

IL CURRICOLO alla SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia si rivolge ai bambini dai 3 ai 6 anni. Le "Indicazioni Nazionali per il Curricolo" prospettano una Scuola dell'Infanzia che miri alla formazione integrale della persona, rappresentando il primo segmento del percorso scolastico, in un processo di elaborazione e verifica dei propri obiettivi in un attento confronto con gli altri sistemi scolastici europei.

La scuola affianca al compito "dell'insegnare ad apprendere" quello "dell'insegnare ad essere".

Per ogni bambino o bambina, la scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia della competenza e della cittadinanza.

Sviluppare l'identità significa imparare a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato.

Sviluppare l'autonomia significa partecipare alle attività nei diversi contesti, avere fiducia in sé e fidarsi degli altri.

Sviluppare la competenza significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; sviluppare l'attitudine a fare domande e riflettere.

Sviluppare il senso di cittadinanza significa scoprire gli altri, gestire i contrasti attraverso regole condivise, imparare a porre l'attenzione al punto di vista dell'altro ponendo così le fondamenta di un ambito democratico aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo-natura.

All'interno di questo ambiente di apprendimento si promuove una pedagogia attiva che si manifesta attraverso la capacità degli insegnanti di dare ascolto e attenzione a ciascun allievo, nella cura dell'ambiente e delle cose e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate.

Nella scuola dell'infanzia l'apprendimento avviene attraverso i rapporti tra coetanei, con la natura, con gli oggetti, con l'arte, con il territorio, attraverso rielaborazioni collettive delle esperienze e attraverso attività ludiche. L'esperienza diretta è infatti alla base della metodologia didattica. Il gioco permette al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti e avviare processi di simbolizzazione.

INDICAZIONI METODOLOGICHE

La valorizzazione del gioco, in tutte le sue forme ed espressioni (gioco simbolico, di immaginazione, di identificazione, di ruolo ...), in quanto l'attività didattica ludiforme consente ai bambini di compiere significative esperienze di apprendimento in tutte le dimensioni della loro personalità.

Il rilievo al fare e alle esperienze dirette di contatto con la natura, le cose, i materiali, l'ambiente, le diverse culture, per stimolare ed orientare la curiosità innata dei bambini in itinerari sempre più organizzati di esplorazione e di ricerca.

L'osservazione, finalizzata all'acquisizione di nuove conoscenze, per determinare le esigenze, progettare gli itinerari, adeguare e personalizzare le proposte, per valutare, conoscere, migliorare e valorizzare gli esiti formativi.

La personalizzazione del percorso educativo, per modificare e integrare le proposte in relazione a particolari bisogni o potenzialità rilevati negli alunni, per dare valore al bambino, ponendolo al centro del processo formativo con le proprie specifiche e differenti necessità e/o risorse.

Pur nell'approccio globale che caratterizza questo ordine di scuola, gli insegnanti individuano, all'interno dei campi di esperienza, il delinearsi dei saperi disciplinari caratterizzanti della scuola primaria.

I CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO

Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme.

I bambini formulano le grandi domande esistenziali sul mondo e cominciano a riflettere sul senso e sul valore morale delle loro azioni, prendono coscienza della propria identità, scoprono la diversità e apprendono le prime regole necessarie alla vita sociale.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Identità, autonomia, salute.

I bambini prendono coscienza e acquisiscono il senso del proprio sé fisico, il controllo del corpo, delle sue funzioni, della sua immagine, delle possibilità sensoriali ed espressive e di relazione e imparano ad averne cura attraverso l'educazione alla salute.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

Gestualità, arte, musica, multimedialità.

I bambini sono portati ad esprimere con immaginazione e creatività le loro emozioni e i loro pensieri. I diversi materiali esplorati con tutti i sensi e tecniche aiuteranno a migliorare la capacità di osservare, coltivare il piacere della fruizione e ad avvicinare il bambino al patrimonio artistico e musicale. Il bambino è portato a confrontarsi con l'esperienza della

multimedialità, favorendo un contatto attivo con i nuovi mezzi di comunicazione e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.

