



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

3° CIRCOLO DIDATTICO DON LORENZO MILANI

Via Magna Grecia, n. 1 – 70026 – MODUGNO (BA)

Direzione - Segreteria Tel. 0805352286

Codice Fiscale:80034880726 – Codice Univoco Ufficio UFVJ7Z

Sito: www.terzocircolomodugno.edu.it E-Mail: baee12200g@istruzione.it baee12200g@pec.istruzione.it

PROGETTAZIONE CURRICOLARE SCUOLA DELL'INFANZIA

LA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'Infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea. È un luogo ricco di esperienze, scoperte, rapporti, che segnano profondamente la vita di tutti coloro che ogni giorno vi sono coinvolti, infatti riconoscendo la centralità dei bambini essa si pone come un ambiente educativo, rispettoso della loro età, dei loro tempi di apprendimento e della loro unicità.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

FINALITÀ SCUOLA DELL'INFANZIA

Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Sviluppare la cittadinanza attiva e le competenze civiche è parte integrante delle nuove priorità della cooperazione europea nell'istruzione e nella formazione, che sottolineano il ruolo dell'istruzione nella promozione dell'equità e della non discriminazione, nell'insegnare valori fondamentali, competenze interculturali e cittadinanza attiva. Vivere le prime esperienze di *cittadinanza* significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

COMPETENZE CHIAVE

Raccomandazioni U.E. 2018

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	4. COMPETENZA DIGITALE
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI	DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usare la lingua italiana, arricchire il proprio lessico, comprendere parole e discorsi, fare ipotesi sui significati. ➤ Raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute; comunicare ed esprimersi con una pluralità di linguaggi. Utilizzare con sempre maggiore proprietà la lingua italiana. ➤ Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA (LINGUA STRANIERA)	I DISCORSI E LE PAROLE	LINGUA STRANIERA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scoprire la presenza di lingue diverse: comprendere semplici frasi di immediata rilevanza e di interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare le caratteristiche principali di eventi, oggetti e situazioni, trovare e usare strategie per risolvere semplici problemi di vita quotidiana. ➤ Dimostrare prime abilità di tipo logico. ➤ Raggruppare, ordinare, confrontare e valutare quantità. ➤ Utilizzare semplici simboli per registrare e compiere misurazioni. ➤ Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, scoprirne le funzioni e i possibili usi. ➤ Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, mostrare curiosità verso le esperienze scientifiche.
COMPETENZA DIGITALE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTE LE DISCIPLINE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere l'importanza della tecnologia relativa agli strumenti adeguati all'età, accogliere l'aiuto dell'adulto per cogliere i benefici e l'utilizzo consapevole. ➤ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>STORIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Acquisire un bagaglio di conoscenze ed essere in grado di individuare collegamenti e relazioni, trasferendoli ad altri contesti.</i> ➤ <i>Manifestare curiosità e volontà di sperimentare interagendo con le cose, l'ambiente e le persone percependo reazioni, cambiamenti, relazioni temporali.</i> ➤ <i>Avere un atteggiamento positivo verso tutte le attività proposte, appassionarsi, portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e saperli documentare.</i> ➤ <i>Aver maturato fiducia in sé, ed essere progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti</i> <i>Utilizzare gli errori come fonte di conoscenza. Essere attento alle consegne e impegnarsi per portare a termine il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri.</i>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>Tutti i campi d'esperienza concorrono alla sensibilizzazione della cittadinanza responsabile. EDUCAZIONE CIVICA</p>	<p>TRASVERSALE A TUTTE LE DISCIPLINE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Collaborare con gli altri ed essere capaci di affrontare i conflitti. Assumersi le proprie responsabilità. Chiedere aiuto nelle situazioni di difficoltà e fornire aiuto a chi lo richiede.</i> ➤ <i>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e salute propria e altrui per il rispetto delle persone e delle cose, seguire regole di comportamento condivise</i> ➤ <i>Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni, avvertire gli stati d'animo propri e altrui.</i> ➤ <i>Conoscere e applicare le regole condivise delle diverse organizzazioni sociali (famiglia, scuola...)</i> ➤ <i>Conoscere e rispettare l'ambiente e i beni artistico-culturali, presenti nel proprio territorio e manifestare sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.</i>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<p>TUTTE LE DISCIPLINE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Dimostrare originalità e spirito d'iniziativa nelle situazioni di gioco. Realizzare semplici progetti insieme ai coetanei.</i> ➤ <i>Esprimere curiosità e apertura al nuovo e ai cambiamenti</i> ➤ <i>Sviluppare la capacità di agire con creatività sulla base di idee ed opportunità</i> ➤ <i>Iniziare a valutare il proprio lavoro, esprimendo il desiderio di miglioramento.</i> ➤ <i>Assumere e portare e a termine compiti e iniziative condivise.</i> ➤ <i>Pianificare e organizzare il proprio lavoro per realizzare semplici progetti.</i>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>	<p>IMMAGINI SUONI E COLORI IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<p>ARTE E IMMAGINE MUSICA EDUCAZIONE FISICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Dimostrare apertura e curiosità verso le diverse espressioni artistico culturali.</i> ➤ <i>Esprimersi con il corpo spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, in base a suoni, rumori, musiche ed indicazioni varie.</i> ➤ <i>Utilizzare materiali, strumenti e tecniche diverse per produrre con creatività.</i> ➤ <i>Avere fiducia in sé e nelle proprie capacità. Vivere pienamente la propria corporeità, saper collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio.</i>

Nodi interdisciplinari	CAMPI D'ESPERIENZA E DISCIPLINE COINVOLTE
1. Narrazioni e comprensione di testi.	Tutti i campi d'esperienza.
2. Corporeità	
3. Creatività e manualità	
4. Le relazioni logiche e temporali	
5. Situazioni problematiche: osservare sperimentare e risolvere	

