ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. CARDUCCI"

SANTA MARIA A MONTE

CURRICOLI VERTICALI

SETTORE SCUOLA DELL'INFANZIA

Scansionato con CamScanner

GRADO SCUOLA: SCUOLA DELL'INFANZIA

DISCIPLINA: ITALIANO

Scansionato con CamScanner

I° ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA

Obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli alunni	Contenuti e/o attività
- ascoltare l'insegnante che parla	- lettura dell'adulto attraverso l'utilizzo di diverse strategie - lettura di fiabe, filastrocche e racconti - racconti di esperienze
- ascoltare i compagni di gruppo	- racconti dei bambini su attività strutturate o su esperienze vissute
- pronunciare i nomi degli oggetti che usa - imparare il nome di oggetti non conosciuti	- esecuzione di giochi guidati e finalizzati - " " " " "
- comprendere il significato delle parole che usa	- conversazioni in situazioni esperenziali concrete
- ripetere semplici frasi (soggetto, predicato e complemento)	- esecuzione di giochi guidati e finalizzati - intervento a "specchio"
- verbalizzare semplici immagini	- lettura di immagini con domande stimolo
- verbalizzare in sequenza storie formate da due immagini	- lettura di immagini - giochi guidati

Scansionato con CamScanner

II° ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA

ttivi specifici di apprendimento tivi alle competenze degli alunni	Contenuti e/o attività
ascoltare l'insegnante che parla	- lettura dell'adulto attraverso diverse strategie (lettura animata, cambiamento d'intonazione...) - lettura di fiabe, filastrocche e racconti - racconti di esperienze
ascoltare i compagni	- racconti di esperienze vissute - verbalizzazione delle attività svolte
pronunciare correttamente il nome degli oggetti che usa	- giochi di nomenclatura - giochi di rima - ripetizione di filastrocche
imparare il nome di oggetti nuovi	- giochi con materiale strutturato e non (blocchi logici...) - giochi di nomenclatura
analizzare e commentare immagini di crescente complessità	- presentazione di immagini di vario tipo; analisi con domande-stimolo: che cosa c'è? com'è? che cosa ci si può fare? - giochi simbolico-imitativi
descrivere una situazione ad altri	- descrizioni guidate di oggetti, persone, animali, ambienti e giochi, in base alle caratteristiche percettive e funzionali.

Scansionato con CamScanner

III° ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA

Obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli alunni	Contenuti e/o attività
Usare le lingua italiana correttamente; comprendere parole e discorsi. Ascoltare e comprendere narrazioni, storie e chiedere spiegazioni. Sperimentare filastrocche, rime e drammatizzazioni Sapere esprimere e comunicare emozioni e stati d'animo anche attraverso il proprio vissuto Esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura	Lettura dell'adulto nel piccolo e nel grande gruppo Conversazioni, formulazione di ipotesi e analisi delle storie Ripetizione di filastrocche e rime e memorizzazione Lettura di storie con l'uso d nuovi termini e analisi delle parole complesse Lettura di immagini dietro domande stimolo per identificare personaggi, azioni e ambienti Ricostruzione della storia attraverso sequenze Racconto dei bambini, resoconto di esperienze, giochi di ruolo, di imitazione e drammatizzazione Utilizzo di materiale strutturato (schede predisposte, libri operativi) Riconoscere i propri spazi (attaccapanni, spazi per i propri elaborati, ecc…) attraverso l'utilizzo del cartellino con il proprio nome Giochi con materiale strutturato Rappresentazioni grafico-pittoriche

Scansionato con CamScanner

AREA ANTROPOLOGICA e

affettivo - relazionale

Scansionato con CamScanner

1° ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA

Obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli alunni	Contenuti essenziali/attività
- Percepire i ritmi di scansione della giornata scolastica	- La giornata scolastica: conversazioni in situazione, esperienze concrete
- Percepire i concetti di PRIMA/DOPO, nell'ambito dell'attività psicomotoria svolta	- Esecuzione di due azioni conseguenti e distinzione tra azione precedente e successiva
- Rapportarsi positivamente con l'insegnante	- giochi liberi e guidati
- Rapportarsi con i compagni e cercare di mettersi in relazione con loro	- giochi liberi e guidati
- Rispettare semplici regole di convivenza	- Conversazioni sulla necessità di stabilire regole