I DISCORSI E LE PAROLE

Comunicazione, lingua, cultura.

I bambini apprendono a comunicare verbalmente, a descrivere le proprie esperienze, a conversare dialogare, riflettere sulla lingua e si avvicinano alla lingua scritta.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Ordine, misura, spazio, tempo, natura.

I bambini esplorano la realtà, imparando a organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli quali raggruppare, comparare, contare, ordinare, orientarsi e rappresentare con disegni e parole.

LA CONTINUITA' CURRICOLARE

NATURA, FINALITA' E METODOLOGIA

Le Indicazioni Nazionali individuano il Curricolo, nell'ottica della verticalizzazione dei saperi e delle competenze.

Esso delinea, dalla scuola dell'Infanzia, passando per la scuola Primaria e giungendo infine alla scuola Secondaria di I grado, un processo unitario, graduale, coerente e progressivo delle tappe e delle scansioni d'apprendimento, in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi.

Le finalità del curricolo verticale sono quelle di:

- assicurare un percorso graduale di crescita globale
- orientare nella continuità'
- costruire una "positiva" comunicazione tra i diversi ordini di scuola

LE COMPETENZE

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Previste nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo, sono in stretta connessione e reticolari ai diversi Campi d'Esperienza.

COMPETENZA EUROPEA	CAMPO D'ESPERIENZA
competenza alfabetica funzionale	i discorsi e le parole e gli altri c.e. trasversali
competenza multilinguistica	i discorsi e le parole e gli altri c.e. trasversali
competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	la conoscenza del mondo
competenza digitale	immagini, suoni, colori/ e gli altri c.e. . trasversali
competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	tutti i c.e in relazione tra loro
competenza in materia di cittadinanza	il sé e l'altro
competenza imprenditoriale	tutti i c.e in relazione tra loro
competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	il corpo e il movimento e gli altri c.e. trasversali

LA PROGETTAZIONE PER COMPETENZE

Implica:

-un ripensamento complessivo del proprio fare scuola, in rapporto alle Indicazioni Nazionali che mettono al centro la cittadinanza legata ad un sapere agganciato ai bisogni formativi, professionali ed esistenziali;

-la ridefinizione dei processi d' insegnamento calibrati sui processi d'apprendimento che si vogliono sviluppare nella relazione educativa.

LINGUA ITALIANA

Indicazioni per il Curricolo

C.E. I discorsi e le Parole (comunicazione, lingua e cultura)

“...i bambini imparano a comunicare verbalmente, a descrivere le proprie esperienze e il mondo, a conversare, a dialogare, a riflettere sulla lingua e si avvicinano alla lingua scritta. Attraverso la conoscenza e la consapevolezza della Lingua materna e di altre Lingue, consolidano l'identità personale e culturale e si aprono verso altre culture...”

Gli insegnanti della scuola dell'infanzia intendono stimolare in ogni bambino lo scambio comunicativo (“il bambino parla di sé”) attraverso la realizzazione di un clima favorevole alla comunicazione verbale e disponibile all'ascolto.

Il bambino è soggetto attivo.

L'adulto dà parola a ciò che il bambino fa (ad es. nell'esplicitazione delle routine di scuola, in particolare con gli alunni della fascia d'età dei tre anni)

CONVERSARE, DIALOGARE, RICONOSCERE TESTI, RIFLETTERE SULLA LINGUA, ESTENDERE IL PATRIMONIO LESSICALE....

Attraverso:

- l'integrazione tra lingua orale e scritta utilizzando lo strumento libro (le parole riferite alle immagini, le parole per raccontare e per spiegare) e l'aspetto sonoro/musicale (scansione del ritmo e del suono)
- La realizzazione di giochi per stimolare l'interesse verso la lingua.
- La creazione di situazioni, stimoli e giochi per favorire l'ascolto e la comprensione (uscite didattiche, mostre, biblioteche...)

- La predisposizione di un ambiente scuola stimolante che incoraggi il progressivo avvicinamento alla lingua scritta, anche attraverso l'utilizzo di simboli e messaggi presenti nell'ambiente.

