

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PRAIA A MARE (C.S.)

Dirigente Scolastico: Dott.ssa Patrizia Granato

SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno Scolastico 2020 /2021

PROGETTAZIONE



..Ripartiamo dalla bellezza...

(dalla conoscenza...

alla convivenza civile)

percorso formativo di

Educ.CIVICA

“Per insegnare bisogna emozionare.

Molti però pensano ancora che se ti diverti non impari” (M. Montessori)

PRESENTAZIONE

Dopo il lungo lockdown, a causa dell'emergenza sanitaria SARS-COV2 che ha portato all'urgenza di adottare importanti azioni contenitive tra le quali, dal 9 Marzo 2020, la sospensione delle attività didattiche e quindi la necessità di svolgere attività formative a distanza (LEAD), la SCUOLA DELL'INFANZIAriparte

“...in un complesso equilibrio tra sicurezza, in termini di contenimento del rischio di contagio, benessere socio emotivo di studenti e lavoratori della scuola, qualità dei contesti e dei processi di apprendimento e rispetto dei diritti costituzionali all'istruzione e alla salute”

(dal Documento del CTS “MODALITA' DI RIPRESA DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE DELL' ANNO SCOLASTICO 2020/2021 del 28 Maggio 2020).

“...RIPARTIAMO DALLA BELLEZZA...(dalla conoscenza ...alla convivenza civile)” titolo della Progettazione Scuola Dell'Infanzia IC Praia A Mare a.s. 2020/2021 è un percorso educativo/didattico di Educazione Civica suddivisa per UN PROGETTO AL MESE (UDA di sensibilizzazione alla cittadinanza attiva) per favorire nei bambini lo sviluppo della

“ capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità”

(art.1 comma1 della Legge del 20 Agosto 2019, n.92 recante “Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educ. Civica” e dal 26 Giugno 2020 Legge dello Stato).

Il titolo scelto racchiude, rappresenta, contiene la fiducia di realizzare un “Viaggio Educativo” attraverso i binari di una didattica innovativa, che porterà il bambino non solo ad esplorare l'ambiente naturale circostante (le sue variazioni stagionali, la sua ciclicità), non solo a conoscere i paesi e l'arte in essi custodita, il mondo agricolo e artigianale, il mare e le sue risorse..., ma ad agire , a” fare” esperienza attiva sviluppando conoscenze, valori e atteggiamenti coerenti per diventare futuro cittadino responsabile.

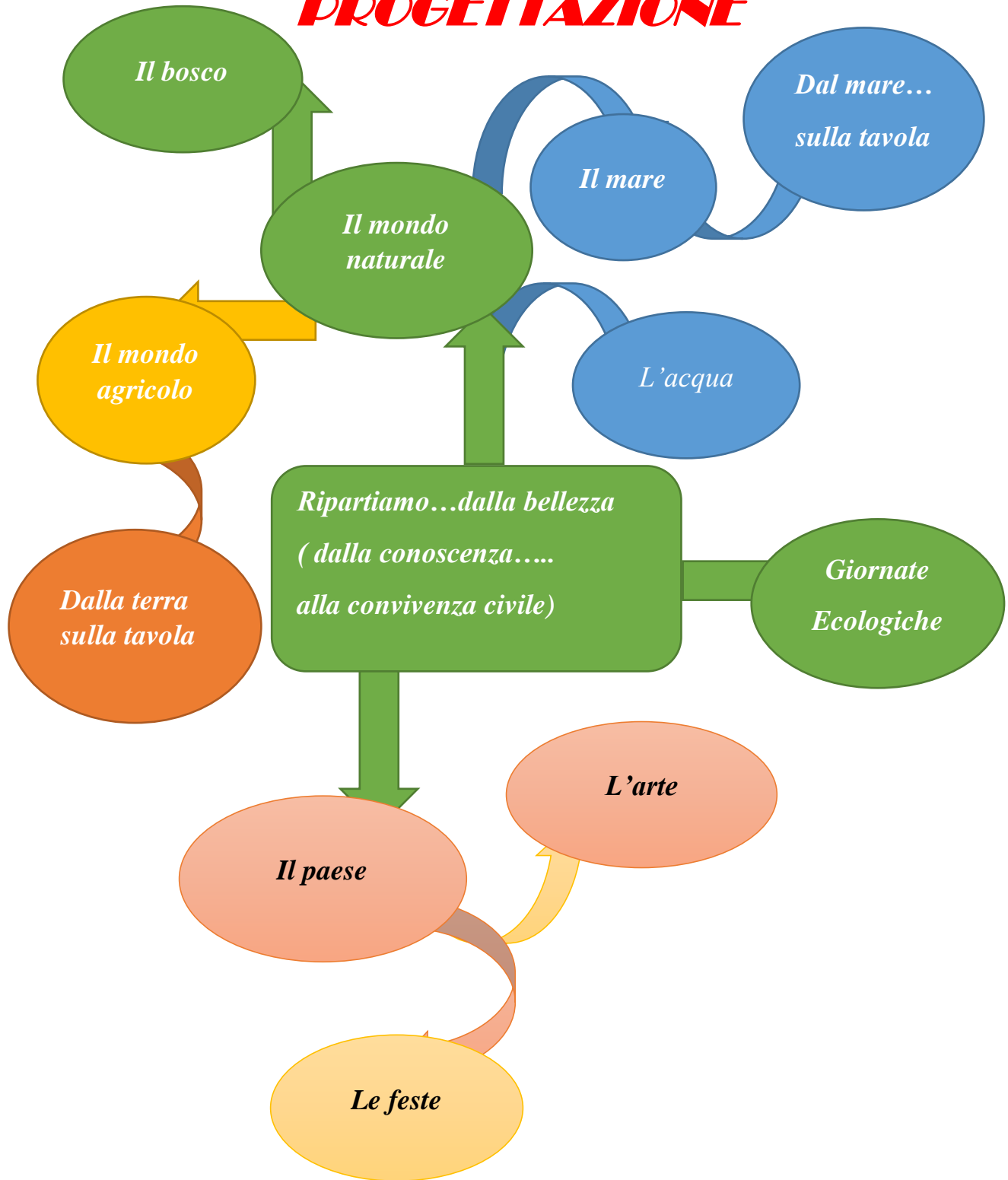
Saranno privilegiate le attività outdoor: i cortili della scuola, le aree verdi, i giardini, le piazze dei paesi, i musei, le biblioteche, le campagne, il marediventano ambienti di apprendimento, setting educativi in cui il bambino attraverso esperienze concrete e dirette conquista conoscenze, abilità e competenze.

Nella realizzazione della Progettazione verranno coinvolte le famiglie che saranno stimolate ad assumere il loro primario ruolo educativo a fianco della Scuola in un percorso di arricchimento reciproco per la crescita dei nostri alunni.

La Progettazione “RIPARTIAMO DALLA BELLEZZA....(dalla conoscenza.....alla convivenza civile)” a.s. 2020 /2021 sarà il nostro piccolo contributo per costruire un futuro migliore per tutti.

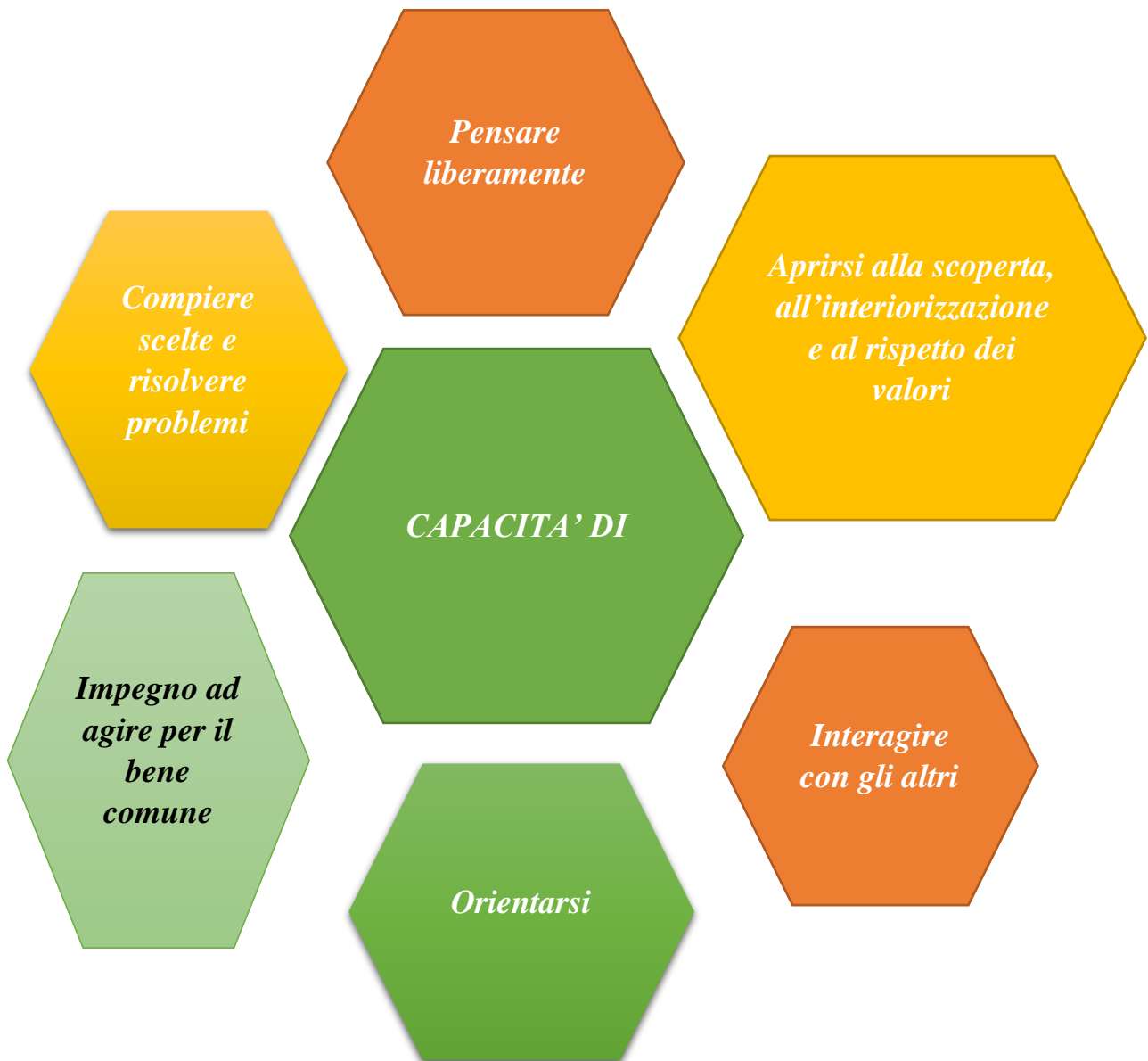
La Scuola inoltre rimane aperta alla collaborazione con gli Enti territoriali, associazioni e iniziative che contribuiscono alla crescita e alla formazione dei piccoli cittadini.