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
I DISCORSI E LE PAROLE - ITALIANO**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
ASCOLTARE E PARLARE IN CONTESTI DIVERSI	1Q	3 ANNI: Ascoltare istruzioni e esprimere bisogni ed emozioni 4 ANNI: Ascoltare, comprendere e utilizzare un lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. 5 ANNI: Ascoltare, raccontare esperienze significative strutturando frasi complete	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e rispondere alle domande stimolo. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto. 	➤ Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. ➤ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative ➤ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. ➤ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. ➤ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. ➤ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	3 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Usa il linguaggio per esprimere i bisogni • Ascolta storie e racconti, focalizzando i personaggi principali • Memorizza semplici filastrocche. • Realizza liberamente rappresentazioni grafiche. 4 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Racconta esperienze personali • Rappresenta le sue esperienze con varietà di tecniche e strumenti • Racconta una storia focalizzandone i punti essenziali • Verbalizza le proprie produzioni grafiche 5 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Si esprime con una pronuncia corretta e con ricchezza di vocaboli formulando frasi complete, corrette ed appropriate. • Utilizza l'ascolto per memorizzare, comprendere e rielaborare racconti, fiabe e filastrocche. • Riconosce la funzione comunicativa della lingua scritta, anche con il computer, utilizzando segni grafici liberi e creativi. • Codifica un messaggio attraverso la lettura di immagini. • Associa grafema a fonema.
	2Q	3 ANNI: Utilizzare la frase minima per esprimere e comunicare bisogni, stati d'animo ed esperienze vissute 4 ANNI: Rielaborare esperienze utilizzando nuovi termini assimilati 5 ANNI: Rielaborare esperienze e vissuti usando un repertorio linguistico appropriato in diversi contesti	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e rielaborare esperienze e vissuti ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
LEGGERE E COMPRENDERE TESTI DI VARIO TIPO	1Q	3 ANNI: Mostrare curiosità verso la lettura di brevi racconti e storie. 4 ANNI: Osservare, comprendere e descrivere immagini ed eventi. 5 ANNI: Comprendere il significato di testi di vario tipo, partecipando attivamente alle discussioni	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse e curiosità verso la lettura di immagini. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Leggere immagini e prestare attenzione a ciò che gli viene raccontato. 4 ANNI: Ascoltare con interesse e rielaborare verbalmente un racconto attraverso domande stimolo: 5 ANNI: Sviluppare un rapporto positivo con la lettura, ricostruire racconti e comunicare i contenuti delle immagini lette agli altri.	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse e curiosità verso la lettura di immagini e rielaborare con domande stimolo. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI		
SCRIVERE TESTI DI VARIO TIPO	1Q	<p>3 ANNI: Approcciarsi liberamente al tratto grafico.</p> <p>4 ANNI Sperimentare le prime forme di comunicazione grafica per esprimere i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>5 ANNI: Riconoscere ed apprezzare la pluralità linguistica, mostrando interesse per la scrittura.</p>	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare prime forme di comunicazione grafica ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 				
	2Q	<p>3 ANNI: Superare la fase dello scarabocchio verbalizzando il proprio elaborato.</p> <p>4 ANNI: Mostrare curiosità per il segno grafico esercitando la coordinazione oculo- manuale.</p> <p>5 ANNI: Familiarizzare con la lingua scritta attraverso i libri, riproducendo e differenziando segni grafici (lettere, numeri, parole ecc)</p>	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪Sperimentare e verbalizzare prime forme di comunicazione grafica ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 				
RIFLETTERE SULLA LINGUA	1Q	<p>3 ANNI: Sperimentare rime e filastrocche</p> <p>4 ANNI: Memorizzare rime e filastrocche chiedendo ed offrendo spiegazioni</p> <p>5 ANNI: Memorizzare rime e filastrocche, drammatizzare e, inventare nuove parole cercando somiglianze e analogie tra i suoni e i suoi significati.</p>	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memorizzare semplici filastrocche e e rime, sperimentare prime forme di drammatizzazione ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 				
	2Q	<p>3 ANNI: Memorizzare rime e filastrocche e sperimentare prime forme di drammatizzazione.</p> <p>4 ANNI: Arricchire e precisare il proprio lessico, comprendere parole e discorsi</p> <p>5 ANNI: Diventare progressivamente consapevoli di suoni tonalità, significati e funzioni diverse delle parole ed utilizzare la lingua nei suoi diversi aspetti.</p>	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memorizzare filastrocche/ rime, arricchire il proprio lessico. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 				

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
LA CONOSCENZA DEL MONDO -MATEMATICA**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5ANNI)	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
NUMERI	1Q	3 ANNI: Percepire relazioni di quantità (tanto-poco) 4 ANNI: Saper mettere in relazione oggetti in base a quantità diverse 5 ANNI: Avere familiarità con le strategie del contare ed operare con i numeri.	1Q ▪ Saper mettere in relazione oggetti e quantità ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto	<p>➤ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.</p> <p>➤ Confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata</p> <p>➤ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altra quantità.</p> <p>➤ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.</p>	<p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue un raggruppamento (tanto/poco ...) • Riconosce semplici figure geometriche. • Dati 2 oggetti sa dire qual è il più grande e il più piccolo. <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta quantità diverse (pochi, tanti uno, nessuno, molti) • Esegue percorsi motori. • Riconosce e denomina figure geometriche individuandole nella realtà • Rappresenta semplici raggruppamenti. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta quantità diverse. • Stabilisce relazioni logiche. fra numero e quantità. • Individua e rappresenta le figure geometriche descrivendone le forme e le caratteristiche negli oggetti della realtà circostante • Formula considerazioni- domande pertinenti rispetto al problema rilevato
	2Q	3 ANNI: Saper formare insiemi in base a semplici criteri prestabiliti 4 ANNI: Saper raggruppare oggetti secondo criteri dati. 5 ANNI: Saper associare il numero alla quantità	2Q ▪ Raggruppa e rappresenta gli oggetti riconoscendone la quantità ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.		
SPAZIO E FIGURE	1Q	3 ANNI: Eseguire semplici percorsi motori su indicazioni verbali 4 ANNI: Saper eseguire un percorso motorio su indicazioni verbali 5 ANNI: Saper eseguire e rappresentare un percorso motorio.	1Q ▪ Saper eseguire un percorso motorio. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto		
	2Q	3 ANNI: Riconoscere semplici figure geometriche. 4 ANNI: Riconoscere e denominare le figure geometriche e saperle individuare nella realtà circostante. 5 ANNI: Riconoscere individuare nell'ambiente e rappresentare forme geometriche.	2Q ▪ Riconoscere ed individuare figure geometriche. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.		
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	1Q	3 ANNI: Ordinare oggetti secondo un criterio dato. 4 ANNI: Riconoscere relazioni tra diversi elementi 5 ANNI: Stabilire e rappresentare relazioni esistenti tra diversi elementi ponendo domande pertinenti	1Q ▪ Riconoscere relazioni tra diversi elementi ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto		
	2Q	3 ANNI: Saper mettere in relazione gli oggetti collocandoli al posto giusto 4 ANNI: Utilizzare semplici simboli per registrare dati e/o situazioni 5 ANNI: Familiarizzare e costruire semplici grafici con simboli per rappresentare i risultati delle esperienze	2Q ▪ Utilizzare semplici simboli per registrare dati e situazioni ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.		