DISTINZIONE DI SEGNI DELLA PAROLA, DELL'IMMAGINE, DEL DISEGNO, DELLA SCRITTURA E L'ANALISI DEI MESSAGGI PRESENTI NELL'AMBIENTE

Attraverso:

- La creazione di un ambiente scuola stimolante con parole scritte in stampatello maiuscolo
- L'individuazione di uno spazio idoneo e attrezzato per la lettura individuale o a piccolo gruppo

PROGRESSIVO AVVICINARSI ALLA LINGUA SCRITTA.....SPERIMENTARE LE PRIME FORME DI COMUNICAZIONE, IL CONSOLIDAMENTO DELL'IDENTITA' PERSONALE E CULTURALE, L'APERTURA AD ALTRE CULTURE, L'APPRENDIMENTO EFFICACE DI UNA SECONDA LINGUA

Attraverso:

- la realizzazione di un percorso spontaneo di concettualizzazione della lingua scritta consentendo al singolo bambino di partire dal linguaggio orale, scoprendo il senso delle parole e il loro uso, per arrivare a formulare "ipotesi" e teorie sul funzionamento della lingua scritta (modello teorico di riferimento di Ferreiro e Teberosky) "L'insegnante diventa la mano delle parole dei bambini"
- la progettazione di attività didattiche in lingua inglese per un apprendimento graduale e naturale.

DESCRIZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - individuazione degli obiettivi specifici di apprendimento graduati per le diverse fasce d'età; - revisione degli strumenti per l'individuazione dei bisogni degli alunni (scheda osservativa sulle competenze linguistiche per le diverse fasce d'età); - adeguamento degli strumenti di verifica/valutazione finale ; - identificazione delle strategie metodologiche da attuare nei percorsi operativi progettati per il superamento delle difficoltà e per il potenziamento delle competenze linguistiche; - riflessione e verifica delle metodologie adottate nella sperimentazione; - organizzazione di momenti di riflessione/confronto con il Dipartimento di matematica.
ALUNNI COINVOLTI	Tutte le fasce d'età

<p>METODOLOGIA</p>	<p>Osservazione iniziale e valutazione finale individuale</p> <p>3 ANNI attività ad intersezione</p> <p>1) lettura ad immagini</p> <p>2) lettura del testo semplice (comprensione del testo)</p> <p>3) gioco motorio</p> <p>4) verifica grafica dell'esperienza e descrizione verbale</p> <p>4 ANNI attività ad intersezione</p> <p>1) racconto di una storia</p> <p>2) dialogo sulle sequenze relative alle azioni della storia</p> <p>3) realizzazione di esperienza pratica inerente alla storia</p> <p>4) rappresentazione grafica dell'esperienza e descrizione verbale</p> <p>5ANNI al pomeriggio nel laboratorio a intersezione</p> <p>1^ fase: lettura del testo riferito ad una storia tradizionale</p> <p>2^ fase: analisi del testo con attenzione alle strutture linguistiche e individuazione di: protagonisti/ambienti/azioni</p> <p>3^ fase: individuazione delle caratteristiche dei personaggi</p> <p>4^ fase: rappresentazione grafica delle sequenze principali e descrizione verbale</p>
<p>RISORSE</p>	<p>Gli insegnanti</p>
<p>CAMPI Di ESPERIENZA COINVOLTI</p>	<p>I Discorsi e le parole</p>

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

Sono riferiti alle attività didattiche proposte

3 anni:

capacità di ascolto e comprensione di un testo semplice

4 anni:

capacità ascolto e attenzione

capacità di raccontare la propria esperienza inerente all'argomento

capacità di rielaborazione della storia in sequenza

5 anni

-capacità di ascolto e attenzione

-comprensione e analisi del testo

-ampliamento del lessico

- racconto e rappresentazione grafica della storia in sequenza

-costruzione della frase

<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p><i>Sono riferiti al C.E. interessato (sono esplicitati anche per i tre e quattro anni per facilitare la riflessione sui traguardi finali da raggiungere al termine della sc. dell'inf)</i></p> <p>3anni:</p> <p>Ascolta e comprende semplici narrazioni</p> <p>Sa esprimere verbalmente i propri bisogni</p> <p>4anni:</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni</p> <p>Sa esprimere verbalmente (bisogni- vissuti emozioni ecc..)</p> <p>Coglie la sequenzialità di una storia e di esperienze pratiche vissute</p> <p>5anni:</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni</p> <p>Arricchisce lessico e sintassi</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta</p>
---	---