ARTICOLAZIONE DELLA PROGETTAZIONE

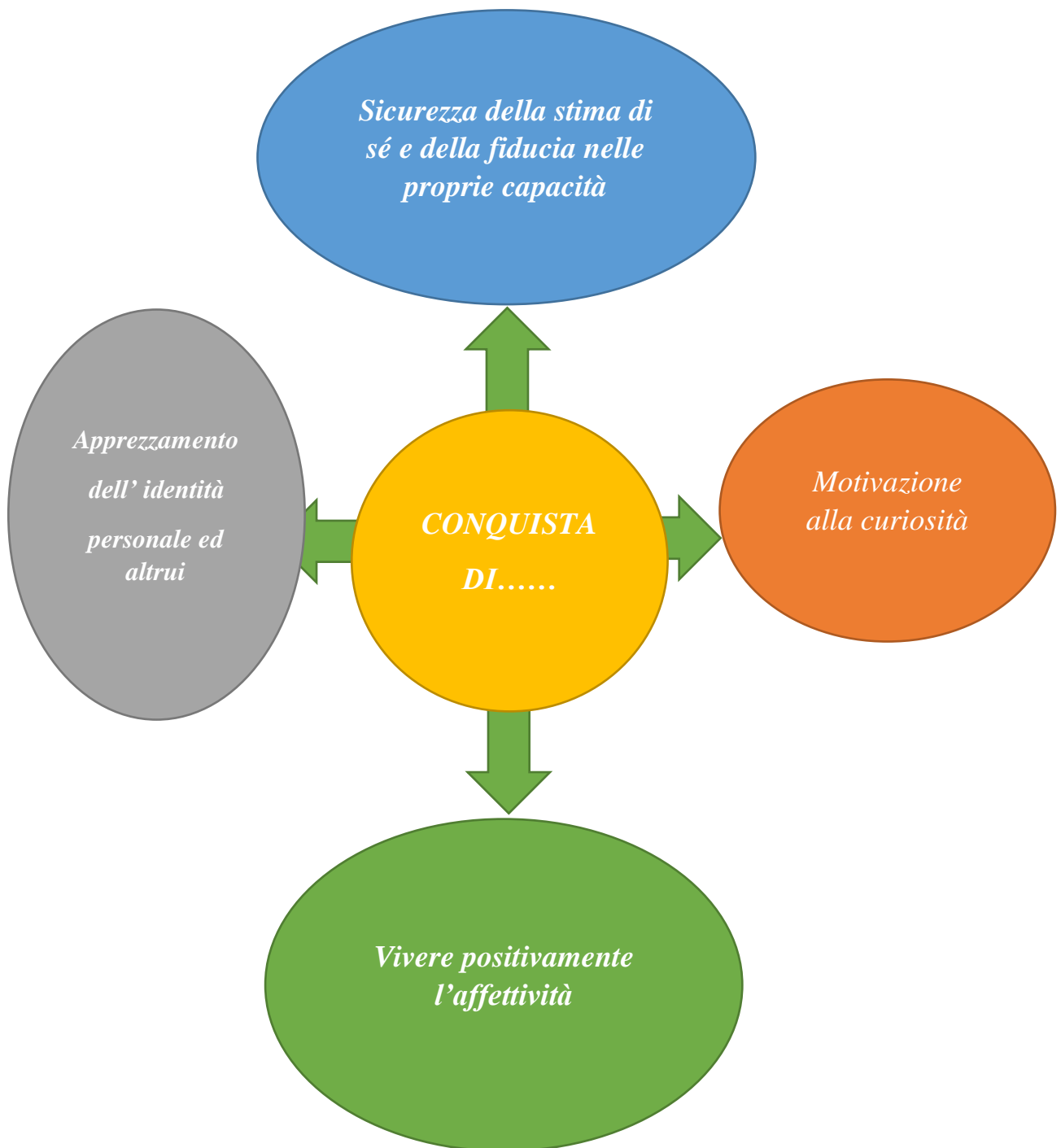


FINALITA' GENERALI

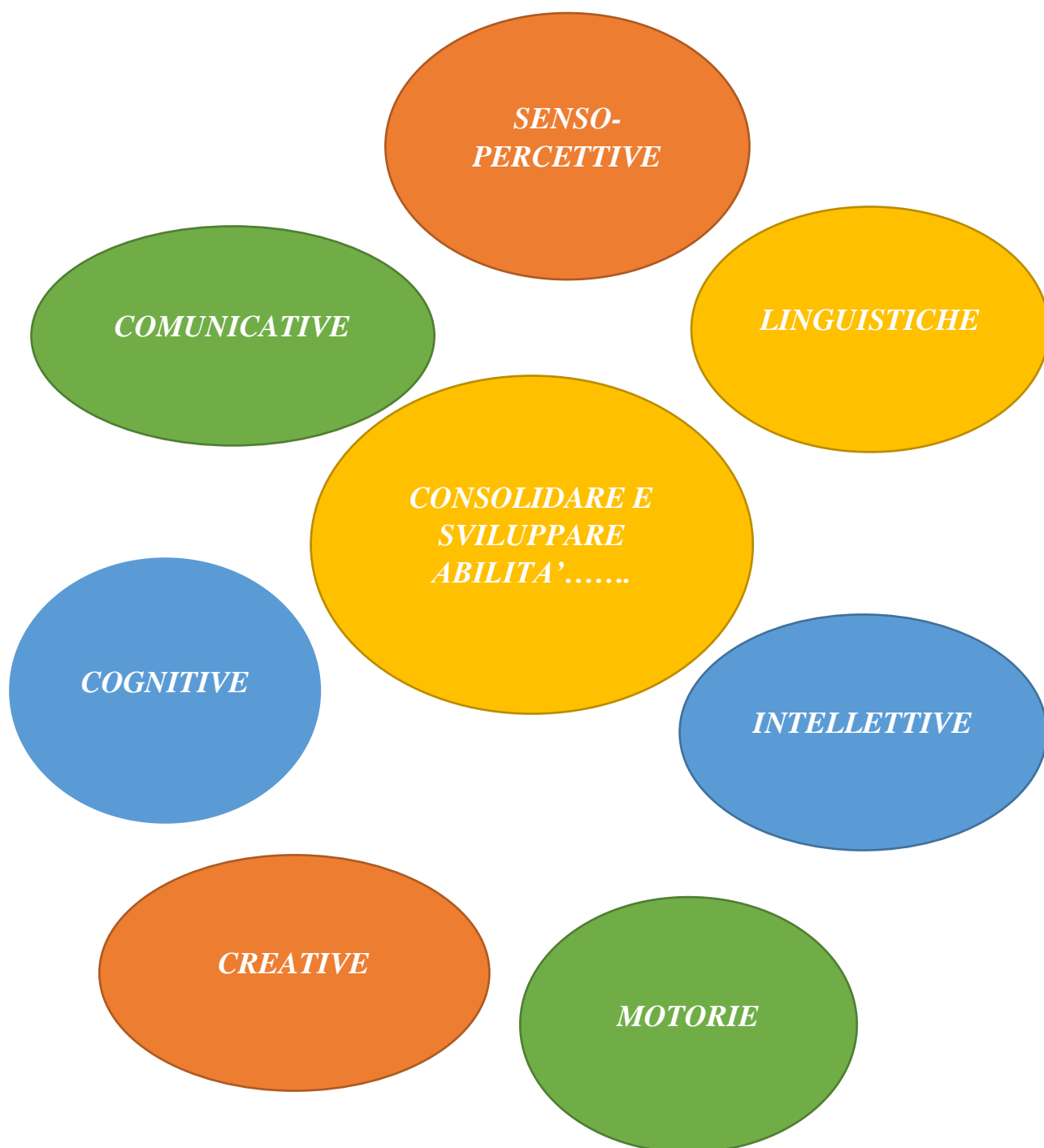
Conquista dell'autonomia come:



MATURAZIONE DELL'IDENTITÀ ***COME :***



***SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE PER :***



EDUCAZIONE CIVICA

PER.....

CONTRIBUIRE

ALLA

FORMAZIONE DI

UN

CITTADINO

RESPONSABILE



***IL TUTTO ATTRAVERSO IL FARE
DEI
CAMPI
DI
ESPERIENZA***



...LA PROGETTAZIONE...

NEL

CURRICOLO...

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
CAMPI DI ESPERIENZA		<i>IL SE' E L'ALTRO- Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme.</i> <i>Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista. Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini. Sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">-Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli altri bambini e con gli adulti, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.-Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.-Conosce elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità per sviluppare il senso di appartenenza.	<ul style="list-style-type: none">-Accettare ed interiorizzare le regole scolastiche.-Avere comportamenti di tipo cooperativo con i compagni.-Costruire rapporti positivi con insegnanti e compagni.-Prendere coscienza della propria identità nella relazione con la realtà.-Recuperare sul piano affettivo le esperienze conoscitive.-Conoscere e rispettare animali e	<ul style="list-style-type: none">-Conoscere gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni; famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (paese, quartiere, parrocchia...)-Conoscere le regole della vita e del lavoro in sezione.-Conoscere il significato delle regole.-Conoscere gli usi e costumi del proprio territorio	<ul style="list-style-type: none">- Conversazioni, giochi liberi e organizzati; giochi a squadre; giochi di ruolo; giochi con regole; girotondi.-Lavori in piccolo e grande gruppo;-Cartelloni e pannelli.-Uscite didattiche nel territorio.-Rielaborazione delle esperienze a livello individuale e di gruppo.-Conversazioni e di gruppo.

<p><i>-Assume comportamenti corretti per la sicurezza, salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente</i></p>	<p><i>piante e il loro habitat.</i></p> <p><i>-Adottare comportamenti corretti in difesa dell'ambiente.</i></p> <p><i>-Lavorare in gruppo e interagire con esso.</i></p> <p><i>-Collaborare in vista di una meta comune.</i></p> <p><i>-Conoscere le usanze e le tradizioni del proprio territorio legate alle feste di Natale, Pasqua, Carnevale....</i></p>		
--	---	--	--

ATTEGGIAMENTI

- Il bambino sa riferire i propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri;*
- conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita;*
- formula ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole;*
- collabora nel gioco e nel lavoro e porta aiuto;*
- osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo;*
- osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente;*
- osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi e portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua ecc.....*

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	
CAMPI DI ESPERIENZA		<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO- Identità, autonomia, salute-</p> <p><i>Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo; prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività; sa coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo; controlla la forza del corpo, esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo, ne conosce le parti e lo rappresenta.</i></p>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p><i>-Padroneggiare abilità motorie di base in situazione diverse.</i></p> <p><i>-Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</i></p>	<p><i>- Localizzare se stesso, le persone e gli oggetti nei diversi ambienti scolastici.</i></p> <p><i>-Muoversi autonomamente nello spazio scuola.</i></p> <p><i>-Percepire la posizione del proprio corpo in relazione con gli oggetti.</i></p> <p><i>-Osservare e stabilire le relazioni spaziali.</i></p> <p><i>-Evitare e prevenire situazioni pericolose.</i></p> <p><i>-Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio , strisciare, rotolare.</i></p> <p><i>-Rappresentare lo schema corporeo in modo completo e strutturato.</i></p> <p><i>-Maturare competenze di motricità fine e globale.</i></p> <p><i>-Muoversi spontaneamente in modo guidato, da soli e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni.</i></p>	<p><i>-Conoscere il corpo e le differenze di genere.</i></p> <p><i>-Conoscere le regole di igiene del corpo e degli ambienti.</i></p> <p><i>-Conoscere gli alimenti.</i></p> <p><i>-Conoscere il movimento sicuro.</i></p> <p><i>-Conoscere i pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</i></p> <p><i>-Conoscere le regole dei giochi.</i></p>	<p><i>-Esplorazione nella scuola, giochi motori, giochi a squadra, giochi di ruolo, percorsi grafici e motori.</i></p> <p><i>-Percorsi motori, danze e movimenti rispettando ritmi musicali.</i></p> <p><i>-Giochi motori con regole.</i></p> <p><i>-Percorsi motori nel giardino della scuola con attrezzi come cerchio, birilli, palla....</i></p> <p><i>-Manipolazione di materiali.</i></p>
---	--	---	---

ATTEGGIAMENTI

- Il bambino individua e nomina le parti del proprio corpo e ne descrive le funzioni;*
- individua semplici norme di igiene del proprio corpo e le osserva;*
- gestisce in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangia utilizzando le posate, sa vestirsi, svestirsi, utilizza i servizi igienici;*
- padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici;*

-controlla la motricità fine in operazione di routine: colora, piega, taglia, esegue semplici compiti grafici;
 -controlla i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; osserva comportamenti atti a prevenire rischi;
 -esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo;
 -esegue giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
CAMPI DI ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE- Comunicazione, lingua, cultura- Il bambino sviluppa la padronanza e precisa il proprio lessico, sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare con gli altri le emozioni, le domande, i ragionamenti e i pensieri. Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e le spiega, usa un linguaggio adeguato per progettare le attività e per definire le regole.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.</p> <p>-Comprendere testi di vario tipo letti da altri.</p>	<p>-Ascoltare e comprendere i racconti narrati.</p> <p>-Memorizzare i testi linguistici.</p> <p>-Partecipare a conversazioni guidate.</p> <p>-Comunicare le esperienze personali.</p> <p>-Rielaborare verbalmente le esperienze.</p> <p>-Leggere in modo personale la realtà circostante.</p> <p>-Ascoltare e comprendere e</p>	<p>-Conoscere le principali strutture della lingua italiana.</p> <p>-Conoscere elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>-Conoscere il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>-Conoscere i principi essenziali di organizzazione del discorso.</p> <p>-Conoscere i principali connettivi logici.</p> <p>-Conoscere le parti variabili del discorso</p>	<p>-Conversazioni, racconti, poesie, filastrocche.</p> <p>-Rielaborazione verbale e grafica delle esperienze.</p> <p>-Individuazione di parole scritte presenti nella realtà circostante (insegne, manifesti, cartelloni pubblicitari...).</p> <p>-Conversazioni guidate relative a: corretto comportamento in difesa dell'ambiente.</p> <p>-Ascolto e rielaborazione verbali di racconti.</p>

	<p><i>rielaborare storie narrate.</i></p> <p><i>-Usare il linguaggio per descrivere, paragonare, prevedere, valutare.</i></p> <p><i>-Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</i></p> <p><i>-Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</i></p> <p><i>-Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</i></p> <p><i>-Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</i></p>	<p><i>e gli elementi principali della frase semplice.</i></p> <p><i>N.B. : Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dell'insegnante.</i></p>	<p><i>-Ascolto e ripetizioni di canti, poesie e filastrocche.</i></p> <p><i>-Lettura di testi sulle festività e rielaborazione verbale e grafica.</i></p> <p><i>-Lettura di immagini.</i></p> <p><i>-Conversazioni guidate relative alle feste.</i></p> <p><i>-Memorizzazione di canti, poesie, filastrocche a tema con le feste.</i></p> <p><i>-Drammatizzazioni.</i></p>
--	--	---	--

ATTEGGIAMENTI

Il bambino:

-si esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze;

-ascolta le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato;

-riferisce il contenuto generale di comunicazione ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti;

-esegue correttamente consegne seguendo istruzioni;

-inventa semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto;

-realizza semplici esperienze di scrittura: scrive il proprio nome, copia le parole a corredo di disegni.....