Scansionato con CamScanner

II° ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA

Obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli alunni	Contenuti essenziali/attività
- Conoscere e rispettare ritmi di scansione della giornata scolastica	- La giornata scolastica: ricostruzione in sequenza temporale dei vari momenti della giornata scolastica
- Intuire i concetti PRIMA/ADESSO/DOPO, nelle varie situazioni	- Riordinamento in successione logica di azioni e storie ascoltate
- Accettare le regole di un gioco	- Giochi di gruppo
- Condurre a termine semplici compiti	- Esecuzione di semplici incarichi
- Rispettare le cose altrui e le cose comuni	- Conversazioni - Formulazione di regole - Trascrizione grafica e simbolica su cartelloni

Scansionato con CamScanner

III° ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA

Obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli alunni	Contenuti essenziali/attività
- Comprendere ed utilizzare la Successione temporale (PRIMA/ORA/DOPO) e la contemporaneità	- Ordinamento in successione logica di una storia ascoltata, scomposta in cinque immagini - Riproduzione grafica di situazioni di contemporaneità, relative al vissuto del bambino
- Osservare e registrare lo scorrere del tempo	- Costruzione di cartelloni per registrare le presenze, il tempo meteorologico, il trascorrere della settimana e del mese - Individuazione e uso di simboli - Memorizzazione di poesie e filastrocche sulla settimana
- Rappresentare e descrivere un percorso, anche attraverso l'uso di simboli	- Esecuzione e verbalizzazione di percorsi - Individuazione e produzione di simboli
- Formulare semplici ipotesi	- Problematizzazione delle esperienze e relativo confronto sulle previsioni - Ipotesi
- Rispettare il proprio turno	- Conversazioni e formulazione di Regole

Scansionato con CamScanner

LINGUA INGLESE

Scansionato con CamScanner

SCUOLA DELL'INFANZIA

Obiettivi	Competenze	Attività
Ascoltare	1. Ascolta parole e semplici frasi.	- Ascolto dell'insegnante e di materiale linguistico emesso da fonti sonore diverse.
Ascoltare e comprendere	1. Attribuisce un senso globale a unità fonico acustiche.	- Giochi con flashcards. - Bingo. - Fruizione di materiale audiovisivo.
	2. Comprende semplici comandi per eseguire azioni.	- Esecuzione di giochi motori su comando di un adulto o di un compagno. - Esecuzione di attività grafico pittoriche su comando di un adulto o di un compagno.
Parlare e interagire	1. Riproduce conte, filastrocche, canzoncine,...	- Ascolto e riproduzione di conte, filastrocche, canzoncine.
	2. Associa parole ad immagini.	- Produzione di parole riferite ad immagini date.
	3. Produce su modello brevi frasi con intento comunicativo.	- Ripetizione su modello di brevi frasi per parlare di sé stessi.

Scansionato con CamScanner

AREA LOGICO - MATEMATICA

Scansionato con CamScanner

3 ANNI

COMPETENZE TRASVERSALI
- RISOLVERE PROBLEMI DI DIVERSA NATURA TRATTI DA ESPERIENZA CONCRETA

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO RELATIVI ALLE COMPETENZE DEI BAMBINI	CONTENUTI ESSENZIALI/ ATTIVITA'
- DISCRIMINARE E DENOMINARE I COLORI FONDAMENTALI - CONFRONTARE LE GRANDEZZE – GRANDE/PICCOLO - CONOSCERE I CONCETTI DENTRO/FUORI – SOPRA/SOTTO APERTO/CHIUSO - DISCRIMINARE E DENOMINARE LE FORME GEOMETRICHE CERCHIO/QUADRATO - CLASSIFICARE IN BASE AD UN ATTRIBUTO	Associa colori appropriati agli elementi dell'ambiente circostante (sole-cielo-mela) Giochi motori (faccio finta di …essere un gigante,un nanetto); percorsi vari con oggetti di varia grandezza. Giochi motori con percorsi prestabiliti (es. dentro il cerchio,sotto il tavolo ecc.) Giochi con materiale strutturato relativo alle forme. Giochi di raggruppamento in base al colore alla forma.

