

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Via Marconi, 150 - Tel. 0782/42213 Fax 0782/483027 - E-Mail: NUIC864004@istruzione.it - NUIC864004@pec.istruzione.it Distretto n. 9
Cod Mecc NUIC864004 - C.F. 91005620918 - **08045 LANUSEI (OG)**

CURRICOLO SCUOLA dell'INFANZIA

Premessa

Il Curricolo fa riferimento alle Competenze chiave europee, alle Competenze chiave di cittadinanza (declinate nel D.M. 139/2007 "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione"), alle Linee guida per la valutazione nel primo ciclo di istruzione (2010), alle Nuove Linee guida regionali (2011) alle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione" (2012). Gli insegnanti ricostruiscono il senso del loro lavoro avendo in mente questa prospettiva.

A partire dai documenti sopra indicati, all'interno della scuola dell'infanzia si è fatto un lavoro di ricerca e di elaborazione per giungere alla stesura di un Curricolo per competenze. Esso rappresenta:

- uno strumento di ricerca flessibile, che deve rendere significativo l'apprendimento*
- l'attenzione alla continuità del percorso educativo all'interno della tre fasce di età, e al raccordo con la scuola primaria e secondaria di primo grado*
- un percorso finalizzato alla promozione delle competenze disciplinari e trasversali (di Cittadinanza) degli alunni.*

Che cos'è la competenza? "La competenza si acquisisce con l'esperienza: il principiante impara in situazioni di apprendimento nel fare insieme agli altri. Quando l'alunno saprà in autonomia utilizzare saperi e abilità anche fuori della scuola per risolvere i problemi della vita, vorrà dire che gli insegnanti hanno praticato una didattica per competenze. Avere competenza significa, infatti, utilizzare anche fuori della scuola quei comportamenti colti promossi nella scuola " (ispettore Giancarlo Cerini). Alla base del concetto di competenza c'è il principio di mobilitazione e integrazione delle conoscenze e abilità procedurali con le risorse personali (capacità cognitive, metacognitive, emotivo/affettive/identitarie, etico/relazionali, senso/motorie/percettive) che un soggetto mette in campo di fronte a un problema o compito autentico da risolvere. Il concetto di competenza, quindi, si coniuga con un modello di insegnamento/apprendimento che mette in gioco il ruolo dei processi di elaborazione personale delle conoscenze, attraverso problemi che suscitino forte interesse da parte dell'allievo e per la cui risoluzione i contenuti disciplinari, considerati in forma integrata, devono costituire risorse fondamentali. In questa ottica nelle nostre scuole avviene la predisposizione di una serie di ambienti di apprendimento, differenziati e progressivamente arricchiti (di spazi, tempi, attività..) che aiutano ciascun allievo a mobilitare le proprie risorse interne, tramite la valorizzazione di conoscenze e abilità individuali e relazionali, al fine di garantire il successo formativo di tutti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA; COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE; IMPARARE AD IMPARARE	
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO	
Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	ATTIVITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA al termine dei 5 ANNI
<p>Competenze sociali e civiche Il bambino inizia a controllare le proprie esigenze e i propri sentimenti; sviluppa il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità; Agisce in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme.</p> <p>Imparare a imparare Collabora e partecipa comprendendo i diversi punti di vista delle persone; riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini in modo costruttivo e creativo; riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>Educazione emotivo – affettiva Educazione alla cittadinanza attiva Attività legate all'integrazione e all'accettazione della diversità Conoscenza di sé Conoscenza delle regole della vita comunitaria Routines Festività Giochi con regole e di squadra</p>	<p>Il bambino conosce se stesso , la propria identità, e le proprie capacità Si muove con sicurezza nell'ambiente scolastico Si muove con sicurezza nell'ambiente scolastico Stabilisce legami significativi con i compagni Instaura rapporti di fiducia con gli adulti Racconta le sue esperienze Esprime le proprie emozioni Collabora con i compagni nelle attività e nel gioco Accetta incarichi e li porta a termine in maniera autonoma Conosce e rispetta le regole di comportamento di vita scolastica</p> <p>Riconosce nei propri comportamenti azioni positive o negative Accetta le conseguenze del proprio comportamento Accetta le eventuali sconfitte</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA ; IMPARARE AD IMPARARE	
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ATTIVITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA al termine dei 5 ANNI
<p>Comunicazione nella madre lingua Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, come strumento per esprimere stati d'animo, rielaborare esperienze ed esporre punti di vista personali.</p> <p>Imparare ad imparare Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito.</p>	<p>Ascolto attivo Comprensione di consegne Brevi racconti Giochi con le parole Attività di memorizzazione Invenzione di storie Raccontare e raccontarsi A ttività di pregrafismo e prescrittura Usare il disegno per raccontare e descrivere Filastrocche e poesie/rime Sequenziare storie.</p>	<p>Partecipa e interviene in modo pertinente nelle conversazioni Rispetta il proprio turno in una conversazione guidata Racconta esperienze personali Chiede il significato di parole a lui sconosciute Descrive un'immagine con ricchezza di particolari Ricostruisce le sequenze di una storia Ascolta e memorizza poesie e filastrocche Costruisce semplici ritmi Mostra interesse per il codice scritto.</p>