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
CAMPI DI ESPERIENZA	IMMAGINI-SUONI-COLORI-Gestualità, arte, musica, multimedialità. <i>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta e inventa storie e si esprime attraverso il disegno, la pittura e diverse</i>

		<i>attività manipolative e diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Sperimenta e combina materiali e strumenti, elementi musicali e tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<i>-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>-Rappresentare con il linguaggio grafico-pittorico, emozioni, conoscenze, esperienze.</i> <i>-Rappresentare a livello mimico-gestuale, emozioni, conoscenze, esperienze.</i> <i>-Sviluppare l'immaginazione e la memoria musicale.</i> <i>-Sviluppare l'immaginazione e la memoria musicale.</i> <i>-Acquisire nuove tecniche espressive.</i> <i>-Introdurre nuove soluzioni sul piano operativo ed ipotetico in relazione all'aspetto topologico.</i> <i>-Rappresentare attraverso schemi e simboli.</i> <i>-Usare il linguaggio mimico-gestuale per esprimere le proprie esperienze.</i> <i>-Rappresentare sul piano grafico-pittorico-plastico: sentimenti, pensieri,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>-Conoscere le principali forme di espressione artistica.</i> <i>-Conoscere tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</i> <i>-Gioco simbolico.</i> <i>-Elementi essenziali per l'ascolto di musiche e la visione di film</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>-Attività grafico-pittoriche individuali e di gruppo.</i> <i>-Drammatizzazioni.</i> <i>-Canti, ascolto di brani musicali, produzioni di suoni, rumori, ritmi.</i> <i>-Rappresentazione grafica, con diverse tecniche espressive, delle esperienze personali e dei simboli inerenti il proprio territorio.</i> <i>-Organizzazione e realizzazione di un Max Pannello del paese (utilizzo di varie tecniche espressive).</i> <i>-Rappresentazione a livello grafico e pittorico di racconti, esperienze e conoscenze.</i> <i>-Interpretazione a livello mimico e gestuale di esperienze e conoscenze.</i> <i>-Riproduzioni grafico-pittoriche.</i> <i>-Drammatizzazione di fiabe e storie di vita quotidiana.</i>

	<p><i>fantasie, la visione della realtà.</i></p> <p><i>-Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</i></p> <p><i>-Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.</i></p> <p><i>-Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</i></p> <p><i>-Partecipare attivamente al canto corale, sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</i></p>		<p><i>-Ascolto di CD musicali.</i></p> <p><i>-Canti, poesie, filastrocche.</i></p> <p><i>-Realizzazione di inviti e cartoncini augurali.</i></p>
--	--	--	--

ATTEGGIAMNETI

Il bambino:

- riferisce in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari...;*
- illustra racconti, film, spettacoli;*
- drammatizza racconti, narrazioni, filmati;*
- realizza giochi simbolici;*
- realizza manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche;*
- esprime semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente;*
- ascolta brani musicali, ne segue il ritmo col corpo, esegue semplici danze;*
- esprime valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati;*
- partecipa al canto corale.*

<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</p>	<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p>
<p>CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO. Ordine, misura, spazio, tempo, natura <i>Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; colloca</i></p>

		<i>correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali; si orienta nel tempo della vita; coglie le trasformazioni naturali; è curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni e utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p><i>-Collocare nello spazio se stessi, persone, orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno il futuro immediato e prossimo.</i></p> <p><i>-Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura.</i></p> <p><i>-Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni, azioni.</i></p>	<p><i>-Conoscere e rispettare la sequenza di attività relativa alla giornata scolastica.</i></p> <p><i>-Osservare, commentare e sperimentare i diversi mutamenti stagionali.</i></p> <p><i>-Scoprire le trasformazioni ambientali e i conseguenti mutamenti nei modi di vivere degli abitanti.</i></p> <p><i>-Valutare e descrivere la quantità e la qualità degli oggetti della realtà naturale (in base a forma, colore, dimensione...).</i></p> <p><i>-Riordinare immagini in sequenza.</i></p> <p><i>-Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</i></p> <p><i>-Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</i></p>	<p><i>-Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre), di successione, contemporaneità, durata.</i></p> <p><i>-Linee del tempo.</i></p> <p><i>-Periodizzazione: giorno /notte; fasi della giornata: giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</i></p> <p><i>-Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra..).</i></p> <p><i>-Raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti.</i></p> <p><i>-Simboli, mappe e percorsi.</i></p> <p><i>-Figure e forme.</i></p> <p><i>-Numeri e numerazione.</i></p> <p><i>-Strumenti e tecniche di misura.</i></p>	<p><i>-Compilazione di calendari (presenze, tempo, incarichi...).</i></p> <p><i>-Conversazioni.</i></p> <p><i>-Uscite esplorative.</i></p> <p><i>-Osservazione e descrizione del territorio, paese, ambiente naturale nelle diverse stagioni.</i></p> <p><i>-Rilevazione, attraverso l'esperienza diretta delle differenze esistenti fra gli abitanti del passato e quelli del presente.</i></p> <p><i>-Analisi dei dati caratterizzanti le varie strutture pubbliche, le case, i negozi, le vie, le piazze...</i></p> <p><i>-Esplorazioni nel giardino della scuola, coltivazioni di piante e fiori.</i></p> <p><i>-Osservazione degli ambienti che ci circondano (vicini e lontani).</i></p> <p><i>-Passeggiate per le vie del paese per</i></p>

	<i>-Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</i>		<i>osservare i cambiamenti nei diversi periodi dell'anno durante le festività.</i>
--	---	--	--

ATTEGGIAMENTI

Il bambino:

- utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio;*
- mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi....) eventi della propria storia anche nel raccontare; riferisce le fasi di una procedura o di un semplice esperimento;*
- osserva e individua caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e ne distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi;*
- raggruppa, ordina, seria oggetti; effettua corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche, algoritmi....;*
- sa numerare;*
- distingue e individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano;*
- utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
CAMPI DI ESPERIENZA		TUTTI <i>Il bambino di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o le conferme dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<i>-Acquisire ed interpretare l'informazione</i>	<i>-leggere testi iconici; -osservare l'ambiente; -ascoltare attentamente testi narrati; -selezionare le informazioni rilevanti; -formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi o sconosciuti; -sperimentare le ipotesi formulate; -utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</i>	<i>-associare immagini e significati; -riconoscere semplici segni e simboli; -tecniche di ascolto attivo; -individuare gli elementi significativi; -utilizzare e completare schemi e tabelle; -semplici tecniche di comunicazione; -semplici deduzioni; -strategie di memorizzazione;</i>	<i>-recitare rime e filastrocche per memorizzare le stagioni, i mesi dell'anno, i giorni della settimana....;</i>

<p><i>-Individuare collegamenti e relazioni e trasferirli in altri contesti</i></p>	<p><i>-collegare nuove informazioni ad alcune già possedute; -individuare spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti, fenomeni; -scegliere soluzioni per risolvere semplici problemi.</i></p>	<p><i>-semplici criteri di classificazione e relazione di quantità, forma, dimensione anche attraverso percorsi sensoriali; -relazioni di prima-dopo; -relazione di causa-effetto; -relazioni topologiche; -analogie e differenze; -sequenze delle azioni da compiere per il raggiungimento dell'obiettivo;</i></p>	<p><i>-costruire cartelli per illustrare le routine, l'organizzazione della giornata scolastica, le uscite didattiche....facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</i></p>
<p><i>Organizzare il proprio apprendimento</i></p>	<p><i>-rispettare la consegna; -acquisire consapevolezza della scansione della giornata;</i></p>	<p><i>-sequenze logiche per la realizzazione della consegna; -routine (organizzazione della giornata scolastica).</i></p>	<p><i>-A partire da una narrazione, da una lettura, ma anche da un'esperienza attiva in natura, illustrare le fasi principali e verbalizzarle; -da un compito dato verbalizzare le fasi per la realizzazione e disegnare tutto il materiale che occorre.</i></p>
<p><i>Autovalutare il proprio percorso</i></p>	<p><i>-acquisire consapevolezza dell'errore; -acquisire consapevolezza di saper fare</i></p>	<p><i>-strategie di autocorrezione; -strategie di autovalutazione</i></p>	<p><i>-discussioni, dialoghi per raccontare le esperienze, le attività realizzate ; -promuovere la discussione come pratica per valorizzare il lavoro svolto e individuare qualche errore; -schede operative.</i></p>
<p>ATTEGGIAMENTI Il bambino <i>-individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega; -formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti; -individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive; -ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati...; -utilizza strumenti predisposti per organizzare dati; -motiva le proprie scelte.</i></p>			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
CAMPI DI ESPERIENZA		TUTTI <i>Il bambino di fronte a una realtà possiede la capacità di intervenire e modificarla traducendo le idee in azioni. Sa individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Dinanzi al lavoro proposto sa gestire la realizzazione facendo scelte da operare e azioni da pianificare dimostrando la sua autoefficacia e capacità di agire in modo consapevole e autonomo.</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni; -Assumere e portare a termine compiti e iniziative; -Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti; -Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> -esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto; -sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti; -giustificare le scelte con semplici spiegazioni; -formulare proposte di lavoro, di gioco... -confrontare la propria idea con quella altrui; -conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro; -riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza; -organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto delle insegnanti; -discriminare tra ciò che è bene e ciò che è male in relazione a informazioni ricevute o avvenimenti vissuti; -cooperare con altri nel gioco e nel lavoro; 	<ul style="list-style-type: none"> -regole della discussione; -i ruoli e la loro funzione; -modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici); -fasi di un'azione; -modalità di presa di decisioni condivise attraverso l'ascolto reciproco al fine di arrivare ad un accordo. 	<ul style="list-style-type: none"> -discutere su argomenti diversi di interesse; -rispettare i turni e ascoltare gli altri; -spiegare e sostenere le proprie ragioni, -di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare; -prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa; “progettare” un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione; -individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura; -esprimere valutazioni sul lavoro

	<i>-ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</i>		<i>svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</i>
--	---	--	--

ATTEGGIAMENTI

Il bambino:

- prende iniziative di gioco e di lavoro;*
- collabora e partecipa alle attività collettive;*
- osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni;*
- individua semplici soluzioni a problemi di esperienza;*
- prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità;*
- ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco;*
- esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE <i>-bambini anni 5</i>	
CAMPI DI ESPERIENZA		TUTTI <i>Il bambino riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco. Inizia a usare lo strumento tecnologico(mouse, tastiera, touch). Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare. Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca. Impara a condividere il gioco. Racconta ciò che vede sugli schermi. Rispetta il proprio turno. Dà il proprio contributo</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<i>-Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</i>	<i>-muovere correttamente il mouse e alcuni tasti; -aprire e chiudere un programma; -eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer; -utilizzare la tastiera alfabetica e numerica per prime forme di scrittura spontanea;</i>	<i>-il computer e i suoi usi; -mouse; -tastiera; -icone principali; -alcuni strumenti di comunicazione e i suoi usi (tablet); -coding .</i>	Vedi abilità

	- sviluppare il pensiero computazionale; -visionare immagini, documentari...al computer.		
<p>ATTEGGIAMENTI</p> <p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante , utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche; -utilizza tastiera e mouse; apre e chiude un programma; -riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera o in software didattici; -utilizza il pensiero computazionale; -visiona immagini, documentari, test multimediali. 			

**LA PROGETTAZIONE VIENE ARTICOLATA
PER
“UN PROGETTO AL MESE”
U d A per Competenze**

(le stesse UDA, compiti autentici, rimodulate in LEAD saranno valide anche nella situazione di didattica a distanza qualora le circostanze ci impedissero di svolgere le attività educativo/didattiche in presenza)

Settembre 2020 :

UNA NUOVA.....ACCOGLIENZA....

OTTOBRE /NOVEMBRE 2020

LA BELLEZZA INTORNO A NOI

OTTOBRE /NOVEMBRE 2020

AUTUNNO INRICICLO

(Le insegnanti per i mesi Ottobre/Novembre 2020 sceglieranno una delle UDA proposte)

DICEMBRE 2020 :

“La Bellezza del NATALE”

GENNAIO 2021 :

INVERNO ...in CODING

FEBBRAIO 2021 :

“ CARNEVALE...CHE ALLEGRIA!!”

“TABLEAUX VIVANTS”(5° Edizione)

MARZO / APRILE 2021 :

“ Un paese da riscoprire “

(i luoghi, l'arte, la gastronomia legata ai prodotti del territorio)

MARZO/ APRILE 2021

“ Paesaggi e.....FIABE “

*(Le insegnanti per i mesi Marzo/Aprile 2021
sceglieranno una delle UDA proposte)*

MAGGIO 2021 :

“ UN PAESAGGIO di.....FIORI “

5°Edizione di L'INFIORATA

(l'arte che profuma di fiori)

GIUGNO 2021 :

LA BUONA STRADA

(Educ. Stradale)

METODOLOGIA

Per consentire a tutti i bambini di conseguire i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai 5 Campi di Esperienza, è necessario che la Scuola sia “su misura” di bambini permeata da un clima sociale positivo, aperto, in cui vi sia ascolto, attenzione ai bisogni di ognuno e tempi distesi.

Particolare attenzione si presterà al gioco, al movimento, all’espressività, alla socialità.

Saranno accolte, valorizzate ed estese le proposte dei bambini, le loro curiosità e suggerimenti, creando occasioni per stimolare e favorire in tutti degli apprendimenti significativi.

Alla base del nostro “agire quotidiano” ci sarà pertanto un’intenzionalità didattica mirata alla valorizzazione delle seguenti metodologie:

IL GIOCO: *Risorsa privilegiata attraverso la quale i bambini si esprimono, raccontano ed interpretano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali.*

L’ESPLORAZIONE E LA RICERCA: *Le esperienze promosse faranno leva sulla originaria curiosità del bambino e verranno attivate attraverso le attività laboratoriali, in un clima di esplorazione e di ricerca dove i bambini confrontano situazioni, pongono problemi, costruiscono e verificano ipotesi. Si darà ampio rilievo del “fare” e all’”agire” dei bambini, alle esperienze dirette, al contatto con la natura, con le cose che li circondano, con l’ambiente sociale e culturale, valorizzando le loro proposte e iniziative.*

LA VITA DI RELAZIONE: *L’interazione con i docenti e gli altri bambini favorisce il gioco simbolico, facilita lo svolgimento delle attività didattiche, sollecita a dare e a ricevere aiuto e spiegazioni.*

È necessario però avere un’attenzione continua ai segnali inviati dai bambini, soddisfacendo i loro continui bisogni di sicurezza e gratificazione.

Riteniamo che la dimensione affettiva sia una componente essenziale nel processo di crescita di ognuno, affinché il bambino acquisti autostima, maturi gradualmente la propria identità nel confronto con l’altro, imparando a rispettare tutti e a condividere le regole.

LA MEDIAZIONE DIDATTICA: *Per consentire a tutte le bambine e i bambini di raggiungere i traguardi progettati, è necessario organizzare in maniera intenzionale e sistematica gli spazi, e l’uso di materiali, sia informali che strutturati, da manipolare, esplorare, ordinare....*

SEZIONI E PLESSI APERTI: *Per permettere al bambino di confrontarsi, di socializzare con figure diverse dai propri insegnanti e compagni di sezione, per offrire maggiori stimoli, per conseguire degli apprendimenti significativi e favorire la percezione della scuola come di un’unica comunità educante, saranno valorizzati quei percorsi didattico-educativi (come le Uscite didattiche, attività laboratoriali condivise...) che coinvolgeranno tutti i bambini Infanzia dell’IC.*

La metodologia “SEZIONI E PLESSI APERTI”, aiuta l'accoglienza, l'inclusione, crea un clima di didattica partecipata e collaborativa anche con i genitori, aiuta a combattere l'individualismo, l'isolamento, sempre per promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della socialità.