Scansionato con CamScanner

GRADO SCUOLA: SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE TRASVERSALI

Scansionato con CamScanner

4 ANNI

COMPETENZE TRASVERSALI
- RISOLVERE PROBLEMI DI DIVERSA NATURA TRATTI DA ESPERIENZA CONCRETA - ACQUISIRE UN LINGUAGGIO SEMPRE PIU' DESCRITTIVO CHE PUNTI AD ESPRESSIONI CHIARE, CORRETTE E SIGNIFICATIVE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO RELATIVI ALLE COMPETENZE DEI BAMBINI	CONTENUTI ESSENZIALI/ ATTIVITA'
- DISCRIMINARE E DENOMINARE LE FORME GEOMETRICHE CERCHIO/QUADRATO/TRIANGOLO - COGLIERE UGUAGLIANZE E DIFFERENZE FRA OGGETTI - INDENTIFICARE UN OGGETTO NON APPARTENETE AD UN INSIEME DATO - PADRONEGGIARE I CONCETTI SOPRA/SOTTO DENTRO/FUORI DAVANTI/DIETRO VICINO/LONTANO LUNGO/CORTO ALTO/BASSO - DISPORRE IN ORDINE CRESCENTE E DECRESCENTE UNA SERIE DI ALMENO 3 OGGETTI IN BASE AD UN CRITERIO DATO - RICONOSCERE E IDENTIFICARE LE QUANTITA' FINO A TRE - CLASSIFICA IN BASE A 1 O 2 ATTRIBUTI	Riproduzione grafica e sistematica delle forme geometriche proposte. Giochi guidati più rappresentazione grafica con costruzione di insiemi (es. tutti i camioncini …no le macchinine) Giochi con percorsi e gincane varie più libere rappresentazioni grafiche e strutturate. Giochi con materiale strutturato e non (es. birilli,torri,ecc.) più rappresentazioni grafiche strutturate con diverse tecniche (es. ritaglia e incolla). Giochi motori abbinati a un comando ben definito (es. fai tre canestri, prendi tre birilli.ecc.) Ricerca nel materiale cartaceo (giornali) le quantità. Giochi, raggruppamenti e prime rappresentazioni grafiche di insiemi.

Scansionato con CamScanner

5 ANNI

COMPETENZE TRASVERSALI
- RISOLVERE PROBLEMI DI DIVERSA NATURA TRATTI DA ESPERIENZA CONCRETA - ACQUISIRE UN LINGUAGGIO SEMPRE PIU' DESCRITTIVO CHE PUNTI AD ESPRESSIONI CHIARE, CORRETTE E SIGNIFICATIVE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO RELATIVI ALLE COMPETENZE DEI BAMBINI	CONTENUTI ESSENZIALI/ ATTIVITA'
- RICONOSCERE LE QUATTRO FIGURE GEOMETRICHE E DESCRIVERNE LE DIFFERENZE	Giochi con blocchi logici e costruzioni di diversi insiemi. Rappresentazione grafica di gruppo (cartelloni), puzzle delle forme.
- CLASSIFICARE IN BASE A DUE ATTRIBUTI	Giochi spontanei e guidati alla ricerca degli oggetti presenti nell'ambiente su richiesta precisa, rappresentazione grafica tramite insiemi.
- SERIARE ALMENO 5 OGGETTI SECONDO IL COLORE E LA DIMENSIONE	Giochi a squadre considerando 2 criteri (es. altezza e indumento), rappresentazione grafica con tecnica del ritaglio e incollaggio.
- OPERARE CON I NUMERI NEI DIVERSI ASPETTI (ORDINALI/CARDINALI)	Giochi articolati con gare individuali (primo- secondo- terzo- ecc.). Costruzione di cartelloni inerenti filastrocche con tema numerico e riproduzioni grafiche e individuali.
- STABILIRE RELAZIONI E CONFRONTI FRA QUANTITA' (INSIEMI UGUALI-MAGGIORE-MINORE-EQUIPOTENTI) USANDO I SIMBOLI APPROPRIATI	Giochi motori organizzati per formare vari insiemi a seconda del comando dato. Realizzazione degli insiemi richiesti con materiale strutturato e non , rappresentazione grafica – pittorica di gruppo e individuale.
- FORMULARE SEMPLICI IPOTESI	Giochi relativi a situazioni problematiche.
- UTILIZZARE SEMPLICI STRUMENTI DI MISURAZIONE	Giochi per misurare lunghezze e grandezze con il corpo, gli oggetti, ecc. Simbolizzazione delle esperienze.