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
LA CONOSCENZA DEL MONDO – SCIENZE**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	1Q	3 ANNI: Esplorare il mondo circostante attraverso l'osservazione 4 ANNI: Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi cogliendo le trasformazioni e ponendo domande 5 ANNI: Descrivere il mondo circostante cogliendo analogie e differenze fra materiali e oggetti	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi ponendo domande ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ➤ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ➤ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 	<p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le caratteristiche stagionali esplorando la realtà. • Conosce esseri viventi, ambienti e fenomeni naturali. <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osserva e pone domande sulla realtà che lo circonda e, guidato, raccoglie (dati) informazioni • Acquisisce il concetto di successione temporale in relazione ad esperienze vissute. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula previsioni e prime ipotesi. • Acquisisce il concetto di successione temporale (prima, dopo) in relazione ad esperienze di vita quotidiana. • Conosce i cambiamenti di fenomeni naturali e distingue esseri viventi e non
	2Q	3 ANNI: Descrivere il mondo circostante rispondendo a semplici domande-stimolo 4 ANNI: Sviluppare le potenzialità sensoriali per esplorare e formulare ipotesi. 5 ANNI: Individuare e riconoscere le proprietà e le caratteristiche di materiali ed oggetti.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le analogie e le differenze tra materiali e oggetti ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	1Q	3 ANNI: Osservare i cambiamenti della stagione in corso. 4 ANNI: Conoscere la ciclicità delle stagioni e i relativi fenomeni naturali (acqua, stagioni, semina) 5 ANNI: Osservare ed analizzare la realtà circostante riflettendo (sui suoi mutamenti) sulle caratteristiche della stagione in corso.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le caratteristiche delle stagioni e dei fenomeni naturali ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Cogliere e comunicare le caratteristiche salienti della stagione in corso 4 ANNI: Sperimentare i fenomeni naturali individuando l'ordine cronologico (prima-dopo-infine) 5 ANNI: Confrontare e formulare ipotesi, considerazioni e spiegazioni personali sui cambiamenti e i fenomeni naturali	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare i fenomeni naturali individuando l'ordine cronologico ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	1Q	3 ANNI: Conoscere l'esistenza di esseri viventi e non. 4 ANNI: Riconoscere le caratteristiche e le differenze tra gli esseri viventi e non 5 ANNI: Conoscere l'esistenza di una pluralità di ambienti, fenomeni ed esseri viventi.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere gli esseri viventi. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		

	2Q	3 ANNI: Riconoscere e distinguere gli esseri viventi dai non viventi 4 ANNI: fare previsioni sui cambiamenti di fenomeni naturali ed organismi viventi(causa-effetto). 5 ANNI: Distinguere caratteristiche e (comportamenti) degli organismi viventi collocare gli esseri viventi nei propri ambienti di appartenenza.	2Q	▪Riconoscere e distinguere gli esseri viventi dai non viventi ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.		
--	----	---	----	--	--	--

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
LA CONOSCENZA DEL MONDO - GEOGRAFIA**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI	
ORIENTAMENTO	1Q	3 ANNI: Esplorare lo spazio circostante 4 ANNI: Sviluppare prime capacità di orientamento spaziale. 5 ANNI: Sviluppare la capacità di collocare se stesso e gli oggetti nello spazio secondo indicazioni verbali e orientarsi secondo indicatori topologici	1Q	▪ Sapersi muovere nello spazio. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto	<p>➤ Il bambino individua le posizioni di oggetti e le persone nello spazio, usando termini come: avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra.</p> <p>➤ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>➤ Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città</p> <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio del suo quotidiano scolastico e familiare utilizzando riferimenti personali e topologici e comunica la sua posizione e i suoi spostamenti. • Riconosce e denomina gli spazi circostanti e ne comprende la funzione. • Esegue un semplice percorso. <p>4 ANNI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esegue un percorso tenendo conto dei riferimenti spaziali • Conosce le storie e le tradizioni del proprio paese. • Stabilisce relazioni e corrispondenze tra persone, oggetti ed elementi naturali <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • È consapevole dello spazio interno ed esterno. • Si orienta nello spazio grafico seguendo una direzione (verso destra, sinistra, alto, basso, ecc). • Esegue e produce graficamente ritmi. • Conosce le storie e le tradizioni del proprio e degli altri paesi.
	2Q	3 ANNI: Muoversi da soli o in gruppo, sapendosi orientare 4 ANNI: Sviluppare la capacità di collocare gli oggetti nello spazio secondo indicatori topologici. 5 ANNI: Sviluppare la capacità di collocare se stesso e gli oggetti nello spazio rappresentandoli graficamente.	2Q	▪ Saper collocare oggetti e persone nello spazio grafico. ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.	
LINGUAGGIO DELLA GEO - GRAFICITÀ	1Q	3 ANNI: Familiarizzare con il linguaggio topologico 4 ANNI: Effettuare percorsi e superare ostacoli. 5 ANNI: Interpretare semplici piante e mappe	1Q	▪Conoscere il linguaggio topologico per effettuare percorsi. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto	
	2Q	3 ANNI: Eseguire semplici percorsi motori su indicazioni verbali/topologici 4 ANNI: Comprendere e rielaborare percorsi. 5 ANNI: Rappresentare e dare istruzioni per effettuare percorsi (destra -sinistra; regione interna-esterna, ecc)	2Q	▪ Effettuare e descrivere un percorso secondo indicazioni date. ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.	