LA CONTINUITA' intesa non soltanto come “il percorso formativo secondo una logica di sviluppo progressivo che valorizzi le competenze acquisite e insieme riconosca la specificità di ciascuna scuola “ ma anche come “percorsi ponte” attraverso una condivisione (Infanzia e Primaria insieme) di esperienze educative, di attività laboratoriali per incoraggiare l'apprendimento collaborativo.

LE USCITE DIDATTICHE NEL TERRITORIO : integrano ed approfondiscono gli apprendimenti avvenuti nella sezione, nell'intersezione, nell'interplesso, nella continuità e nei laboratori perché il bambino si trova ad operare a contatto diretto con la realtà.

Il Territorio diventa “un'aula decentrata”, un setting educativo, ossia un vero e proprio spazio dove i bambini guidati dalla didattica proposta dalle insegnanti, riescono a scoprire e a interiorizzare conoscenze che l'aula scolastica non riesce del tutto a trasmettere.

Le Uscite Didattiche rappresentano momenti culturali e sociali preziose per i bambini, in quanto motivano l'alunno e il gruppo ad apprendere in modo diverso.

I NOSTRI LABORATORI

- ARTE IN MOVIMENTO**
- L'ARCOBALENO DEI COLORI**
- LA BOTTEGA DELLE PAROLE**
- MUSICOMANIA**
- NATURATTIVA**
- RICICLOMANIA**

In essi il bambino sviluppa e approfondisce le competenze, potenzia i processi di simbolizzazione, di fantasia, di creatività e di immaginazione.

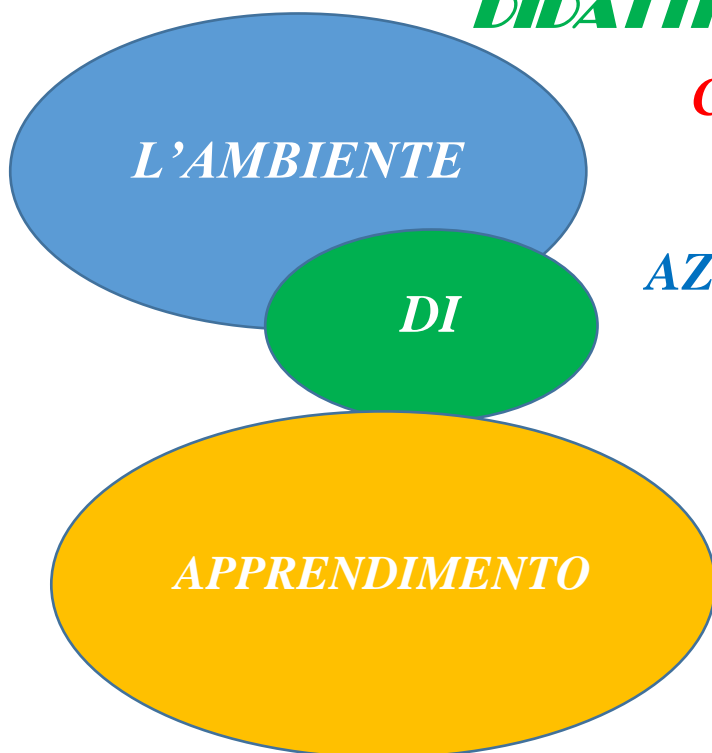
Impara a progettare e a realizzare attività concrete, formulando ipotesi e verificando soluzioni.

Gli consentono, inoltre di approfondire tutte le forme di linguaggi: espressivo, artistico, musicale, teatrale, motorio...

CRITERI METODOLOGICI

DIDATTICA LABORATORIALE

Che punta alla motivazione



AZIONE DIDATTICA CHE:

- *Parte dall'esperienza dell'alunno;*
- *Privilegi il coinvolgimento attivo;*
 - *proceda per tappe adeguando i ritmi alle reali esigenze dei bambini;*
 - *Privilegi le attività cooperative e socializzanti;*
- *Valorizzi le proposte creative e i contributi personali;*
- *Problematizzi l'esperienza per incrementare la motivazione all'apprendimento;*
- *Valorizzi l'errore come occasione di riflessione.*

PROMUOVERE

L'esplorazione e la scoperta

APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

Ascolto e scambio con l'altro

RIFLESSIVITA'

Sul proprio percorso formativo.