Scansionato con CamScanner

AREA SCIENTIFICA

Scansionato con CamScanner

SCUOLA DELL'INFANZIA

EDUCAZIONE SCIENTIFICA

COMPETENZE GENERALI

- CAPACITA' DI METTERSI IN RAPPORTO DIRETTO CON LA REALTA' CONCRETA, SVILUPPANDO :
- LA CAPACITA' DI PARLARNE, DI SPIEGARLA, DI RAPPRESENTARLA IN MODI DIVERSI.

In questa area della scuola, le esperienze scientifiche si pongono come campo dell'esplorazione, della manipolazione, della scoperta e della prima sistematizzazione delle conoscenze sul mondo della realtà naturale ed artificiale.

3° - 4° - 5° ANNO

PROCESSI COGNITIVI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO RELATIVI ALLE COMPETENZE DEGLI ALUNNI
- INDAGINE E RICERCA	Osservare attraverso l'uso dei sensi, con l'esplorazione e la manipolazione. Raccogliere e organizzare le informazioni con l'utilizzo di profili e tabelle.
- MISURAZIONE	Usare misure non convenzionali.
- RAPPRESENTAZIONE E MODELLAZIONE	Rappresentare graficamente gli aspetti caratterizzanti di un fenomeno (disegno,verbalizzazione)
- CORRELAZIONE	Confrontare, individuare somiglianze e differenze. Mettere in relazione, in ordine, in corrispondenza.
- ARGOMENTAZIONE	Utilizzare il linguaggio verbale per semplici descrizioni. Fare previsioni e ipotesi.

Scansionato con CamScanner

CURRICOLO DI EDUCAZIONE MOTORIA

Condizioni di fattibilità

Per l'applicazione del curricolo si rileva la necessità di spazi e attrezzature adeguate; nelle scuole in cui non sussistono tali condizioni, il curricolo potrà subire variazioni.

SCUOLA DELL'INFANZIA

1.ORGANIZZARE E REGOLARE IL MOVIMENTO IN MODO COSCIENTE E COORDINATO

TRE ANNI Muoversi per conoscere lo spazio circostante e per sperimentare la propria corporeità	• Spostamenti guidati e liberi nello spazio • Movimenti imitativi di animali • Movimenti e giochi dettati dalla fantasia
QUATTRO ANNI Muoversi con abilità nello spazio circostante e nel gioco, sperimentando la propria lateralità e coordinando i movimenti	• Giochi dinamici di gruppo coordinati nello spazio • Percorsi strutturati con consegne topologiche (alto/basso, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, sopra/sotto)
CINQUE ANNI Muoversi con abilità nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria dominanza corporea e della lateralità, coordinando i movimenti	• Giochi motori regolati dalle varianti spaziali(in mezzo, largo/stretto, vicino/lontano, intorno) • Giochi motori regolati dalle varianti temporali(prima/dopo, contemporaneamente, lento/veloce) • Giochi regolati dalle varianti della lateralità destra/sinistra

