
- **Attività che prevedono pratiche logico- matematiche.**
 - ✓ seriare, classificare, ordinare, contare oggetti, cose e persone con l'ausilio di giochi, conte e filastrocche
- **Attività con esecuzioni canore e rappresentazioni.**
 - ✓ ascolto, memorizzazione di brani musicali vari (dalla musica classica a quella rock)
 - ✓ Muoversi a tempo di musica
 - ✓ Eseguire pattern musicali semplice con la voce o la body percussion o con strumentario Orff

Strategie e Strumenti

STRATEGIE

- Lavori individuali e di gruppo, guidati e non
- Interventi individualizzati
- Esercizi differenziati
- Ricerche guidate
- Attività progettuali
- Attività di recupero, consolidamento e sviluppo
- Iniziative di sostegno
- Visite e viaggi d'istruzione
- Interventi di esperti su specifici argomenti
- Partecipazione a spettacoli teatrali, concorsi
- Attività laboratoriali

STRUMENTI

- Giochi, didattici e non
- LIM
- Libri di testo e libri integrativi
- Sussidi audiovisivi
- Materiale didattico strutturato, tecnico, artistico, musicale, sportivo, informatico
- Strumenti e attrezzature presenti nei vari laboratori
- Biblioteca di classe o di istituto

Spazi	Tempi
<ul style="list-style-type: none">• Sezione• Atrio• Palestrina• Cortile• Laboratori• Biblioteca	Tutto l'anno scolastico

Verifiche degli apprendimenti

Prove strutturate e schede predisposte dai docenti sulla base della programmazione comune.

Verifica delle Competenze Chiave Europee

Osservazione e rilevazione dei comportamenti acquisiti in ambito civico e sociale attraverso compiti di realtà.