ATTIVITA' DI LABORATORIO PSICOMOTORIO

IL MIO CORPO IN MOVIMENTO

COME

*GIOCHI
MOTORI*

*PERCORSI
MOTORI*

ASCOLTO

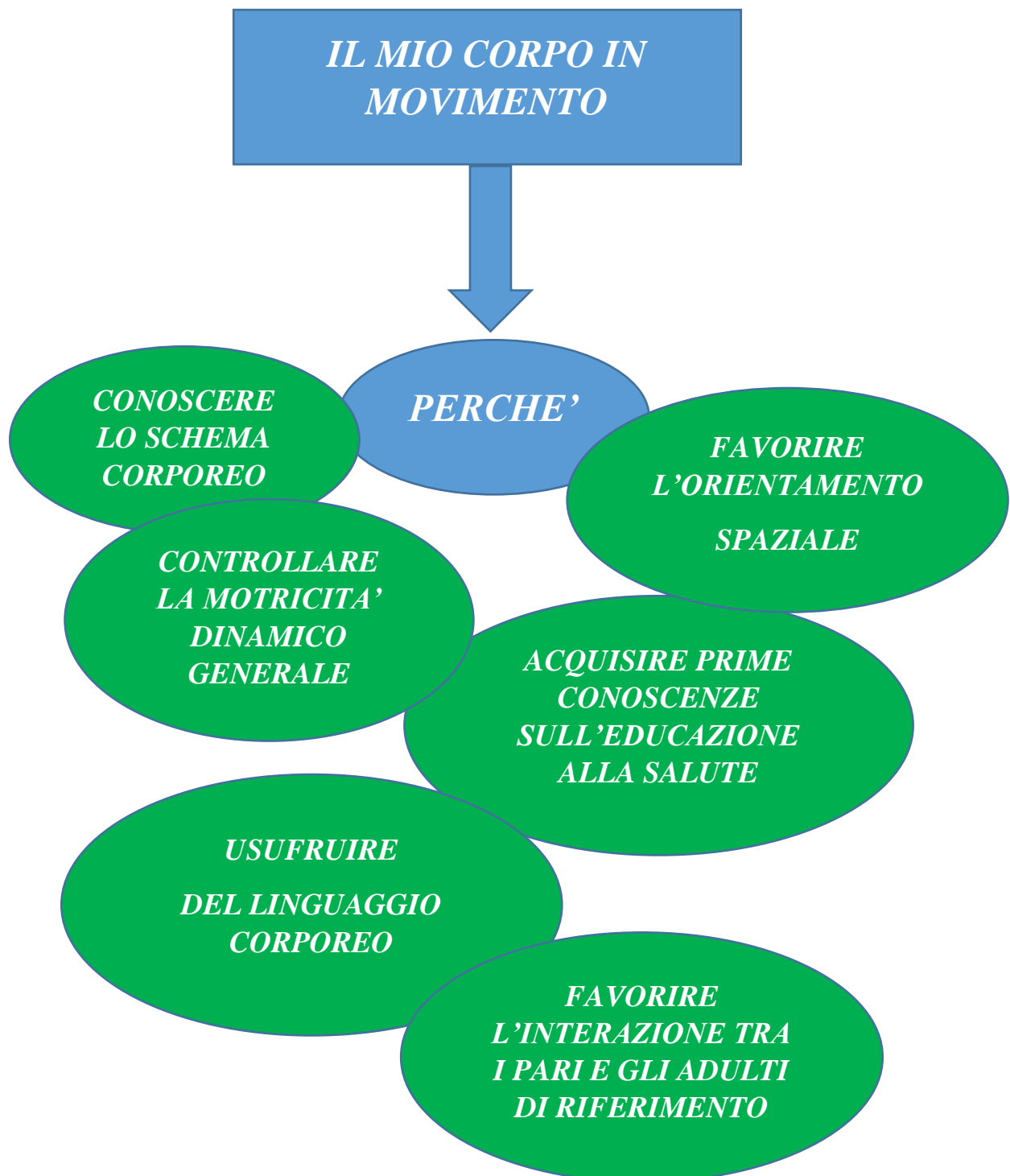
*ATTIVITA'
RITMICO
MUSICALI*

*PRODUZIONE DI
SUONI CON IL
CORPO*

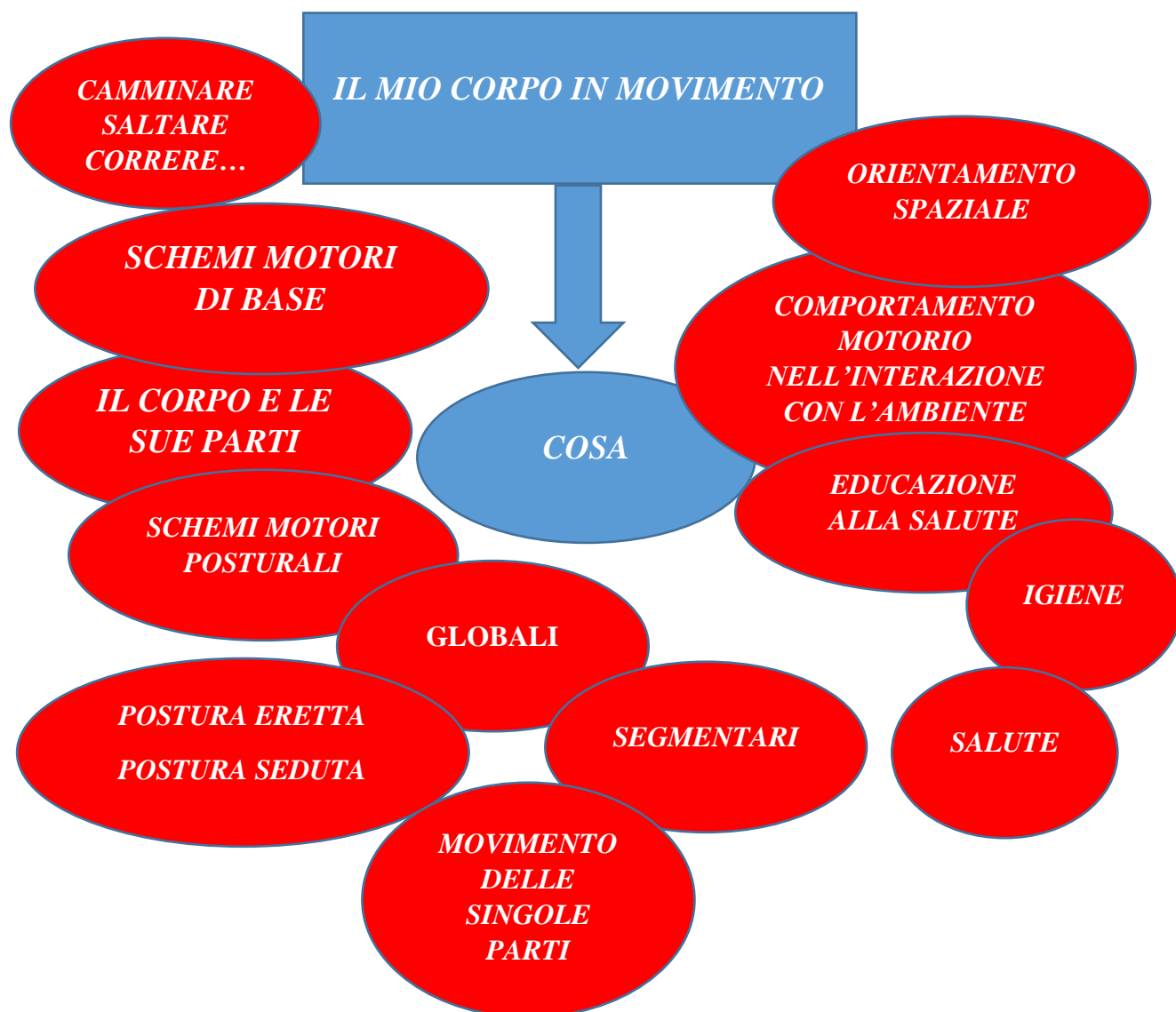
DRAMMATIZZAZIONI

*ATTIVITA'
GRAFICO-
PITTORICHE*

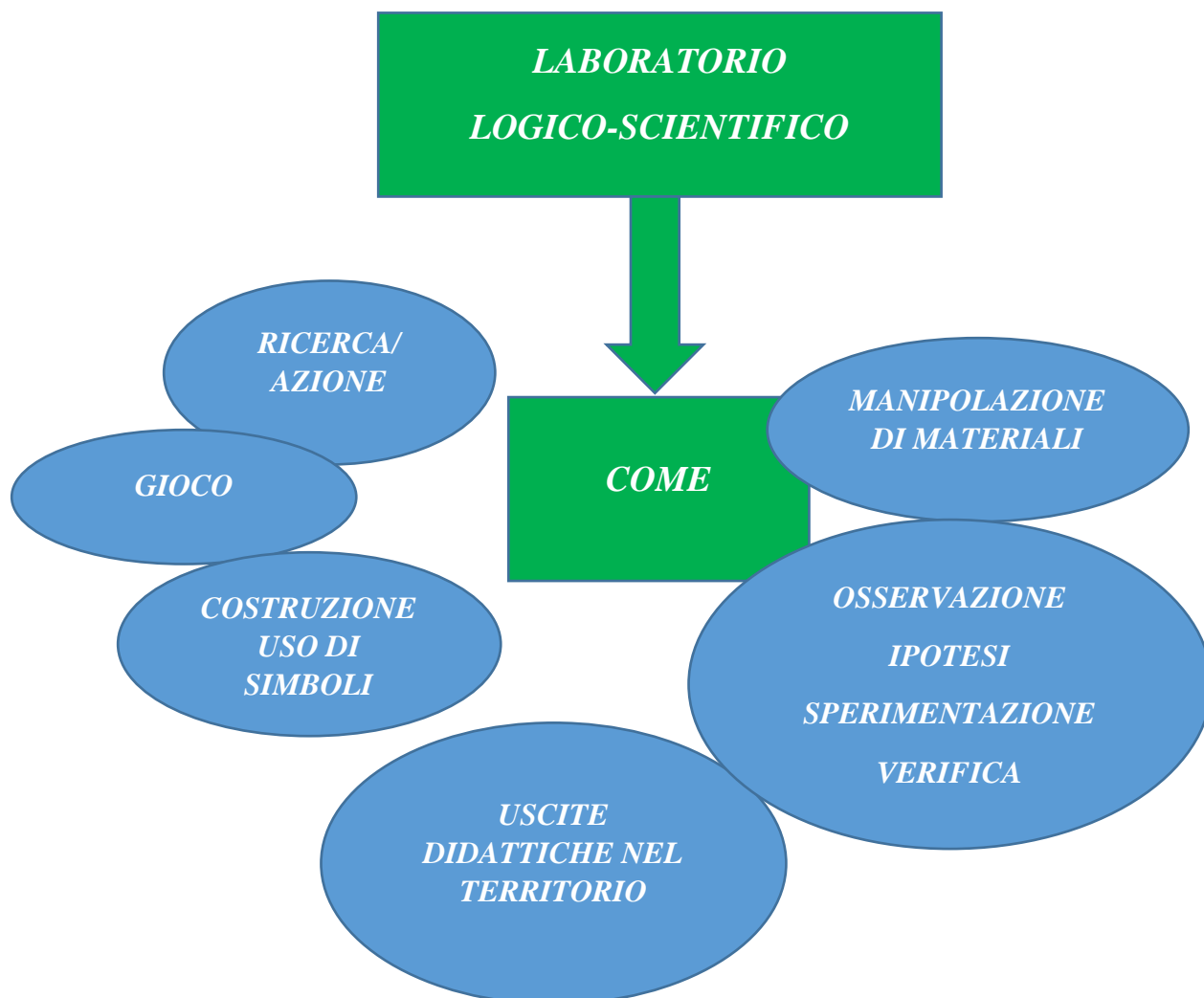
ATTIVITA' DI LABORATORIO PSICOMOTORIO



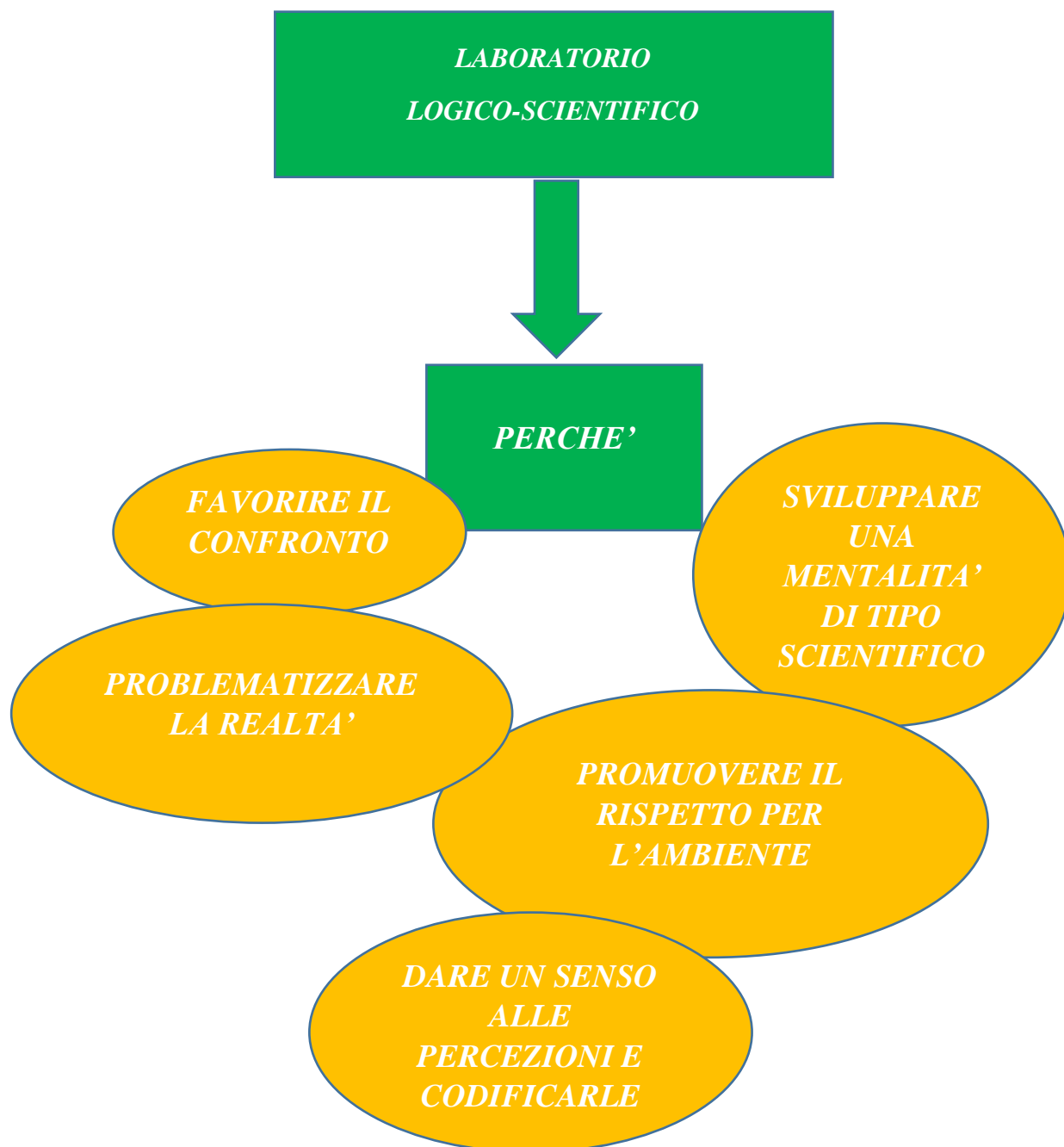
ATTIVITA' DI LABORATORIO PSICOMOTORIO



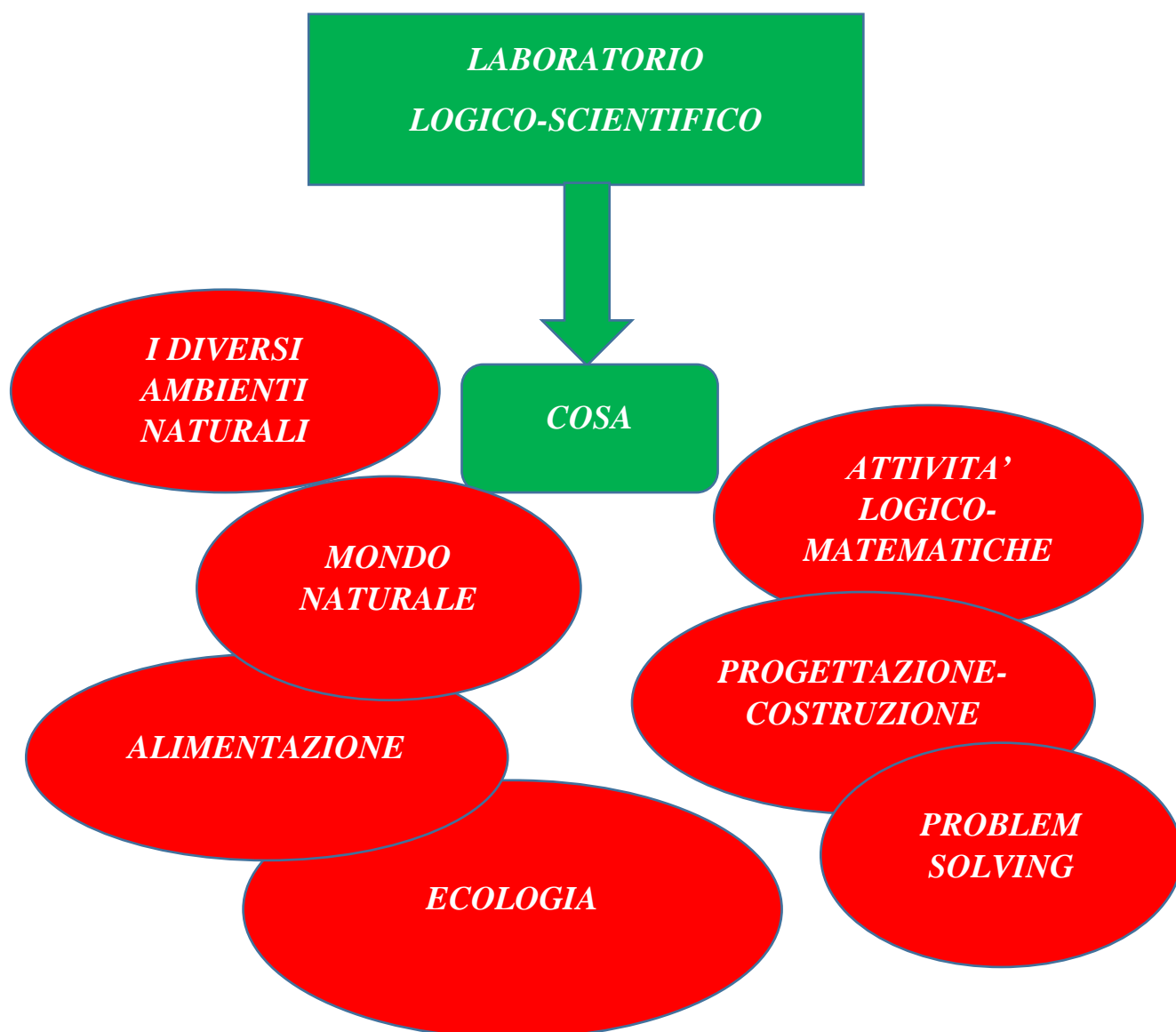
ATTIVITA' DI LABORATORIO



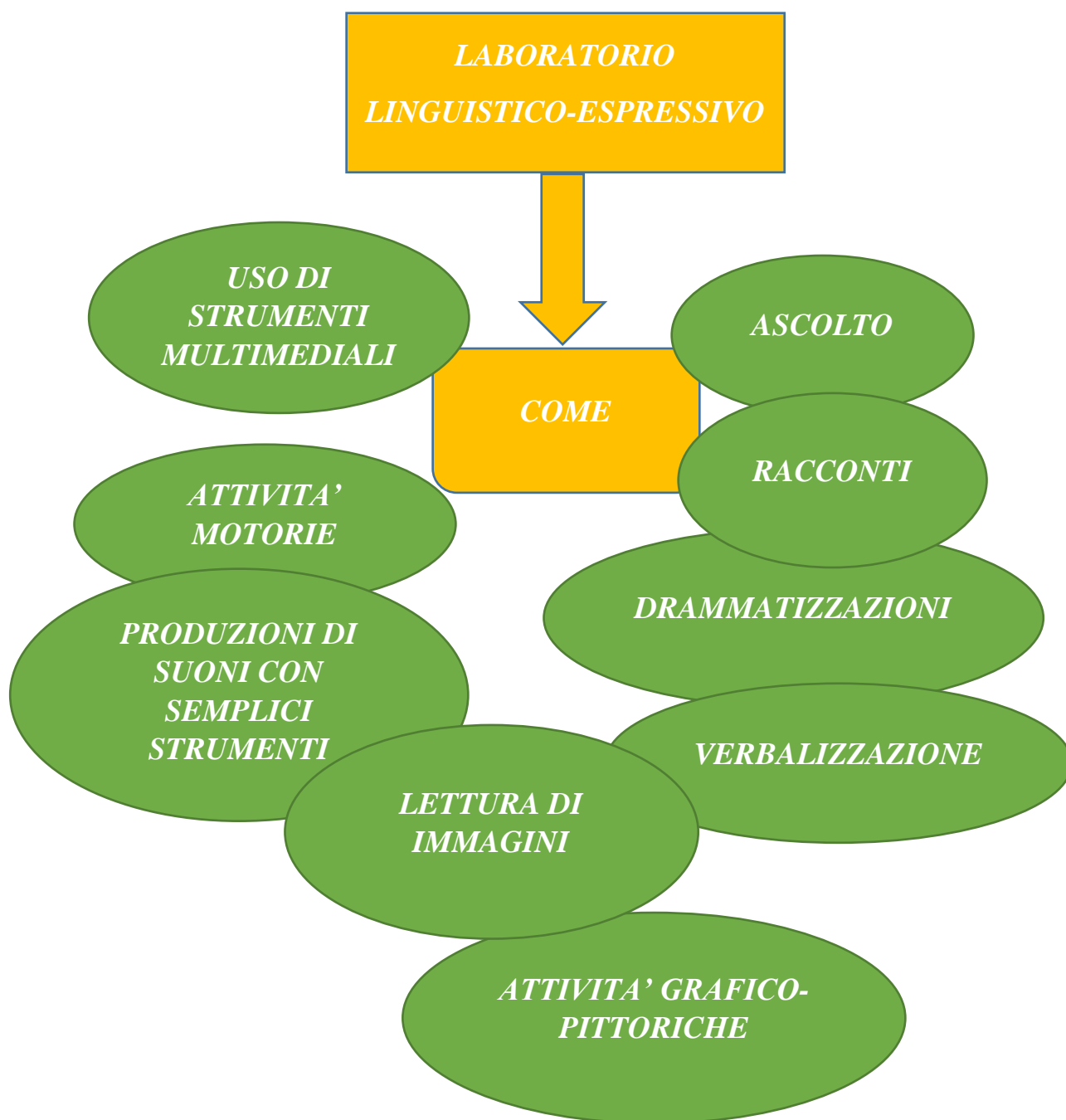
ATTIVITA' DI LABORATORIO



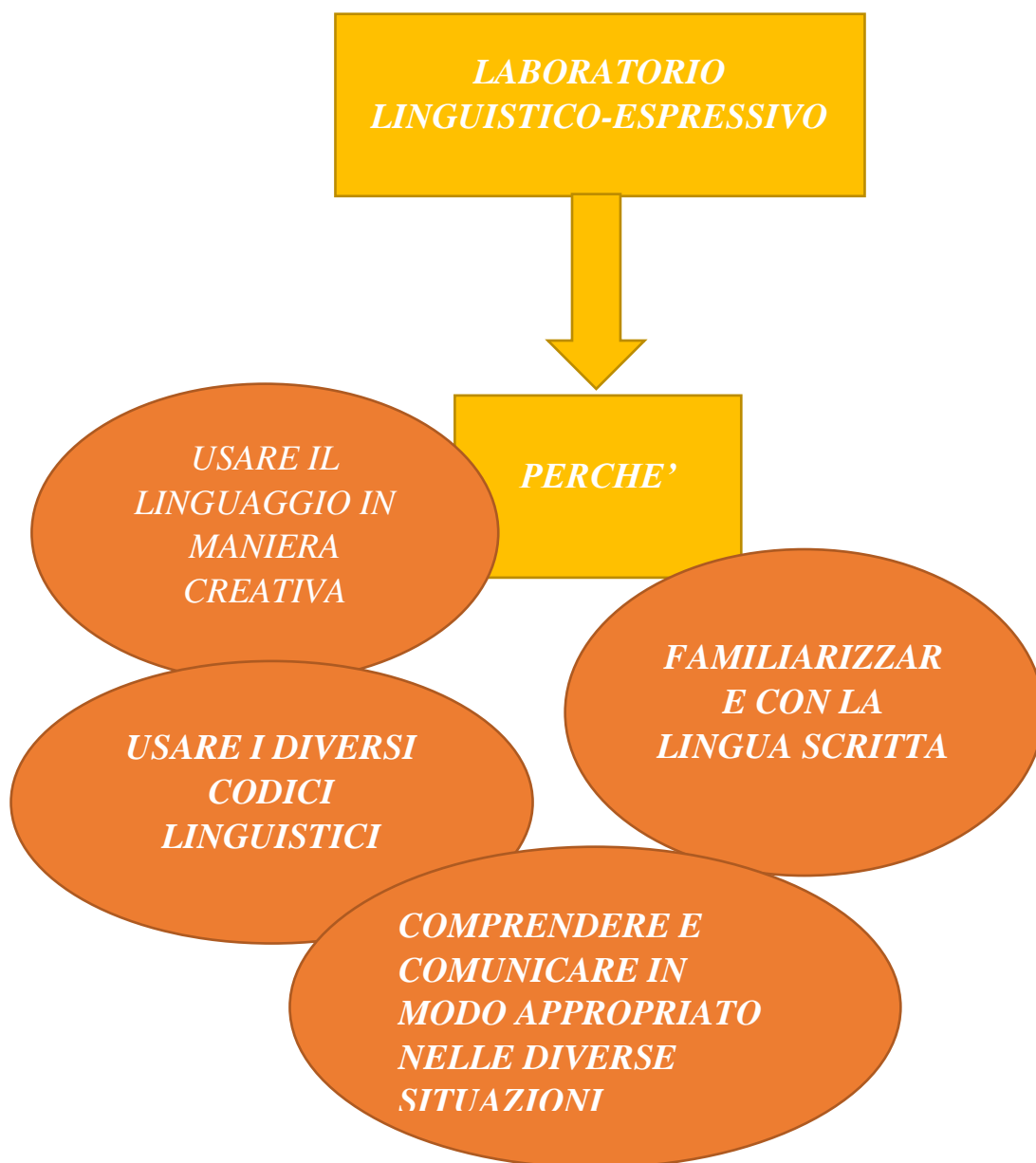
ATTIVITA' DI LABORATORIO



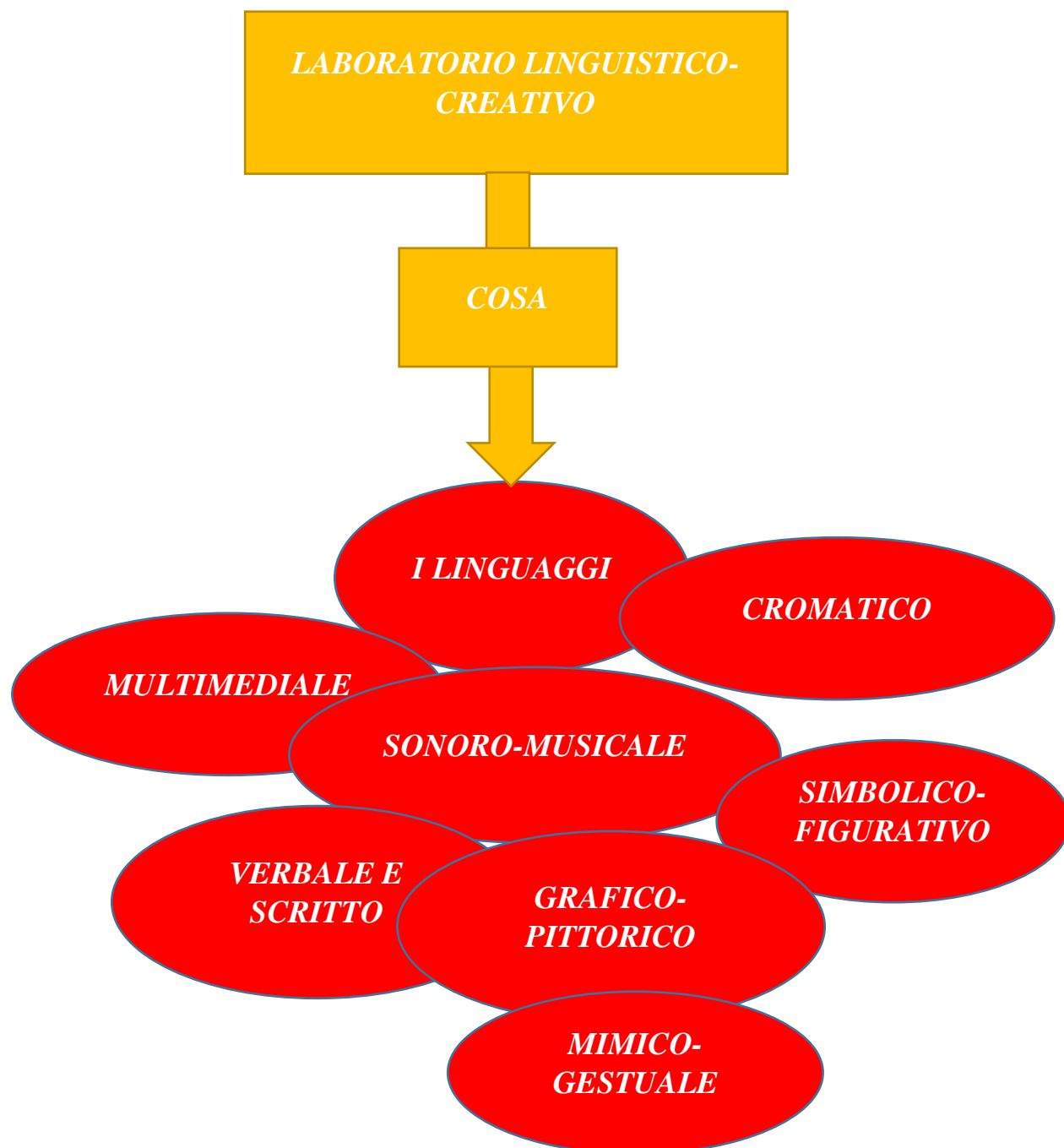
ATTIVITA' DI LABORATORIO



ATTIVITA' DI LABORATORIO



ATTIVITA' DI LABORATORIO



DESCRIZIONE DEI LABORATORI

LABORATORIO ARTE IN MOVIMENTO ha la finalità di sviluppare e di potenziare la capacità di leggere e comprendere le immagini e le diverse creazioni artistiche, di esprimersi e comunicare in modo personale e creativo, di acquisire sensibilità e consapevolezza nei confronti del patrimonio artistico.

L'attività espressiva consente al bambino di mettere in campo tutto il suo potenziale di invenzione, immaginazione, scoperta e creatività.

Il laboratorio ARTE IN MOVIMENTO consentirà agli alunni di sviluppare la propria creatività attraverso attività quali : manipolare, fare miscugli, inventare, osservare, costruire, creare, sperimentare e scoprire somiglianze, differenze, uguaglianze, grandezze, quantità, forma-colore, materia-funzione e tecniche espressive.

Consentirà inoltre di apprendere con il “fare” mirando alla maggiore integrazione all'interno di un gruppo lavorativo nonché alla capacità di gestione autonoma del lavoro.

Le attività manipolative e grafico-pittoriche, per le loro caratteristiche legate all'emotività degli alunni, consentiranno di proiettare se stessi nell'oggetto che realizzeranno.

Le attività che si proporranno , infatti, intendono guidare all'uso consapevole delle mani : il laboratorio ha come vere protagoniste le mani che ritagliano, pasticciano, dipingono, impastano e modellano.

Un girotondo di attività divertenti, colorate e fantasiose in cui lo stare insieme sarà reso più piacevole dal gusto di creare e realizzare “piccoli capolavori”.

Inoltre lo stesso laboratorio è concepito come luogo di benessere per gli utenti e momento per sviluppare relazioni proficue e cooperazione durante il lavoro.

LABORATORIO: L'ARCOBALENO DEI COLORI

I colori esercitano sui bambini una grande attrattiva: costituiscono un grande mezzo espressivo e consentono la fruizione di esperienze ad alto valore formativo.

La Scuola dell'Infanzia ha perciò il compito di favorire la percezione cromatica, puntualizzando in un primo momento la conoscenza dei colori fondamentali e stimolando per la scoperta di quelli derivati e delle gradazioni cromatiche.

Il laboratorio vuole essere l'inizio di un percorso di scoperta e di utilizzo dei colori, soprattutto partendo dal presupposto che il colore è un linguaggio, ed è quindi comunicazione, espressione, creatività....per vivere quelle esperienze attive che sono il primo passo verso un'esperienza creativa che nasce e si sviluppa attraverso il piacere prima visivo e poi corporeo, per divenire così piacere estetico.

LABORATORIO : LA BOTTEGA DELLE PAROLE