<p>COMPETENZE FINALI</p>	<p><i>Sono l'unione di obiettivi d'apprendimento e traguardi di sviluppo</i></p> <p>3 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> -esprimersi e comunicare con gli altri verbalmente in modo comprensibile -prestare attenzione e ascolto <p>4anni:</p> <p><i>la somma dei precedenti a cui aggiungere:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -chiedere spiegazioni - coerenza con il contesto <p>5anni:</p> <p><i>la somma dei precedenti a cui aggiungere:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -usare il linguaggio per argomentare/progettare -usare il linguaggio adeguato ai diversi contesti -ampliare la capacità d'ascolto -esplorare prime forme di comunicazione scritta
<p>VALUTAZIONE DEL PERCORSO</p>	<p>relazione finale del dipartimento</p>
<p>VALUTAZIONE PER IL BILANCIO FINALE DELLE COMPETENZE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1)indagine conoscitiva iniziale individuale sulle competenze con l'utilizzo di scheda osservativa per le diverse fasce d'età 2) verifica in itinere di ogni percorso (suddiviso per fasce d'età) 3) valutazione individuale finale sulle competenze con l'utilizzo di scheda osservativa per le diverse fasce d'età 4) predisposizione degli strumenti utili per il bilancio finale delle competenze in uscita (costruzione di scheda osservativa dell'alunno e rubrica valutativa dell'insegnante utile per il passaggio d'informazioni alla scuola primaria)

LOGICO- MATEMATICA

Indicazioni per il Curricolo

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Ordine, misura, spazio, tempo, natura.

“...I bambini esplorano la realtà, imparano a organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, il comparare, il contare, l'ordinare, l'orientarsi e il rappresentare con disegni e parole. Il gioco diventa prezioso strumento per affrontare le esperienze e poterle rielaborare insieme...”

DESCRIZIONE	<p>Il punto di partenza non è mai una realtà astratta, ma è la vita quotidiana, quella concreta e tangibile di tutti i giorni, dove nascono i problemi, le domande e soprattutto dove il bambino inizia a costruire competenze trasversali quali: osservare, manipolare, interpretare i simboli per rappresentare significati, chiedere spiegazioni, riflettere, ipotizzare e discutere soluzioni.</p> <p>Il percorso operativo varrà svolto sia all'interno del gruppo classe che nelle ore dei laboratori pomeridiani "riservati" ai bambini di 5 anni, consentendo la possibilità di operare in piccoli gruppi per favorire lo sviluppo delle capacità di ricerca nei bambini e porre l'attenzione sui loro processi cognitivi; inoltre il "fare", lo sperimentare giochi favorisce la costruzione di conoscenze in ambito logico, geometrico e aritmetico, dando al bambino il tempo necessario per la rielaborazione personale. Alla base del "laboratorio esperienziale" c'è la convinzione che i concetti non si possono spiegare ai bambini, si formano a poco a poco nella loro mente attraverso le esperienze e la riflessione su di esse, cioè la capacità di metterle in relazione e servendosi della mediazione del linguaggio</p> <p>Saranno predisposte attività mirate all'indagine sulle competenze iniziali</p>
ALUNNI COINVOLTI	le 3 fasce di età
METODOLOGIA	La metodologia adottata è quella del "FARE", articolata in attività pratiche e di laboratorio, orientata alla valorizzazione delle iniziative personali dei bambini ed all'organizzazione di attività per gruppi, omogenei per età e gruppi-sezione e privilegiando il gioco come veicolo di apprendimento e motivazione alla curiosità.
RISORSE	Gli insegnanti