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ATTIVITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA al termine dei 5 ANNI
<p>Competenze di base in matematica Risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Possedere la padronanza delle competenze relative al pensiero (logico e spaziale) e di presentazione (modelli, costrutti grafici)</p> <p>Scienza e tecnologia Le competenze di base in campo scientifico e tecnologico riguardano la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti (metodo sperimentale).</p>	Primo approccio alla quantità Attività di osservazione dello spazio: i concetti topologici e temporali Attività di conoscenza delle stagionalità e degli ambienti naturali Conoscenza delle forme geometriche Conoscenza dei numeri Classificazioni e seriazioni Corrispondenza Uso di tabelle e grafici Porre in relazione fenomeni ed oggetti Classificazioni e seriazioni Corrispondenza Uso di tabelle e grafici Porre in relazione fenomeni ed oggetti Causa effetto Problem solving Ricerca – azione Attività di precalcolo.	Scandisce eventi o storie in sequenza (prima -dopo) Riconosce le cause e gli effetti di semplici fenomeni Sa utilizzare semplici strumenti di registrazione Comprende la scansione della giornata Comprende la scansione settimanale Coglie il ciclo stagionale Conosce e rispetta l'ambiente naturale Esegue e rappresenta percorsi Riconosce gli indicatori spaziali (sopra-sotto, dentro -fuori) Osserva , descrive, classifica in base a un criterio dato Raggruppa e riordina sulla base di caratteristiche definite Utilizza tabelle a doppia entrata Comprende il significato di connettivi logici (e, o, non) Ordina eventi cronologicamente Riconosce insiemi equipotenti Confronta, conta e rappresenta quantità Riconosce e usa simboli numerici Si dimostra curioso, esplorativo e pone domande.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE; CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE; IMPARARE AD IMPARARE	
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ATTIVITÀ	TRAGUARDI DI COMPETENZA al termine dei 5 ANNI
<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p> <p>COMPETENZA DIGITALE Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale. Utilizzare gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</p> <p>Imparare ad imparare Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</p>	<p>Educazione sensoriale e percettiva Conoscenza dei colori primari e secondari Attività pittoriche e grafiche Conoscenza di tecniche e modalità grafiche ed espressive diverse Attività manipolative e plastiche Attività di primo approccio alla musica e al ritmo, alla conoscenza/esplorazione spontanea e guidata degli strumenti musicali Attività di analisi percettiva: le qualità degli oggetti e del mondo Osservazione naturalistica: le stagionalità Attività di drammatizzazione e gioco - teatro Attività di primo approccio al computer con giochi e uso del mouse Attività di potenziamento grafico del disegno spontaneo e guidato del bambino</p>	<p>Disegna e colora con diverse tecniche pittoriche Disegna , colora e compone in modo autonoma e originale Riproduce semplici ritmi con le mani, i piedi, la voce Si muove seguendo un ritmo musicale Ha capacità manipolative e creative Partecipa alle attività drammatico-teatrali Comunica attraverso un linguaggio corporeo-mimico,gestuale e musicale</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE; COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
CAMPI D'ESPERIENZA: CORPO E MOVIMENTO E SALUTE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ATTIVITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA al termine dei 5 ANNI
<p>Imparare ad imparare Presa di coscienza corporea Utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche e non Comprendere gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea e l'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale e collettivo</p> <p>Competenze sociali e civiche Il bambino inizia a controllare le proprie esigenze e i propri sentimenti; Agisce in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme.</p>	<p>Attività di gioco motorio Attività di gioco volte al potenziamento della coordinazione grosso – motoria Attività di gioco volte al potenziamento della coordinazione fine – motoria Attività di gioco volte al potenziamento dell'equilibrio Percorsi motori Giochi d'imitazione Giochi con la musica Attività sensoriali e percettive Attività di gioco con regole e turni</p>	<p>Si muove con sicurezza nello spazio scolastico Riconosce e denomina la propria posizione spaziale Esegue percorsi con determinate caratteristiche topologiche Riproduce graficamente un percorso motorio Coordina i movimenti posturali di base (camminare, correre, saltare, strisciare, lanciare, afferrare, rotolare ecc.) Usa in maniera corretta strumenti grafici(matite, pennarelli, pennelli) e da lavoro(forbici, colla ecc.) Possiede un buon controllo della motricità fine e della coordinazione oculo-manuale Intuisce l'importanza di una buona e corretta alimentazione</p>