Le attività da realizzare accompagneranno tutti i bambini alla scoperta della lingua parlata e scritta. Attraverso attività concrete, guidate da domande per evocare le conoscenze pregresse ed individuare i punti di innesto delle nuove, i bambini si abitueranno ad un uso cognitivo della lingua orale per espandere il codice linguistico e raggiungere progressivamente la codifica del pensiero (scrittura) valorizzando l'ascolto e l'espressione di tutti.

Si prevedono attività organizzate in ascolto e comprensione di storie, approfondimento delle competenze fonologiche-lessicali e sintattiche per la costruzione del linguaggio, percorso di avvicinamento al mondo della lingua scritta.

Nel laboratorio LA BOTTEGA DELLE PAROLE, si opera in modo intenzionale, specifico e mirato per lo sviluppo delle competenze espressive, comunicative e cognitive della lingua, si offrono occasioni e contesti nei quali il linguaggio verbale, da solo e insieme ad altri codici, diventa il sistema privilegiato perché il gioco, o l'attività possa funzionare.

Le insegnanti assecondano, sostengono il processo naturale dello sviluppo della competenza simbolica e formale in contesti linguistici, del mondo vivente e del sistema ambientale.

Il bambino che riflette e ragiona con strumenti logici e linguistici adeguati diventa sempre più consapevole della sua "posizione" nel mondo, delle sue potenzialità di agire su di esso e di diventare protagonista delle sue scelte.

Nel laboratorio LA BOTTEGA DELLE PAROLE, spazio di apprendimento strutturato e organizzato dove si coniugano il fare e il sapere, il bambino farà esperienze di scomposizione, di esplorazione degli elementi e delle situazioni analizzate e successivamente ricomporre, riflettere e organizzare gli elementi in nuove conoscenze (conversazioni, discussioni, attività grafico-pittoriche, giochi linguistici, invenzioni di filastrocche, indovinelli, interviste, utilizzo di materiali strutturato e non, costruzione di cartelloni, realizzazione di libricini).

LABORATORIO : MUSICOMANIA

Avvicinare i bambini alla Musica con un'attenta e precoce azione educativa è una scelta importante che può influire sul loro sviluppo psicofisico ed emozionale.

Il Laboratorio MUSICOMANIA aiuterà i bambini a scoprire in prima persona il meraviglioso mondo dei suoni e della Musica attraverso divertenti esperienze multisensoriali.

I bambini nel laboratorio entrano in contatto con la dimensione sonoro-musicale partendo da esperienze globali che lasciano grande spazio al movimento, all'ascolto attraverso il corpo, alla sperimentazione individuale e collettiva. Grazie ad una metodologia che avvicina la Musica all'Emozione, il bambino sperimenta liberamente ed esprime se stesso, sviluppando particolari capacità quali il sapere direzionare l'attenzione uditiva, il discriminare gli stimoli sonori in base alle loro caratteristiche e il modulare movimento, respiro e voce in un canto o in una danza, godendo così di un'esperienza educativa che favorirà la sua formazione e il suo sviluppo globale.

LABORATORIO : NATURATTIVA

Al bambino deve essere data la possibilità di conoscere direttamente l'ambiente naturale, il territorio, in modo da risvegliare in lui la comprensione, la meraviglia, lo stupore per quel magnifico processo naturale di ciclicità delle stagioni, per la storia, per la geografia, per l'arte, per la scienza che l'aula scolastica non riesce del tutto a trasmettere.

L'Ambiente Naturale, il Territorio, diventeranno laboratorio, "aula decentrata", in cui i bambini attraverso esperienze attive del "fare" e dell'"agire" matureranno comportamenti corretti in difesa dell'ambiente.