PAESAGGIO GEOGRAFICO	1Q	<p>3 ANNI Esplorare l'ambiente circostante.</p> <p>4 ANNI: Osservare l'ambiente circostante ponendo domande</p> <p>5 ANNI: Osservare l'ambiente circostante e individuare gli elementi che caratterizzano i diversi paesaggi</p>	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e descrivere l'ambiente Circostante cogliendone le caratteristiche. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	<p>3 ANNI: Stabilire relazioni e corrispondenze tra elementi e caratteristiche ambientali.</p> <p>4 ANNI: Osservare e rappresentare gli elementi dell'ambiente circostante.</p> <p>5ANNI: Osservare, riconoscere e rappresentarle caratteristiche dei diversi paesaggi.</p>	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪Rappresentare l'ambiente circostante cogliendone le caratteristiche più importanti. ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnando presentare proposte e soluzioni. 		
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	1Q	<p>3 ANNI: Esplorare lo spazio scuola/sezione</p> <p>4 ANNI: Conoscere il proprio contesto di appartenenza e l'esistenza di spazi diversi (casa, quartiere, scuola ecc)</p> <p>5ANNI: Esplorare ed individuare gli spazi scolastici ed extrascolastici</p>	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il proprio contesto di appartenenza. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	<p>3 ANNI: Comprendere la funzione degli spazi scolastici</p> <p>4 ANNI: Conoscere i principali elementi e servizi della propria realtà territoriale, (paesi, usi, costumi e tradizioni).</p> <p>5ANNI: Comprendere le caratteristiche e la funzione degli spazi pubblici</p>	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere i principali elementi e servizi della propria realtà territoriale. ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
LA CONOSCENZA DEL MONDO (TECNOLOGIA)**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5ANNI)	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
VEDERE E OSSERVARE	1Q	3 ANNI: Scoprire che si possono usare strumenti tecnologici per giocare e raccontare. 4 ANNI: Familiarizzare con strumenti tecnologici. 5 ANNI: Conoscere ed utilizzare, mediante l'aiuto del docente, semplici strumenti tecnologici	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪Familiarizzare con semplici strumenti tecnologici ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 	➤ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne e funzioni e i possibili usi.	3 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Esplora la realtà e manipolare materiali diversi. • Dimostra disponibilità a collaborare in situazioni diverse. • Scopre, manipola strumenti digitali. 4 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Scopre e manipola strumenti digitali • Esplora la realtà e discrimina le proprietà degli oggetti e dei diversi materiali. • Scopre, manipola e trasforma diversi materiali. • Dimostra disponibilità a collaborare in situazioni diverse. 5 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni materiali e li usa in maniera adeguata e finalizzata. • Conosce e utilizza alcuni strumenti informatici: computer, tablet, smartphone. • Conosce alcune caratteristiche principali degli strumenti digitali
	2Q	3 ANNI: Sperimentare l'uso di strumenti tecnologici per giocare, raccontare ed interagire 4 ANNI: Sperimentare l'uso di strumenti tecnologici scoprendone le funzioni di base e procedure 5 ANNI: Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante adottando l strategie più idonee	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪Sperimentare l'utilizzo di semplici strumenti tecnologici ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
PREVEDERE IMMAGINARE	1Q	3 ANNI: Stimolare la curiosità esplorativa 4 ANNI: Chiedere spiegazioni relativamente agli elementi del mondo artificiale 5 ANNI: Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando strumenti, materiali.	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare oggetti e materiali per ipotizzare eventuali usi ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Sperimentare la manipolazione degli oggetti 4 ANNI: Utilizzare la manipolazione diretta come strumento di indagine della realtà 5 ANNI: Ricavare informazioni ed utilizzare procedure per la costruzione di semplici manufatti.	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare procedure per realizzare semplici manufatti ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 		
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1Q	3 ANNI: Riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e porsi domande su "com'è fatto" e "cosa fa". 4 ANNI: Partecipare attivamente alla realizzazione di un progetto comune 5 ANNI: Collaborare attivamente per la realizzazione di un progetto comune confrontandosi e ascoltando i punti di vista dell'altro	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪Riconoscere macchine e meccanismi che fanno parte della realtà ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Saper smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi 4 ANNI: Individuare materiali da trasformare necessari per la realizzazione di un progetto. 5 ANNI: Individuare materiali da trasformare necessari per la realizzazione di un prodotto finale valutandone caratteristiche e possibili utilizzi	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipare alla realizzazione di un progetto comune ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
IL SÉ E L' ALTRO - STORIA**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5ANNI)	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
USO DELLE FONTI	1Q	<p>3 ANNI: Prendere coscienza di sé e di appartenere ad un gruppo (famiglia, scuola, compagni), familiarizzare con le prime regole di convivenza.</p> <p>4 ANNI: Interiorizzare la propria identità e conoscere l'esistenza di diverse organizzazioni sociali.</p> <p>5 ANNI: Consolidare la propria identità e riconoscere l'identità altrui. Riflettere sul senso delle regole condivise all'interno delle organizzazioni sociali.</p>	<p>1Q</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare la propria identità ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 	<p>➤ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</p> <p>➤ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>➤ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>➤ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>➤ Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturale su ciò che bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>➤ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise</p>	<p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accetta e sperimenta nuove situazioni. • Intuisce la successione temporale degli eventi. • Racconta una semplice storia in successione. • Riferisce semplici vissuti personali <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e si riconosce nel proprio nucleo familiare di appartenenza • Riferisce cosa ha fatto prima e cosa farà dopo. • Riordina semplici storie in corretta sequenza temporale • Esegue una semplice produzione grafica. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la propria identità. • Rispettare semplici regola assumendo comportamenti corretti e rispettosi nei confronti dell'altro. • Riconoscere il concetto di durata e successione temporale in relazione alla vita quotidiana e ai cicli naturali. • Raccontare semplici vissuti
	2 Q	<p>3 ANNI: Entrare in relazione con gli altri, riconoscere e rispettare le prime regole di convivenza.</p> <p>4 ANNI: Acquisire la consapevolezza di relazionarsi con gli altri sperimentando prime regole condivise</p> <p>5 ANNI: Relazionarsi positivamente col gruppo dei pari, collaborando e rispettando le regole</p>	<p>2Q</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispettare semplici regole assumendo comportamenti corretti e rispettosi nei confronti dell'altro ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	1Q	<p>3 ANNI: Conoscere la successione temporale dei momenti della giornata</p> <p>4 ANNI: Riconoscere la ciclicità del tempo mediante le attività di routines</p> <p>5 ANNI: Consolidare la conoscenza della dimensione temporale.</p>	<p>1Q</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la ciclicità del tempo mediante le attività di routine. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	<p>3 ANNI: Interiorizzare i tempi della giornata scolastica.</p> <p>4 ANNI: Interiorizzare la ciclicità del tempo partecipando alle routines scolastiche.</p> <p>5 ANNI: Collocare se stesso nella dimensione temporale.</p>	<p>2 Q</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estendere i tempi di attenzione ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
STRUMENTI CONCETTUALI	1Q	<p>3ANNI: Percepire la successione temporale di una storia.</p> <p>4 ANNI: Ricostruire e riordinare storie racconti</p> <p>5 ANNI: Rievocare e collocare nel tempo fatti ed eventi</p>	<p>2Q</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rievocare fatti ed eventi ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	<p>3ANNI: Riordinare una storia in successione temporale (prima - dopo)</p> <p>4 ANNI: Individuare nelle storie e nei racconti momenti del passato, del presente e del futuro immediato.</p> <p>5ANNI: Formulare previsioni e prime ipotesi logico temporali</p>	<p>2Q</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riordinare una storia in successione ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		

PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	1Q	3 ANNI: Familiarizzare con le immagini-simbolo utili per indicare la successione temporale 4 ANNI: Conoscere i simboli della successione temporale 5 ANNI: Utilizzare i principali simboli e termini specifici per scandire i tempi	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪Riconoscere e denominare immagini (prima e dopo) ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Riconoscere e associare semplici simboli della successione temporale. 4 ANNI: Utilizzare semplici simboli per indicare il tempo che passa. 5ANNI: Rappresentare con precisione e raccontare fatti ed eventi rispettando la successione temporale e utilizzando il lessico specifico.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪Rappresentare graficamente immagini. (Prima, dopo, infine) ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
IMMAGINI, SUONI E COLORI – ARTE E IMMAGINE**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5ANNI)	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
ESPRIMERSI E COMUNICARE	1Q	3 ANNI: Manipolare vari materiali e si avvicina al linguaggio grafico pittorico 4 ANNI: Sperimentare tecniche espressive e materiali diversi per esprimersi creativamente. 5 ANNI: Usare autonomamente tecniche espressive diverse utilizzando variazioni cromatiche in maniera autonoma e creativa per comunicare sentimenti ed emozioni	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare ed usare materiali diversi ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ➢ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. ➢ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, visivi, di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte. 	3 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Si avvicina al linguaggio grafico pittorico superando la fase dello scarabocchio. • Riconosce e denomina i colori primari • Osserva e verbalizza immagini. • Presta attenzione ad un video per un breve periodo. 4 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative e utilizza diverse tecniche espressive. • Conosce e denomina i colori secondari. • Osserva e verbalizza immagini. • Presta attenzione ad un video. 5 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Esprime sentimenti ed emozioni attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative. • Riconosce e denomina le sfumature cromatiche. • Realizza prodotti grafici e pittorici • Segue con attenzione e interesse un video proposto.
	2Q	3 ANNI: Superare la fase dello scarabocchio, attraverso il disegno libero utilizzando i colori primari 4 ANNI: Utilizzare adeguatamente i colori derivati per produrre liberamente e creativamente. 5 ANNI: Riproduce e inventa segni, linee, sagome tracce e forme in maniera creativa ed autonoma per comunicare stati d'animo	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare diverse tecniche espressive ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	1Q	3 ANNI: Osservare semplici immagini. 4 ANNI: Osservare e leggere le immagini. 5 ANNI: Approfondire la lettura di immagini cogliendone i particolari.	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e leggere le immagini ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
		3 ANNI: Verbalizzare semplici immagini cogliendone il senso estetico 4 ANNI: Comprendere la funzione comunicativa di immagini e stimoli visivi sviluppando il senso estetico e cromatico. 5 ANNI: Potenziare le capacità comunicative con la lettura delle immagini affinando il senso estetico e cromatico	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare le capacità comunicative attraverso la lettura delle immagini ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 		
COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE	1Q	3 ANNI: Seguire spettacoli di genere vario mantenendo l'attenzione per brevi periodi. 4 ANNI: Seguire spettacoli di genere vario con interesse e attenzione. 5 ANNI: Seguire spettacoli e filmati di genere vario con interesse e coinvolgimento personale	1Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire spettacoli di vario genere mantenendo l'attenzione per brevi periodi ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Mostrare interesse per alcune opere d'arte 4 ANNI: Osservare l'opera d'arte e comunicare l'emozione provata 5 ANNI: Mostrare interesse verso il patrimonio artistico descrivendo ed interpretando opere d'arte	2Q <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse per il patrimonio artistico ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 		