<p>CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI</p>	<p>La conoscenza del mondo (prevalente)</p> <p>Il corpo e il movimento</p> <p>I discorsi e le parole</p>
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti. • Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Si orienta nel tempo della vita quotidiana. • È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

3 ANNI

1. Esplora il mondo circostante e si rapporta attraverso l'uso dei sensi
2. Si orienta all'interno dello spazio scuola
3. Intuisce scansioni temporali (riferite ad azioni della vita quotidiana)
4. Percepisce la ciclicità temporale(notte,giorno)
5. Raggruppa oggetti in base ad un criterio
6. valuta quantità di oggetti (pochi-tanti)
7. Distingue grande –piccolo, alto-basso
8. Distingue le forme del cerchio, quadrato, triangolo

4 ANNI

1. Raccoglie dati e informazioni
2. Valuta quantità di oggetti:uno, pochi, tanti
3. Riconosce spazi chiusi e aperti
4. Acquisisce scansioni temporali :adesso/prima/dopo
5. localizza nello spazio: sopra-sotto, davanti-dietro, vicino-lontano
6. Conosce la ciclicità : giorno/ notte, mattina/pomeriggio
7. Raggruppa, ordina oggetti in base ad un attributo
8. Distingue lungo-corto
8. Riconosce e denomina le forme cerchio, quadrato, triangolo

5 ANNI

1. Utilizza strumenti di registrazione
2. Riconosce le relazioni topologiche e le riproduce
3. Percepisce il tempo nel suo divenire: ieri/oggi/domani
4. Ricerca e sperimenta modi per misurare
5. Acquisisce la ciclicità temporale : la settimana
6. Riconosce, denomina e rappresenta forme geometriche

	<p>7. Raggruppa e ordina oggetti in base a uno o più attributi</p> <p>8. Esegue seriazioni</p> <p>9- Confronta e riconoscere quantità</p> <p>10. Mette in relazione/ corrispondenza quantità/numero da 1 a 10</p> <p>11. Formula ipotesi e previsioni di eventi</p> <p>12. Formula soluzioni a piccoli problemi</p> <p>13. Osserva e coglie le trasformazioni dell'ambiente naturale</p> <p>14. Opera in base a criteri dati</p> <p>15. Ricostruisce e registra dati della realtà</p> <p>16. Esplora e interagisce con l'ambiente circostante</p>
COMPETENZE FINALI	<ul style="list-style-type: none"> -Conta, misura, ordina, raggruppa, valuta e confronta -Localizza e colloca se stesso, oggetti e persone nello spazio -Scandisce la sequenza temporale della giornata -Riconosce e descrive fenomeni e aspetti delle quattro stagioni -Colloca eventi nel tempo - Formula ipotesi di previsioni ,individua percorsi risolutivi,spiega e motiva le proprie azioni
VALUTAZIONE DEL PERCORSO	relazione finale
VALUTAZIONE PER IL BILANCIO FINALE DELLE COMPETENZE	Sperimentazione del documento per competenze finali per le tre fasce di età sulla base di osservazioni occasionali e sistematiche sul processo di apprendimento e mediante esperienze di apprendimento finalizzato che permettano al bambino di mostrare le capacità del momento e, contemporaneamente, di imparare e progredire

PROGETTO EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA

Finalità

Il decreto ministeriale n°35 del 22 giugno 2020 e le Linee Guida allegate, adottate in applicazione della legge 20 agosto 2019, n. 92 recante "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica", sottolineano l'importanza di dedicare un'attenzione particolare all'introduzione civica nella scuola dell'infanzia, avviando iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile.

(dalle Linee Guida all'educazione civica)

Un'attenzione particolare merita l'introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia, prevista dalla Legge, con l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile.

Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.

Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni. Il costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento potrà essere finalizzato anche alla iniziazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza.