LABORATORIO : RICICLOMANIA

è lo spazio di apprendimento dove i bambini realizzeranno la raccolta differenziata (vetro, ceramica, cartone, plastica).

Differenziare i rifiuti è già un atto civile di salvaguardia delle risorse naturali. Comprenderlo da bambini, in modo stimolante e divertente, è un primo passo per consolidare uno stile di vita.

Nel LABORATORIO RICICLOMANIA i bambini assembleranno i materiali di scarto e approfondiranno le conoscenze attraverso la sperimentazione e l'esperienza: modellare, dare forma e colore individualmente e in gruppo con una varietà di strumenti e materiali lasciando "traccia di sé".

Dunque proporremo "GIORNATE ECOLOGICHE" in cui i bambini esprimeranno, anche, la propria inventiva utilizzando materiali di riciclo, maturando una reale e consapevole coscienza ambientale.

LA VALUTAZIONE

La Valutazione, intesa nella sua funzione formativa, pone in relazione alunni, competenze, esperienze di apprendimento e di scelte educative.

Non è infatti solo un atto conclusivo, sommativo in cui si traggono le conclusioni, ma è uno strumento per riuscire a procedere nel modo migliore nel corso delle attività scolastiche.

La valutazione precede la progettazione perché consente agli insegnanti di conoscere le potenzialità dei propri alunni per poter scegliere i percorsi migliori per loro. Regola i compiti significativi perché rendendosi conto delle prestazioni dei bambini e dei risultati che raggiungono, si possono modificare i percorsi in modo funzionale. Ha una funzione formativa perché consente di cogliere gli aspetti problematici di ogni bambino e di permettere, così, un intervento mirato al suo miglioramento.

La valutazione quindi è strettamente collegata alle attività di osservazione e verifica che continuamente si mettono in atto per conoscere il bambino ed i suoi bisogni, per monitorare i cambiamenti che si manifestano nella crescita personale e nell'apprendimento, per decidere circa l'efficacia delle scelte educative e didattiche. In tale ottica essa rappresenta un passaggio nodale che coinvolge tutto il sistema formativo nel suo complesso.

LA VALUTAZIONE dunque:

- precede, accompagna e segue i percorsi curricolari;*
- attiva le azioni da intraprendere;*
- regola quelle avviate;*
- promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine;*
- assume una preminente funzione formativa;*
- accompagna i processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo.*

Occorre però utilizzare prove oggettive e sistematiche tali da garantire la flessibilità e l'uso più idoneo di questa strumentazione che si inserisce come parte centrale del processo formativo.

Nella Scuola dell'Infanzia la valutazione dei livelli di padronanza degli alunni sarà basata sul metodo dell'osservazione sistematica con la somministrazione di prove oggettive ed avrà carattere essenzialmente:

- diagnostico, per accertare i prerequisiti di ciascuno;*
- formativo, per individuare le difficoltà ed indicare le scelte da fare;*
- sommativo, per accertare il raggiungimento delle competenze.*

Si individuano tre momenti per effettuare la valutazione:

1)un momento iniziale, volto a delineare un quadro delle abilità, conoscenze con cui il bambino accede alla Scuola dell'Infanzia (prove di ingresso)

2)uno intermedio , che consiste nelle prove di verifica comuni di istituto, per eventualmente modificare ed individualizzare le varie sequenze educative e i percorsi di apprendimento;

3)uno finale, prove di verifica comuni di istituto, per la verifica degli esiti formativi e della qualità dell'attività educativo-didattica.

Anche per la **SCUOLA DELL'INFANZIA**, le fasi della **VALUTAZIONE** saranno:

- strutturare prove di ingresso per i bambini 3, 4, 5 anni;*
- predisporre insieme ai docenti di scuola primaria e di scuola secondaria di primo grado le prove di verifica, intermedie e finali, per le tre fasce di età (**Copia** delle prove di verifica finali, utilizzate per la valutazione del livello delle competenze raggiunte dei bambini di 5 anni, sarà allegata al documento di passaggio alla Scuola Primaria);*
- elaborazione e realizzazione di **COMPITI AUTENTICI** o **DI REALTA'** con rubrica valutativa;*

-tabulare i risultati;

-valutare i processi attivati con rubriche di valutazione in itinere (in rapporto alle progettazioni mensili) e finale ;

- i processi attivati dei “PERCORSI PONTE”(Attività di Continuità) saranno valutati attraverso rubrica di valutazione.

*Dopo aver effettuato le prove di verifica , i compiti autentici, i risultati espressi nei **Livelli di Padronanza (articolati in Livello Iniziale-Livello Base- Intermedio- Avanzato-)** saranno riportati nelle **GRIGLIE DI VALUTAZIONE per fasce di età (3, 4, 5 anni).***

STRUMENTI E MEZZI

Schede strutturate, rubriche di valutazione per la rilevazione dei dati, Certificazione delle Competenze per il passaggio dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria.

SOMMINISTRAZIONE PROVE

MESI: Ottobre / Febbraio / Maggio.

LA DOCUMENTAZIONE

La documentazione educativa-didattica è risorsa per:

-comunicare e rendere conto ad altri mediante le attività di raccolta, selezione, trattamento e diffusione di documenti;

-far circolare esperienze che si trasformano in sapere collettivo;

-comprendere, rielaborare, elaborare nuove conoscenze in movimento per generare a cambiamenti e miglioramenti.

La documentazione è risorsa per realizzare processi di autovalutazione e valutazione.

I Processi (contesti operativi, fasi dell'attività didattica, aspetti metodologici, dinamiche di gruppo, elementi didattico-organizzativi) e i Prodotti (elaborazioni finali , realizzazione conclusiva di un progetto) sono i contenuti della Documentazione.

La pratica della Documentazione della Scuola dell'Infanzia dell'IC Praia è Innovativa.

Le attività progettate e realizzate vengono documentate da video power point e pubblicati sul sito web IC Praia.

I VIDEO realizzati non sono Documentazione di Prodotto quale può essere una manifestazione finale, drammatizzazione, gita scolastica..., ma sono slide evocative del “processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibile le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo” (INDICAZIONI NAZIONALI 2012)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

DI

PRAIA A MARE (C.S.)

Dirigente Scolastico : Dott.ssa P. Granato

Anno Scolastico 2020/2021

SCUOLA DELL'INFANZIA

“RICOMINCIAMO...DALLA BELLEZZA”

(dalla conoscenza ...

alla convivenza civile)

PERCORSO FORMATIVO DI

EDUC. CIVICA

RUBRICA DI VALUTAZIONE



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
CAMPI DI ESPERIENZA			I DISCORSI E LE PAROLE- Comunicazione, lingua , cultura. Il bambino sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute. Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana. Ha sviluppato l'attitudine a porre domande , esprime emozioni e sentimenti.		
Dimensioni	CRITERI	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
ASCOLTO	Ascoltare testi da fonti orali diverse. Applicare strategie di ascolto. Partecipare Al commento-confronto.	Ascolta semplici messaggi e si esprime attraverso la parola-frase	Ascolta e comprende testi letti dall'insegnante o dai media, esprime su richiesta un suo parere.	Ascolta e comprende testi letti dall'insegnante o dai media e partecipa al commento con suo contributo. Applica qualche strategia di ascolto.	Ascolta e comprende testi di vario tipo letti dalle insegnanti o dai media e si confronta nella discussione successiva apportando contributi positivi.
Comprensione (elementi narrativi)	Cogliere gli elementi narrativi. Dividere in sequenze. Ricostruire l'ordine temporale.	Racconta per imitazione/ripetizione e utilizza prevalentemente un linguaggio gestuale accompagnato da semplici parole.	Con la guida delle insegnanti o di un compagno, in una semplice narrazione , riordina le sequenze che vengono proposte. Riconosce i ruoli di alcuni.	In un testo narrativo, riconosce le sequenze e ne ricostruisce l'ordine temporale. Riconosce i ruoli della maggior parte dei personaggi e le caratteristiche e degli ambienti.	Divide un testo narrativo nelle giuste sequenze e ricostruisce correttamente l'ordine temporale riconoscendo i rapporti causa-effetto. Riconosce i ruoli di tutti i personaggi e le caratteristiche e degli ambienti.
Espressione	Esprime in modo comprensibile	Si esprime con un semplice	Esprime vissuti ed esperienze, se	Esprime sentimenti, stati d'animo,	Esprime le proprie opinioni e i

	<i>e strutturato i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze.</i>	<i>linguaggio e interviene nelle conversazioni solo su richiesta dell'insegnante.</i>	<i>supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</i>	<i>bisogni, in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro, scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</i>	<i>propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'insegnante.</i>
Comunicazione	<i>Comunicare nel gioco e nelle attività con i compagni. Partecipare alle discussioni e conversazioni a tema</i>	<i>Esprime i propri sentimenti /bisogni attraverso semplici informazioni; verbalizza il significato dei propri elaborati grafici su richiesta dell'insegnante e con semplici termini.</i>	<i>Interagisce con i compagni attraverso parole, frasi, cenni e azioni.</i>	<i>Illustra un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni.</i>	<i>Inventa insieme ai compagni situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i compagni è ricca di scambi e di informazioni.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO. Ordine, misura, spazio, tempo, natura. Padroneggiare abilità di tipo logico. Interiorizzare le coordinate spazio-temporali. Orientarsi nel modo dei simboli delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti e situazioni. Formulare ipotesi,

			<i>ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</i>		
<i>Dimensioni</i>	<i>CRITERI</i>	<i>liv. Iniziale</i>	<i>Liv. Base</i>	<i>Liv. Intermedio</i>	<i>Liv. Avanzato</i>
ORDINARE MISURARE Raggruppare	<i>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, compiere misurazioni mediante semplici strumenti.</i>	<i>Con l'aiuto dell'insegnante ordina e raggruppa oggetti in base a caratteristiche e salienti. Trova difficoltà a identificare alcune proprietà.</i>	<i>Ordina oggetti in base a macro caratteristiche e su indicazione dell'insegnante.</i>	<i>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni anche combinate.</i>	<i>Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazione o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente.</i>
<i>Osservare ed esplorare</i>	<i>Osservare, esplorare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguere le trasformazioni dovute al tempo e all'azione di agenti diversi.</i>	<i>Osserva i fenomeni naturali, esplora e coglie le trasformazioni tramite l'uso di tutti i sensi</i>	<i>Individua differenze e trasformazioni dell'ambiente e pone domande sulle ragioni</i>	<i>Coglie la ciclicità del tempo, l'avvicinarsi delle stagioni e le caratteristiche, rappresentandole graficamente.</i>	<i>Individua le trasformazioni naturali nel territorio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Riproduce graficamente le stagioni sapendovi collocare azioni, fenomeni, ricorrenze (es. estate=vacanze; natale=inverno..)</i>
RAPPRESENTARE /SPIEGARE	<i>Illustrare con il disegno fare semplici commenti e considerazioni.</i>	<i>Con l'aiuto dell'insegnante e in modo semplice, riesce verbalmente a illustrare le esperienze e cerca di riprodurle graficamente.</i>	<i>Illustra con il disegno i risultati di esperienze e osservazioni e con il supporto di domande delle insegnanti</i>	<i>Illustra con il disegno e un semplice commento orale i risultati di esperienze e osservazioni</i>	<i>Illustra con il disegno, ricco di dettagli, e un commento orale i risultati di esperienze e osservazioni.</i>

			<i>riesce a motivare.</i>		
--	--	--	---------------------------	--	--

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
CAMPI DI ESPERIENZA			TUTTI		
			<i>Partecipare attivamente alle attività laboratoriali portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito. Organizzare il proprio apprendimento e acquisire abilità.</i>		
DIMENSIONE I	CRITERI	liv.Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
<i>Organizzazione</i>	<i>Selezionare strumenti e procedure utili al proprio compito.</i>	<i>Se guidato dall'insegnante riesce a organizzare un semplice lavoro ma trova difficoltà a utilizzare strumenti e materiali.</i>	<i>Ha bisogno dell'adulto per progettare e portare a termine un compito. Anche per l'uso di strumenti e materiali ha bisogno dell'adulto.</i>	<i>Padroneggia i materiali con disinvoltura e li utilizza per portare a termine un compito.</i>	<i>Organizza in modo autonomo il proprio lavoro selezionando i materiali per creare e realizzare-</i>
<i>Attuazione</i>	<i>Tradurre le idee in azione</i>	<i>Trova difficoltà a realizzare la successione delle fasi di un semplice lavoro. Solo con l'aiuto dell'insegnante riesce ad assolvere un compito.</i>	<i>Dimostra qualche incertezza nel rielaborare e produrre. Conosce le tecniche espressive ma ha bisogno dell'adulto per usarle.</i>	<i>Sa inventare e produrre in modo personale. Conosce le tecniche espressive e le usa in modo adeguato e autonomo.</i>	<i>Inventa, rielabora e realizza in modo personale motivando le scelte. Conosce e usa le diverse tecniche con consapevolezza e disinvoltura.</i>
<i>Creatività</i>	<i>Usare immaginazione e originalità</i>	<i>Con l'aiuto dell'insegnante utilizza semplici</i>	<i>Produce e rielabora in modo essenziale. Utilizza le</i>	<i>Produce e rielabora in modo ricco e completo. Utilizza le</i>	<i>Produce e rielabora in modo fantasioso e utilizza</i>

	<i>per esprimersi</i>	<i>tecniche espressive.</i>	<i>diverse tecniche espressive in modo essenziale.</i>	<i>diverse tecniche espressive in modo significativo.</i>	<i>tecniche espressive in modo pertinente e sicuro.</i>
SOCIALITA'	<i>Lavorare e collaborare nel gruppo.</i>	<i>Collabora poco e solo se sollecitato si impegna a lavorare insieme ai compagni.</i>	<i>Solo se è sollecitato lavora in gruppo in modo attivo. Con la mediazione dell'insegnante è disposto a collaborare.</i>	<i>Partecipa al lavoro di gruppo e accetta volentieri i propri compagni offrendo aiuto.</i>	<i>Lavora nel gruppo apportando il proprio contributo. Dà valore alle proposte altrui e spontaneamente offre il suo aiuto a chi ne ha bisogno.</i>