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
IMMAGINI, SUONI E COLORI – MUSICA**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)	RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
LINGUAGGIO SPECIFICO	1Q	3 ANNI: Si esprime e comunica attraverso il linguaggio mimico-gestuale 4 ANNI: Mostrare curiosità verso i primi alfabeti musicali. 5 ANNI: Ascoltare suoni e musiche di vario genere.	1Q ▪ Ascoltare suoni e musiche di vario genere ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto	<p>➤ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...). sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p> <p>➤ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>➤ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>➤ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e riproduce suoni e rumori. • Sa cogliere la differenza tra suono e silenzio <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la sua fruizione • Ascolta e riproduce suoni e rumori identificandone la provenienza • Utilizza il proprio corpo per produrre suoni e rumori <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la sua fruizione • Sa usare la propria voce per produrre e inventare suoni, melodie, cogliendo il concetto di durata e ritmo • Si esprime in maniera creativa attraverso il linguaggio sonoro- musicale
	2Q	3 ANNI: Riconoscere e riprodurre suoni e rumori dell'ambiente attraverso il corpo (voce, mani, piedi) 4 ANNI: Riconoscere le differenze tra voce-suono, rumore-silenzio 5 ANNI: Consolidare la sensibilità uditiva verso l'ambiente circostante.	2Q ▪ Riconoscere e riprodurre suoni e rumori ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.		
PRATICA VOCALE E STRUMENTALE	1Q	3 ANNI: Ascoltare e imparare semplici canzoni 4 ANNI: Utilizzare la voce per produrre suoni onomatopeici. 5 ANNI: Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.	1 Q ▪ Ascoltare ed imparare canzoni. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto		
	2Q	3 ANNI: Sperimentare materiali diversi per produrre suoni 4 ANNI: Utilizzare materiali e strumenti per produrre suoni in maniera creativa. 5 ANNI: Creare varie sonorizzazioni con gli strumenti adeguati.	2Q ▪ Utilizzare spontaneamente materiale e oggetti per produrre suoni e ritmi. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.		
ASCOLTO INTERPRETAZIONE E ANALISI	1Q	3 ANNI: Mimare una canzone con i movimenti del corpo 4 ANNI: Conoscere e memorizzare brani musicali muovendosi seguendo il ritmo. 5 ANNI: Discriminare suoni voci rumori dell'ambiente localizzandone la provenienza.	1Q ▪ Associare movimenti del corpo alla musica. ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto		
	2Q	3 ANNI: Esplorare e riprodurre i suoni della natura. 4 ANNI: Associare suoni e rumori alle rispettive fonti distinguendo l'intensità sonora. 5 ANNI: Interpretare canzoni in gruppo e assumere piccoli ruoli in drammatizzazioni.	2Q ▪ Associare suoni e rumori alle rispettive fonti. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni.		

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
IL CORPO E IL MOVIMENTO - EDUCAZIONE FISICA**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	1Q	3 ANNI: Percepire e denominare le principali parti del corpo, esercitando la motricità globale. 4 ANNI: Riconoscere le funzioni principali del proprio corpo. sviluppando la coordinazione dinamica generale 5 ANNI: Conoscere analiticamente lo schema corporeo e le sue funzioni affinando le operazioni senso percettive.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire e denominare le parti del proprio corpo ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo e espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola ➤ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. ➤ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. ➤ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. ➤ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora l'esperienza in forme espressive di movimento. • Rappresenta globalmente lo schema corporeo • Percepisce le conseguenze di alcuni comportamenti in relazione alla sicurezza e cerca di adeguarli al contesto. • Riconosce, esprime e canalizza le emozioni attraverso giochi motori. <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume alcune posture e compie gesti e azioni con finalità espressive e comunicative. • Possiede una buona coordinazione oculo manuale. • Ha acquisito correttamente le abitudini igienico sanitarie fondamentali • Riconosce, esprime e canalizza le emozioni attraverso giochi motori. • Partecipa con entusiasmo ai giochi organizzati rispettando le regole date. <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente lo schema corporeo. • Si muove in giochi strutturati su indicazione • Svolge semplici operazioni igienico sanitarie • Riconosce, esprime e canalizza le emozioni attraverso giochi motori. • Accetta, collabora, rispetta ed usa regole nei giochi.
	2 Q	3 ANNI: Rappresentare globalmente lo schema corporeo 4 ANNI: Rappresentare in modo appropriato lo schema corporeo nello spazio grafico 5 ANNI: Rappresentare lo schema corporeo nello spazio grafico in posizioni e situazioni diverse affinando la propria lateralità.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresenta in modo appropriato lo schema corporeo nello spazio grafico ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO ESPRESSIVO	1Q	3 ANNI: Partecipare spontaneamente a semplici giochi, riproducendo semplici strutture ritmiche per imitazione. 4 ANNI: Percepire il potenziale comunicativo ed espressivo del proprio corpo. 5 ANNI: Sperimentare in modo creativo le potenzialità espressive del proprio corpo.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni attraverso i giochi motori ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. ➤ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente lo schema corporeo. • Si muove in giochi strutturati su indicazione • Svolge semplici operazioni igienico sanitarie • Riconosce, esprime e canalizza le emozioni attraverso giochi motori. • Accetta, collabora, rispetta ed usa regole nei giochi.
	2 Q	3 ANNI: Mettere in relazione il proprio corpo con gli altri riconoscendo la propria identità sessuale. 4 ANNI: Consolidare il proprio potenziale comunicativo corporeo attraverso l'interazione con gli altri 5 ANNI: Eseguire semplici combinazioni coordinando i propri movimenti con quello del gruppo.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire il potenziale comunicativo ed espressivo del proprio corpo ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	1Q	3 ANNI: Interagire rispettando semplici regole nel gioco condiviso 4 ANNI: Eseguire correttamente semplici percorsi indicati esercitando gli schemi motori di base. 5 ANNI: Applicare gli schemi motori nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi, rispettando le regole.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪Partecipare in modo spontaneo e/o guidato alle diverse occasioni di gioco ▪ Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Partecipare da soli e/o in gruppo, in modo spontaneo e/o guidato, nelle diverse occasioni di gioco, nel rispetto delle regole. 4 ANNI: Affinare la coordinazione dinamica generale ed oculo-manuale attraverso i giochi motori. 5 ANNI: Esercitare l'attenzione e la concentrazione durante le attività di gioco individuale e collettivo acquisendo le regole del fair play	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collaborare e rispettare le regole del fair play. ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		
	1Q	3 ANNI: Acquisire semplici nozioni di igiene e di sana alimentazione. 4 ANNI: Interiorizzare le nozioni igienico-alimentari (-dieta equilibrata) 5 ANNI: Conoscere corrette abitudini igienico-alimentari (dieta equilibrata)	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪Conoscere le basilari nozioni igienico - alimentari. ▪Saper accogliere gli altri senza esclusione e rifiuto 		
	2Q	3 ANNI: Rispettare norme di igiene e sicurezza negli spazi comuni. 4 ANNI: Implementare l'autonomia nel rispetto delle norme igienico-sanitarie e di sicurezza. 5 ANNI: Rispettare in piena autonomia pratiche igienico- sanitarie e alimentari, nel rispetto delle norme di sicurezza.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪Conoscere e rispettare nozioni igienico- alimentare ▪Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 		

METODOLOGIA

La Scuola dell'Infanzia, nel pieno rispetto del principio dell'uguaglianza delle opportunità, svolge la sua azione educativa attraverso le seguenti indicazioni metodologiche.