2.SVILUPPARE E CONSOLIDARE LE CAPACITÀ SENSO-PERCETTIVE E COORDINATIVE

TRE ANNI Rappresentare in modo spontaneo la figura umana; scoprire il proprio corpo in posizione statica e dinamica	• Scarabocchi spontanei e loro significato • Rotolamento e trascinamento di oggetti, materiali e compagni • Rotolamenti a coppie
QUATTRO ANNI Rappresentare la figura umana; prendere coscienza del proprio corpo in posizione statica e dinamica; sviluppare competenze di motricità fine e globale	• Riconoscimento dinamico delle parti corporee proprie e dei compagni; rappresentazioni grafiche; attività mimico-gestuali • Riconoscimento tattile di materiali; ritagli, strappi…

Scansionato con CamScanner

	(sulle porte e negli spazi della scuola)
CINQUE ANNI Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni, nella prospettiva della salute e dell'ordine	• Rappresentazione grafica e verbale di oggetti e spazi della scuola • Uscite didattiche per vivere in maniera positiva l'ambiente inteso come "natura"
Riconoscere situazioni di pericolo a scuola, a casa, per strada	• Conversazioni e lettura di immagini per prendere coscienza di situazioni di pericolo

5.RELAZIONARSI POSITIVAMENTE CON IL GRUPPO RISPETTANDO LE DIVERSE CAPACITÀ, LE ESPERIENZE PREGRESSE, LE CARATTERISTICHE PERSONALI

TRE ANNI Controllare l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età	• Il pupazzo come oggetto transizionale • Giochi di costruzione e di trasformazione dell'ambiente scolastico (giochi di allestimento di ambienti familiari)
QUATTRO ANNI Controllare l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età, rielaborandole attraverso il corpo e il movimento	• Allestimento degli spazi secondo funzioni differenziate (spazi comuni, spazi per attività specifiche) • Giochi con giocattoli in comune; uso di materiali in comune
CINQUE ANNI Controllare l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età, rielaborandole attraverso il corpo e il movimento	• Collaborazione con l'insegnante e i compagni nello svolgimento di azioni quotidiane (il pranzo, i compleanni, le feste) • Conversazioni, dialoghi, spiegazioni, opinioni raccolte dai bambini su un dato argomento o su conflitti che si possono creare

Scansionato con CamScanner

CURRICOLO DI EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI APPRENDIMENTO: Fruizione e produzione di messaggi

3 ANNI

Obiettivi di competenza	Contenuti e/o attività
1 Utilizzare i vari strumenti grafici	- Utilizzo in modo spontaneo dei vari elementi grafici (pennarelli, pennelli….)
2 Usare i vari colori	- Attività pittoriche libere, individuali e di gruppo
3 Discriminare, conoscere e utilizzare i colori fondamentali	- Presentazione di tecniche diverse: pitture libere, pitture a dita (digitopitture) collage, strappo, stampa, con vari materiali (spugne, sugheri)
4 Manipolare materiale amorfo	- Manipolazione di materiale vario

4 ANNI

Obiettivi di competenza	Contenuti e/o attività
1 Conoscere i colori derivati	- Scoperta e creazione dei colori derivati, mescolando i colori fondamentali e utilizzando il tatto (le impronte)
2 Descrivere ciò che è stato disegnato	- Attività grafico-pittoriche libere e guidate - Lettura delle rappresentazioni grafiche prodotte
3 Usare correttamente i colori	- Rappresentazione grafica spontanea e guidata
4 Realizzare forme con materiale amorfo	- Attività plastica con materiali vari (das, pongo, pasta di sale, creta)

Scansionato con CamScanner

5 ANNI

Obiettivi di competenza	Contenuti e/o attività
1 Sapersi orientare nello spazio-foglio	- Riproduzione di immagini sulla base di semplici modelli - Completamento di immagini
2 Rappresentare graficamente esperienze	- Riproduzione grafica dell'esperienza vissuta
3 Tradurre in vari linguaggi elementi legati all'esperienza	- Attività di laboratorio plastico, drammatizzazione, giochi simbolici, giochi di ruolo, travestimenti
4 Illustrare e verbalizzare una storia	- Riproduzione grafico-pittorica di storie con varie tecniche
5 Riconoscere le tonalità dei colori	- Attività di mescolanze e sfumature dal più chiaro al più scuro
6 Utilizzare varie tecniche manipolative e di coloritura	- Realizzazione di piccoli oggetti, scenari, costumi
7 Individuare gli elementi che costituiscono una immagine	- Osservazione e descrizione di immagini - Proiezione di films - Visione di spot pubblicitari e relativa analisi - Primi approcci critici al messaggio audio-visivo
8 Ricomporre immagini	- Scomposizione e ricomposizione di immagini secondo un modello dato - Creazione di nuove immagini
9 Individuare uguaglianze e differenze tra immagini	- Confronto di immagini