Nel rispetto dell'autonomia organizzativa e didattica di ciascuna istituzione scolastica, le Linee guida si sviluppano intorno a tre nuclei concettuali che costituiscono i pilastri della Legge, a cui possono essere ricondotte tutte le diverse tematiche della stessa individuate:

- 1. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà*
- 2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio*
- 3. CITTADINANZA DIGITALE*

L'educazione ai diritti/doveri di una cittadinanza attiva prevede l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso il contributo formativo di tutti e cinque i campi di esperienza.

Destinatari dell'azione:

Tutte le bambine e tutti i bambini delle due scuole dell'infanzia dell'I. C. Vittorino da Feltre di Torino, Via Alassio e M. Lodi

Metodologia

Utilizzando la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati al graduale sviluppo della consapevolezza dell'identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della

sicurezza, della prima conoscenza dei fenomeni culturali. Inoltre, potranno esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono maturando atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Attraverso un approccio concreto e attivo adeguato alla fascia d'età della Scuola dell'Infanzia, le insegnanti potranno anche proporre un primo approccio ai dispositivi elettronici, sottolineandone aspetti positivi e rischi connessi con il loro utilizzo.

I percorsi di Cittadinanza e Costituzione assumono, quindi, il ruolo di un ampliamento trasversale delle attività quotidiane, una riflessione costante sui propri diritti e doveri, sulle regole comuni e sull'ambiente naturale e sociale che ci circonda.

La competenza attesa:

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza Sociale e civica in materia di Cittadinanza
CAMPI DI ESPERIENZA: Tutti i campi di esperienza interconnessi tra di loro.

Competenza attesa	Indicatore nucleo	Traguardi di sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento
Competenza in materia di Cittadinanza _ 6	Costituzione	<ul style="list-style-type: none"> ● sviluppa il senso dell'identità personale ● attiva comportamenti adeguati alla cura di sé e di prevenzione della salute ● percepisce le proprie esigenze i propri sentimenti e sa esprimersi in modo adeguato ● conosce la propria storia personale e la storia del suo territorio ● conosce le regole basilari del vivere civile, i diritti e i doveri di un buon cittadino 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Percepire e riconoscere sé stesso ★ Riconoscere l'appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola) ★ Comunicare i propri sentimenti e le proprie insicurezze ★ Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità ★ Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità ★ Assumere le responsabilità adottando criteri di comportamento comuni. ★ Collaborare e partecipare in modo autonomo e responsabile alla vita scolastica. ★ Riconoscere i principali

			simboli identitari della Nazione Italiana e dell'Unione Europea
Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare_5	Sviluppo sostenibile	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce gli elementi naturali che lo circondano e li rispetta. ● Sensibilizzato sulle tematiche di impatto ambientale, adotta pratiche sostenibili come la raccolta differenziata, il risparmio energetico e idrico, la mobilità sostenibile. ● Pone domande e prova a trovare soluzioni per ovviare al problema del consumo responsabile 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Distinguere gli elementi naturali da quelli artificiali. ★ Conoscere il ciclo vitale di una pianta dalla semina alla raccolta. ★ Differenziare i rifiuti prodotti in classe in base alla tipologia. ★ Riconoscere i comportamenti adatti al risparmio energetico e idrico. ★ Sviluppare la sensibilità al consumo responsabile delle risorse.
Competenza Digitale_4	Cittadinanza Digitale	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce i principali mezzi legati al mondo digitale. ● Usa strumenti digitali in sicurezza. ● Riconosce l'importanza e i pericoli della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Orientarsi nel linguaggio digitale. ★ Conoscere semplici programmi come scratch junior, e coding con Bee bot attraverso i device scolastici e di casa. ★ Sviluppare senso critico sull'uso delle tecnologie.