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
CAMPI DI ESPERIENZA	<i>IL SE' E L'ALTRO- Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme. Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti ed esprimerli in modo sempre più adeguato. Riflettere, confrontarsi, discutere con adulti e compagni. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la</i>

			<i>salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, dei luoghi e dell'ambiente.</i>		
<i>Dimensioni</i>	<i>CRITERI</i>	<i>Liv. Iniziale</i>	<i>Liv. Base</i>	<i>Liv. Intermedio</i>	<i>Liv. Avanzato</i>
<i>Interazione</i>	<i>Interagire adeguatamente sul piano comunicativo e ludico con atteggiamenti positivi</i>	<i>Interagisce con molta difficoltà nel gruppo e solo con l'aiuto dell'insegnante partecipa al gioco comune.</i>	<i>Mostra attenzione. Interagisce, guidato dalle domande dell'insegnante, con semplici interventi alle conversazioni comunicazioni e gioco comune.</i>	<i>È attento e interessato; interviene con domande, esprime ciò che pensa spiegandolo; rispetta i turni di parola.</i>	<i>E' attento, interessato e pone domande pertinenti. Rispetta i turni di parola. Spiega il perché del proprio punto di vista, facendosi comprendere chiaramente e riformulando le sue opinioni se necessario.</i>
<i>Collaborazione Individuale e Cooperative Learning</i>	<i>Collaborare nel lavoro comune. Portare a termine il proprio lavoro. Chiedere e dare aiuto.</i>	<i>Ha difficoltà di collaborare nel gruppo e mostra poca disponibilità al confronto.</i>	<i>Collabora per gli aspetti essenziali. Porta a termine il lavoro con la guida dell'insegnante o di un compagno. Chiede aiuto e lo offre spontaneamente.</i>	<i>Collabora e porta a termine il proprio lavoro. Condivide esperienze con i compagni e contribuisce con qualche proposta al lavoro comune. Chiede e dà aiuto.</i>	<i>Collabora e porta a termine il proprio lavoro anche di fronte a qualche imprevisto. Contribuisce con proposte al lavoro comune. Collabora costantemente e con i compagni. Chiede e dà aiuto ponendo attenzione a chi è in difficoltà.</i>
RISPETTO DELLE REGOLE	<i>Assumere comportamenti corretti a scuola e fuori scuola</i>	<i>Rispetta poco le regole stabilite e i beni comuni della scuola e</i>	<i>Rispetta le regole essenziali ed esprime qualche</i>	<i>Rispetta le regole con continuità a scuola e fuori. Riflette</i>	<i>Rispetta le regole con continuità anche in situazioni più</i>

		<i>dell'ambiente extrascolastico. Trascura il proprio materiale e gli spazi i cui svolge le attività.</i>	<i>considerazioni e sulla loro funzione con la guida dell'insegnante.</i>	<i>sul loro significato e sulla loro funzione.</i>	<i>complesse a scuola e fuori. Riflette criticamente sul loro significato e sulla loro funzione.</i>
--	--	---	---	--	--

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPI DI ESPERIENZA			TUTTI		
			<i>Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative e prende decisioni. Porta a termine un compito e una iniziativa. Pianifica e organizza il proprio lavoro. Realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza e adotta strategie di problem solving.</i>		
Dimensioni	CRITERI	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Partecipazione e INIZIATIVA	<i>Si impegna in azioni concrete e pratiche. Collabora a partecipare alle attività collettive. Prende iniziative di gioco e di lavoro.</i>	<i>Esegue attività collettive imitando i compagni. Si adegua alle decisioni dell'insegnante e del gruppo sia nel gioco che nel lavoro.</i>	<i>Si impegna sollecitato dall'insegnante seguendo le indicazioni di lavoro e di gioco. Fa qualche proposta.</i>	<i>Realizza le azioni pratiche previste con una basilare autonomia facendo ipotesi sui possibili percorsi.</i>	<i>Realizza le azioni pratiche previste con autonomia e con iniziativa. Valuta aspetti positivi e negativi. Collabora con gli altri apportando contributi.</i>
Individuare- PROBLEM SOLVING	<i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prende decisioni relative a giochi e a compiti in presenza di più possibilità.</i>	<i>Esegue i compiti solo su richiesta dall'insegnante.</i>	<i>Guidato dall'insegnante formula semplici ipotesi di soluzioni a problemi di gioco o di lavoro.</i>	<i>Ipotizza soluzioni ai problemi e le confronta. Individua la soluzione più adeguata utilizzando conoscenze e abilità acquisite-</i>	<i>Individua problemi, ipotizza soluzioni, le confronta e riconosce quelle più adeguate usando con padronanza conoscenze e abilità.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
CAMPI DI ESPERIENZA			IMMAGINI, SUONI, COLORI- Gestualità, arte, musica, multimedialità. <i>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).</i>		
Dimensioni	CRITERI	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Espressione	<i>Usare tecniche espressive per elaborazioni grafico/plastiche/pittoriche.</i>	<i>Esegue disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Usa il colore ed ha bisogno dell'insegnante per attribuirli alla realtà.</i>	<i>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare</i>	<i>Si esprime attraverso il disegno e le attività grafico-pittoriche con intenzionalità e buona accuratezza.</i>	<i>Si esprime attraverso un disegno ricco di particolari e li descrive anche verbalmente. Usa il colore per esprimere sentimenti ed emozioni. Rappresenta attraverso le tecniche grafico-pittoriche.</i>
Ascolto e produzione	<i>Ascoltare brani musicali. Riprodurre ritmi e partecipare al canto corale.</i>	<i>Distingue suoni e rumori e ripete per imitazione canti e filastrocche musicali.</i>	<i>Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, i ritmi. Canta semplici canzoncine.</i>	<i>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo e con semplici strumenti. Canta canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</i>	<i>Produce sequenze sonore con strumenti come tamburelli, maracas, campanelli.. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse portando contributi personali originali.</i>
Consapevolezza	<i>Riconoscere il valore dell'arte e</i>	<i>Osserva immagini statiche, foto,</i>	<i>Con la guida dell'insegnante, distingue</i>	<i>Manifesta interesse per le opere</i>	<i>Manifesta interesse e apprezzament</i>

	<i>apprezzare le opere artistiche del proprio territorio.</i>	<i>opere d'arte...rifere ndone l'argomento e le sensazioni evocate</i>	<i>un'opera artistica dal contesto ambientale ed esprime semplici commenti estetici.</i>	<i>d'arte e i beni culturali del proprio territorio ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale.</i>	<i>o per le opere d'arte del proprio territorio, valutandole secondo il proprio gusto personale. Pone domande su di esse, sulla loro funzione e le rappresenta sottoforma di disegni e manufatti plastici.</i>
Originalità	<i>Realizzare manufatti e illustrazioni. Usare tecniche diverse manipolative e coloristiche.</i>	<i>Con la guida dell'insegnante utilizza strumenti grafici/ pittorici diversi : pastelli, pennarelli, tempere.</i>	<i>Usa diversi tipi di colore: matita, pennarelli, colori a dita, tempere...su spazi estesi di foglio e rispettando, con l'aiuto dell'insegnante, contorni definiti.</i>	<i>Usa diverse tecniche coloristiche. Rispetta i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo .</i>	<i>Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, è originale e rispetta i contorni delle figure con precisione.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI		
CAMPI DI ESPERIENZA			IL CORPO E IL MOVIMENTO- Identità, autonomia, salute. <i>Padroneggiare abilità motorie di base in situazione diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole; utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</i>		
Dimensioni	CRITERI	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Consolidare	<i>Potenziare specifici schemi</i>	<i>Con l'aiuto dell'insegnante partecipa</i>	<i>Partecipa ai giochi in coppia o in</i>	<i>Padroneggia schemi motori statici</i>	<i>Padroneggia gli schemi motori statici</i>

	<i>motori (lanciare, afferrare...)</i>	<i>ai giochi in piccolo gruppo ma non rispetta le regole.</i>	<i>piccolissimo gruppo. Esegue percorsi riuscendo a lanciare e ad afferrare la palla. Rispetta le regole</i>	<i>e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicarsi, stare in equilibrio. Rispetta le regole dei giochi e interagisce con gli altri compagni.</i>	<i>e dinamici. Rispetta le regole dei giochi e sa spiegarne il motivo. Mostra, nel gioco, con i compagni comportamenti positivi rispettando e interagendo con loro.</i>
<i>Padroneggiare</i>	<i>Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé stessi e per gli altri.</i>	<i>Con la guida dell'insegnante riesce, nel gioco, ad evitare situazioni potenzialmente pericolose. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare</i>	<i>Padroneggia schemi motori di base: sedere, camminare, correre, saltare, rotolare... Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</i>	<i>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</i>	<i>In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni. Ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità.</i>
ESPRIMERE	<i>Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo.</i>	<i>Partecipa ai giochi mimici e ritmici in modo discontinuo e interagisce solo se guidato dall'insegnante.</i>	<i>Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Con l'aiuto dell'insegnante esegue movimenti mimici anche con attrezzi.</i>	<i>Si muove seguendo accuratamente e ritmi. Controlla la coordinazione e motoria eseguendo giochi mimici e semplici danze.</i>	<i>Muove il corpo seguendo ritmi e semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni</i>

					<i>corporee che comunicano sentimenti.</i>
ESEGUIRE	<i>Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra, rispettando i compagni, le cose, le regole.</i>	<i>Osserva in modo saltuario le regole stabilite in un gruppo, non mostra adeguata consapevolezza della loro importanza.</i>	<i>Partecipa con i compagni ai giochi di squadra e con l'aiuto dell'insegnante accetta e osserva le regole.</i>	<i>Rispetta le regole nel gioco di squadra e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</i>	<i>Ama i giochi di squadra, rispetta le regole e accetta anche le sconfitte incontestabili.</i>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA DIGITALE -bambini anni 5		
CAMPI DI ESPERIENZA			TUTTI <i>Il bambino riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco. Inizia a usare lo strumento tecnologico(mouse, tastiera, touch). Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare. Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca. Impara a condividere il gioco. Racconta ciò che vede sugli schermi. Rispetta il proprio turno. Dà il proprio contributo.</i>		
Dimensioni	Criteri	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</i>	<i>Con la supervisione e le istruzioni delle Insegnanti, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</i>	<i>Assiste a giochi effettuati al computer da parte dei compagni. Con l'aiuto dell'insegnante e prova a realizzare semplici disegni.</i>	<i>Sotto la supervisione e istruzioni precise delle insegnanti esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.</i>	<i>Con precise istruzioni delle insegnanti, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; realizza semplici elaborazioni grafiche.</i>	<i>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante e utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche</i>
<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare,</i>	<i>Utilizza tastiera e mouse; apre</i>	<i>Utilizza il mouse e le frecce con difficoltà.</i>	<i>Utilizza il mouse e le frecce per muoversi</i>	<i>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e</i>	<i>Utilizza con relativa destrezza il mouse per</i>

<i>svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>e chiude un programma</i>		<i>nello schermo- Apre e chiude un programma con l'aiuto delle insegnanti</i>	<i>individua le principali icone che gli servono. Apre e chiude un programma su indicazione delle insegnanti</i>	<i>aprire e chiudere un programma e per muoversi autonomamente e sullo schermo. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</i>
<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>Riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera</i>	<i>Familiarizza con lettere e numeri e li distingue nei giochi didattici.</i>	<i>Riconosce alcune lettere del proprio nome e alcuni numeri sia sulla tastiera che in giochi didattici al computer.</i>	<i>Utilizza la tastiera alfabetica per scrivere il proprio nome. Utilizza le lettere che conosce per svolgere semplici giochi didattici al computer.</i>	<i>Utilizza la tastiera alfabetica per scrivere il proprio nome e alcune semplici parole. Utilizza le lettere e i numeri per eseguire giochi al computer.</i>
<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>Utilizza il pensiero computazionale</i>	<i>Riconosce le indicazioni avanti e indietro e si muove con difficoltà su grandi scacchiere con il corpo. Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera non sempre in modo adeguato.</i>	<i>Esegue e "legge" la sequenza, con l'aiuto dell'insegnante, di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) sia con il corpo che al computer. Si muove con qualche incertezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/oggetti sulla</i>	<i>Esegue e "legge" al sequenza di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) sia con il corpo, al computer e su schede. Si muove su spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera con qualche incertezza.</i>	<i>Esegue e "legge" la sequenza di un percorso (es. avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti...) sia con il corpo, al computer e su schede operative. Si muove in spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera dando le giuste indicazioni.</i>

			<i>scacchiera con difficoltà.</i>		
<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>Visiona immagini, documentari, testi multimediali</i>	<i>Assiste a rappresentazioni multimediali.</i>	<i>Visiona immagini e brevi documentari presentate dall'insegnante.</i>	<i>Visiona con interesse e curiosità immagini, brevi documentari, presentati dall'insegnante.</i>	<i>Richiede di visionare immagini, documentari e testi multimediali</i>

Praia A Mare Settembre 2020

Le insegnanti della Scuola dell'Infanzia

“.....Siamo alla grammatica della fantasia. Alla sua rotonda troneggia una mente che guarda all'insù, dove le stelle si rincorrono tra incanti e illusioni.

Se i bambini decidono di volare sulle ali dei sogni devono necessariamente porsi sul naso occhiali anticonformisti e trasgressivi. Irrinunciabili, per guardare un mondo rovesciato che lascia alle spalle una quotidianità opaca e vuota di sorprese e incanti.

Parliamo di una vita banale imprigionata in routine, in sequenze ripetute, in vissuti algoritmici.

Soltanto la fantasia e i sogni liberano l'avventura lungo sentieri lastricati di rotture mentali, di fughe nell'immaginario, di emozioni forti. Dove abita l'inattuale e l'ignoto.

Solo così si potrà salire sugli altipiani che danno sguardo a un mondo rovesciato”.

F. Frabboni da LA SCUOLA COMPRENSIVA