Scansionato con CamScanner

CURRICOLO DI EDUCAZIONE AL SUONO E ALLA MUSICA

SCUOLA DELL'INFANZIA – 3 ANNI

AREA DI APPRENDIMENTO: Fruizione e produzione di messaggi

Obiettivi di competenza	Contenuti e/o attività
1 Percepire e discriminare i suoni nell'ambiente	- Ascolto dei suoni provenienti dall'ambiente circostante
2 Scoprire e conoscere i suoni del corpo	- Ascolto dei bioritmi del proprio corpo - Attività motorie e giochi utilizzando le varie parti del corpo (bocca, piedi e mani)
3 Stabilire attraverso esperienze sonore relazioni con gli altri	- Giochi di gruppo sonori - Canzoncine e girotondi
4 Inventare suoni con oggetti	- Utilizzo di materiale di recupero (legnetti, bicchieri, cucchiai) per produrre suoni
5 Produrre movimenti corporei seguendo un ritmo	- Giochi motori spontanei e guidati secondo un ritmo stabilito
6 Memorizzare semplici canti	- Ascolto di canzoncine e riproduzione

Scansionato con CamScanner

EDUCAZIONE AL SUONO E ALLA MUSICA

SCUOLA DELL'INFANZIA – 4 ANNI

AREA DI APPRENDIMENTO: Fruizione e produzione di messaggi

Obiettivi di competenza	Contenuti e/o attività
1 Percepire e discriminare i suoni dell'ambiente	- Ascolto di suoni provenienti da ambienti diversi
2 Ricercare la fonte e la provenienza dei suoni	- Giochi e percorsi
3 Produrre movimenti corporei seguendo un ritmo	- Giochi motori guidati dall'insegnante con uno strumento musicale (tamburello)
4 Produrre suoni con gli strumenti	- Costruzione di semplici strumenti con materiale di recupero (barattoli e tamburelli)
5 Stabilire relazioni con gli altri attraverso esperienze sonore	- Giochi sonori di gruppo: girotondi, filastrocche, conte
6 Eseguire collettivamente canti rispettando il ritmo e la tonalità	- Ascolto di canti e riproduzioni con l'ausilio di basi preregistrate

Scansionato con CamScanner

EDUCAZIONE AL SUONO E ALLA MUSICA

SCUOLA DELL'INFANZIA – 5 ANNI

AREA DI APPRENDIMENTO: Fruizione e produzione di messaggi

Obiettivi di competenza	Contenuti e/o attività
1 Individuare la direzione e la lontananza dei suoni	- Realizzazione di percorsi sonori - Giochi ad occhi bendati
2 Simbolizzare graficamente suoni ed esperienze musicali	- Invenzione di simboli per rappresentare un suono
3 Discriminare le variazioni dei suoni	- Riprodurre con la voce e con il corpo le variazioni e l'intensità del suono (acuto/grave, forte/piano, lungo/corto)
4 Realizzare sequenze ritmiche e variarne lo schema	- Leggere le sequenze e riprodurle con il corpo - Inventare nuove sequenze
5 Produrre sonorizzazioni e drammatizzazioni	- Costruzione di strumenti e realizzazione di ritmi
6 Leggere e scrivere una semplice partitura	- Letture e scritture collettive ed individuali
7 Ascoltare e comprendere il messaggio emozionale dei brani musicali	- Ascolto di brani musicali , riproduzione verbale e grafica delle emozioni suscitate

Scansionato con CamScanner