ATTIVITÀ' UNITÀ DI APPRENDIMENTO NUCLEO 1

Le educazioni

- educazione alla sicurezza in casa e a scuola
- educazione alimentare
- educazione stradale
- giochi per adottare comportamenti adeguati in situazioni di emergenza
- Le nuove regole anti Covid-19

Regole di sezione e scuola

- Giochi socializzanti
- Attività di routine
- Giochi finalizzati a consolidare la propria identità personale
- giochi finalizzati a consolidare il riconoscimento della propria appartenenza alla sezione e al gruppo di età
- Giochi sulle regole scolastiche e sociali
- attività di riordino giochi e materiali

Le Giornate dedicate:

- Giornata sui diritti dei fanciulli 20 novembre
- Scarpette Rosse: 25 novembre Giornata internazionale contro la violenza sulle donne(Scarpette rosse)
- Giornata della memoria 27 gennaio
- Giornata della lentezza 27 febbraio
- Festa dell'Europa 9 maggio
- 2 Giugno Festa della Repubblica (cenni sulla bandiera e sulla Costituzione)

ATTIVITÀ' UNITÀ DI APPRENDIMENTO NUCLEO 2

Festa degli alberi 21 Novembre

M'illumino di meno

cura dello spazio verde

Earth Hour spegniamo la luce tutti uniti contro i cambiamenti climatici 28 marzo (WWF)

ATTIVITÀ' UNITÀ DI APPRENDIMENTO NUCLEO 3

Rischi cyberbullismo

Europe Code Week

Coding unplugged e con uso di robotica

Scratch junior

LA VALUTAZIONE

La valutazione è parte integrante della programmazione, non solo come riscontro degli apprendimenti, ma come verifica dell'intervento didattico al fine di operare con flessibilità sul progetto educativo. Gli obiettivi sono predisposti, in relazione alla situazione di partenza, in acquisizioni, conoscenze, comportamenti che gli alunni devono assumere.

Le Schede di Rilevazione sono finalizzate ad accertare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento e finali del percorso di apprendimento per la rilevazione dei traguardi per lo sviluppo della competenza.

Il processo di valutazione mira a :

- Evidenziare le mete anche minime raggiunte;
- Valorizzare le risorse del bambino indicando le modalità per sviluppare le sue potenzialità e aiutandolo a motivarsi, a costruirsi un concetto positivo di sé;
- Individuare e comprendere i processi mentali che il bambino ha sviluppato, le difficoltà incontrate, per migliorare la sua competenza e la sua identità;
- Leggere i bisogni dei bambini per interpretare la complessità della loro evoluzione, valutando i progressi.

I criteri della valutazione si riferiscono a:

- Progressi nell'apprendimento in termini di "sapere, saper fare e saper essere" rispetto ai livelli di partenza;
- Impegno, interesse e partecipazione;
- Crescita globale della personalità dell'alunno;
- Manifestazioni positive e non, espresse dai bambini

In particolare nella Scuola dell'Infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono agli insegnanti orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare occasioni e possibilità di esperienze volte a favorire lo sviluppo delle competenze, che a questa età va inteso in modo globale e unitario.

La valutazione assicura alle famiglie un'informazione trasparente sui criteri e sui risultati, promuovendo con costanza la partecipazione e la corresponsabilità educativa, nella distinzione di ruoli e funzioni.

L'AUTOVALUTAZIONE

ha la funzione di introdurre modalità riflessive sull'intera organizzazione dell'offerta educativa e didattica della scuola per svilupparne l'efficacia anche attraverso valutazioni esterne.

Gli insegnanti hanno a disposizione le seguenti schede:

- *Scheda autoriflessione del docente**
- *Questionario Bambini di autovalutazione**

STRUMENTI UTILIZZATI PER LA VALUTAZIONE

Le insegnanti hanno a disposizione i seguenti strumenti per la valutazione delle competenze dei bambini:

- *Bilancio percorso Accoglienza**
- *Bilancio 3 anni iniziali e finali**
- *Bilancio 4 anni iniziali e finali**
- *Bilancio 5 anni iniziali**
- *Bilancio Finale delle competenze dei bambini di 5 da trasmettere alla scuola primaria**

Le insegnanti hanno a disposizione i seguenti strumenti per la valutazione dei progetti e della didattica:

- *Relazione finale di sezione**
- *Relazione finale di sostegno**
- *Verifica finale laboratori pomeridiani**
- *Relazione Finali Progetti**
- *Relazione Infanzia_relazione finale**