La **Valorizzazione del gioco**: il gioco, in tutte le sue forme ed espressioni, è uno strumento privilegiato per l'apprendimento la relazione e lo sviluppo del bambino attraverso il quale egli sperimenta, esprime la sua creatività, acquisisce le prime regole sociali e morali, regola le sue emozioni e, attraverso il rapporto con gli altri bambini, manifesta bisogni, desideri e sentimenti.

L'attività didattica ludiforme consente ai bambini di compiere significative esperienze di apprendimento che coinvolgono tutte le dimensioni della personalità. La **Valorizzazione della vita di relazione**: la relazione personale positiva, tra i pari e con gli adulti, crea un clima caratterizzato da simpatia e affettività costruttiva, che favoriscono gli scambi e rendono possibile un'interazione che facilita lo svolgimento delle attività.

La dimensione affettiva è essenziale nei processi di crescita: l'affetto, il rispetto, la serenità, l'allegria, lo scambio, l'ascolto, l'aiuto sono componenti essenziali per diventare dei buoni adulti e dei cittadini del mondo.

La **Valorizzazione della ricerca /azione ed esplorazione**: l'esperienza concreta, l'esplorazione e la ricerca sono leve indispensabili per conoscere sé, gli altri e l'ambiente favorendo la curiosità, la costruzione, la verifica delle ipotesi e la formazione di tipo scientifico. Il contatto con la natura, le cose, i materiali, l'ambiente, le diverse culture, stimola ed orienta la curiosità innata dei bambini e consente agli insegnanti di orientarli verso itinerari sempre più organizzati.

La **Valorizzazione della routine**: l'utilizzazione sensata delle attività quotidiane valorizza a livello educativo e didattico tutti i momenti della giornata scolastica

l'ingresso, l'accoglienza, lo svolgimento delle attività educative e didattiche, il pranzo, le attività ricreative, il riposo o rilassamento, l'uscita.

L'utilizzo del **Problem solving** stimola i bimbi a problematizzare la realtà per arrivare a nuove conoscenze, attraverso la formulazione e la verifica di ipotesi che portino alla risoluzione dei problemi di partenza.

Il **lavoro di gruppo e le attività laboratoriali** consentono percorsi esplorativi dove si uniscono i saperi disciplinari a quelli di ricerca e di verifica, dove si imparano negoziazioni e dinamiche comunicative caratterizzate dalla disponibilità, dalla calma, dalla condivisione cognitiva ed emotiva.

L'osservazione, è finalizzata ad osservare le dinamiche, i comportamenti e le esigenze dei bimbi per l'acquisizione di nuove conoscenze, al fine di progettare gli itinerari, adeguare e personalizzare le proposte, per migliorare l'intervento educativo e per valorizzare gli esiti formativi. La personalizzazione del percorso educativo, pone ogni bambino al centro del processo formativo, rispettando le specifiche e differenti necessità e potenzialità di ognuno.

Un efficace intervento didattico presuppone la scelta di una metodologia tendente a sviluppare in maniera logica l'assimilazione di nuove esperienze attraverso un'adeguata organizzazione didattica basata su attività organizzate così come segue:

Differenziate, per consentire ad ogni bambino di progredire dalle competenze già acquisite e tenendo conto delle potenzialità di ognuno.

Progressive: longitudinalmente, in funzione dell'età e degli apprendimenti avvenuti; trasversalmente, all'interno di ciascun tipo di attività, rendendo il bambino disponibile e capace di condurre attività secondo modalità diverse da solo, in piccoli gruppi, in grandi gruppi.

Articolate, non solo di routine o di apprendimento esplicito, strutturate e non, ma anche variegate per tempi, spazi, strumenti, materiali, sussidi.

Mediate, perché l'insegnante aiuta il bambino nel momento in cui vive l'esperienza.

La Scuola dell'Infanzia non deve essere intesa come il tempo/luogo per una scolarizzazione di tipo contenutistico, ma come crocevia educativo che offre possibilità di effettuare esperienze e favorire lo sviluppo delle competenze in modo concreto e sempre globale e unitario.

VALUTAZIONE

L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde a una funzione di carattere formativo che riconosce, accompagna, descrive e documenta processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità di ogni singolo individuo.

La valutazione è un momento indispensabile durante il processo di insegnamento e apprendimento, poiché è lo strumento che consente di regolare, riprogettare l'azione educativa e didattica e adeguarla ai bisogni dei bambini, qualora dalle osservazioni occasionali o sistematiche, dalle verifiche dovesse emergere la presenza di bambini in difficoltà durante lo svolgimento delle diverse attività didattiche.

Nel primo periodo dell'anno scolastico, settembre – ottobre, viene eseguita una prima osservazione di tutti i bambini da parte dei docenti, con particolare attenzione ai nuovi iscritti. L'osservazione comprende le seguenti aree: autonomia, relazione, motricità globale, linguistica ed ha lo scopo di raccogliere e riflettere sulle informazioni per programmare le attività educative didattiche. Attraverso l'osservazione mirata si evita la classificazione e il giudizio sulle prestazioni per orientare il percorso, rinforzare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità attraverso una logica di ricerca azione.

La verifica viene condotta per mezzo di materiale strutturato e non; attività di drammatizzazione, ritmico-musicali, psicomotorie; gioco libero e organizzato; schede strutturate ed elaborati grafici guidati e spontanei, conversazioni in circle-time; protocollo di osservazione e valutazione che prevede per le tre fasce di età una valutazione a cadenza quadrimestrale su schede (Profili per l'osservazione e la valutazione delle Competenze) e osservazione discorsiva sul registro a ottobre e ad aprile. Schede di ingresso saranno somministrate ai bambini di quattro e cinque anni che, raccolte insieme alle prove oggettive, somministrate nei mesi di gennaio marzo e maggio, solo agli alunni cinquenni, costituiranno un "portfolio" dove sarà possibile osservare l'evoluzione dei bambini. Inoltre, per i bambini in uscita dalla scuola dell'infanzia sono state redatte rubriche valutative sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

La documentazione dei dati relativi alle attività didattiche e all'intero processo formativo, consente a tutti i soggetti coinvolti nell'esperienza scolastica, operatori e utenti, di poter evocare, rielaborare e divulgare nei suoi significati educativi e culturali l'intero processo formativo e un migliore coordinamento dei curricoli tra ordini di scuola nell'ottica della continuità educativa.



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*

3° CIRCOLO DIDATTICO DON LORENZO MILANI

Via Magna Grecia, n. 1 – 70026 – MODUGNO (BA)

Direzione - Segreteria Tel. 0805352286

Codice Fiscale:80034880726 – Codice Univoco Ufficio UFVJ7Z

Sito: www.terzocircolomodugno.edu.it

E-Mail: baee12200g@istruzione.it baee12200g@pec.istruzione.it

Progettazione curriculare di RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE CHIAVE

Raccomandazioni U.E. 2018

<p>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p>	<p>2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>	<p>3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p>	<p>4. COMPETENZA DIGITALE</p>
<p>5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>

**PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:
IL SÈ E L'ALTRO, IL CORPO E IL MOVIMENTO, IMMAGINI, SUONI E COLORI, I DISCORSI E LE PAROLE,
LA CONOSCENZA DEL MONDO (RELIGIONE) ANNI 3-4-5**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (BIMBI DI 5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE ESSENZIALI
DIO E L'UOMO	1Q	3 ANNI: scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura 4 ANNI: scoprire che il mondo è dono dell'amore di Dio. 5 ANNI: apprezzare, rispettare e custodire i doni della natura.	1Q	Ascoltare e comprendere semplici racconti sulla Creazione.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere il valore dell'amicizia e della diversità per assumere comportamenti rispettosi nei confronti degli altri. ✓ Riflettere e saper riconoscere i momenti principali della creazione. ✓ Conoscere la persona di Gesù di Nazareth, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo. ✓ Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua, della Chiesa e dell'arte sacra. ✓ Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano. ✓ Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità: la Chiesa. ✓ Esprimere con il corpo emozioni e comportamenti di pace. ✓ Sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. 	3 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Percepisce l'esistenza di Dio Padre e il suo ambiente naturale come suo dono. • Ascolta i racconti della vita e dell'insegnamento di Gesù. • Realizza Rappresentazioni grafiche di una storia ascoltata. 4 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta le esperienze religiose con varietà di tecniche e strumenti. • Verbalizza le proprie produzioni grafiche. 5 ANNI <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i momenti principali della creazione. • Rappresenta graficamente i momenti più significativi della vita di Gesù e delle principali feste cristiane. • Racconta una storia focalizzandone i punti essenziali. • Verbalizza le proprie produzioni grafiche. • Sperimenta il codice scritto attraverso l'uso del computer.
	2Q	3 ANNI: riconoscere Dio come padre e creatore del mondo e di tutti gli esseri viventi. 4 ANNI: scoprire che il mondo è creato da Dio e sviluppare un sentimento di rispetto nei confronti del creato. 5 ANNI: riconoscere i momenti principali della creazione e adottare comportamenti di rispetto verso sé stessi, gli altri e l'ambiente naturale	2Q	Ascoltare, comprendere e verbalizzare semplici racconti sulla Creazione.		
LA BIBBIA E LE FONTI	1Q	3 ANNI: ascoltare vari momenti significativi della creazione e della vita di Gesù. 4 ANNI: conoscere i racconti della Creazione e quelli evangelici del Natale. 5 ANNI: conoscere le tappe principali della Creazione.	1Q	Conoscere i racconti della Bibbia.		
	2Q	3 ANNI: conoscere vari momenti significativi della creazione e della vita di Gesù. 4 ANNI: scoprire nel Vangelo le parabole e i racconti della Pasqua. 5 ANNI: conoscere la persona di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo.	2Q	Conoscere i racconti della Bibbia con interesse e partecipazione.		
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO	1Q	3 ANNI: scoprire che a Natale si fa festa perché nasce Gesù. 4 ANNI: riconoscere i segni cristiani del Natale. 5 ANNI: riconoscere i segni cristiani del Natale nella tradizione popolare.	1Q	Ascoltare con interesse i racconti del Natale.		
	2Q	3 ANNI: scoprire che la Pasqua è festa di vita e di Pace. 4 ANNI: scoprire i segni e i simboli della Pasqua. 5 ANNI: riconoscere i segni e i simboli della Pasqua nella tradizione dell'arte sacra.	2Q	Ascoltare con interesse i racconti della Pasqua.		
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	1Q	3 ANNI: scoprire che Gesù parla di amicizia e di pace. 4 ANNI: riconoscere gesti di pace e di aiuto 5 ANNI: compiere gesti di attenzione e rispetto verso il mondo e gli altri.	1Q	Scoprire l'insegnamento d'amore di Gesù.		
	2Q	3 ANNI: scoprire che Gesù crescendo condivide con gli altri la sua vita e dà valore all'amicizia. 4 ANNI: riconoscere nelle parabole e nei miracoli di Gesù un segno del suo amore per il prossimo. 5 ANNI: riconoscere il valore attribuito da Gesù all'amicizia, alla condivisione ed alla solidarietà attraverso le parabole e i miracoli.	2Q	Riconoscere nei gesti di Gesù il suo insegnamento d'amore.		