

CURRICOLO VERTICALE: SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Competenza digitale</p>	<p>Uso del linguaggio verbale per esplorare, conoscere, rappresentare la realtà</p> <p>Uso del linguaggio per esprimere bisogni e stati d'animo</p>	<p>5 ANNI Avere la consapevolezza delle proprie capacità linguistiche</p> <p>Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</p> <p>4 ANNI Possedere i pre-requisiti per formulare correttamente frasi sempre più complesse</p> <p>3 ANNI Riconoscere le prime tracce della lingua parlata</p>	<p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative</p> <p>Esplora e sperimenta prime forme di scrittura</p> <p>Scopre la presenza di lingue diverse</p> <p>Riconosce e sperimenta pluralità di linguaggi misurandosi con creatività e fantasia</p>	<p>Filastrocche, poesie, canzoni,</p> <p>Giochi mimati, animazione con i burattini</p> <p>Storie, Racconti, esperienze personali</p> <p>Giochi da tavolo e multimediali</p> <p>Riproduzioni grafico-pittoriche</p> <p>Giochi di parole</p> <p>Creazione libricini</p>	<p>ESPLORAZIONE SCOPERTA CREATIVITA' E FANTASIA ASCOLTO PARTECIPAZIONE PERTINENZA NEGLI INTERVENTI</p> <p>5 ANNI Sa esplorare la realtà sperimentando la pluralità dei linguaggi Sa formulare frasi usando un lessico adeguato Pone domande pertinenti all'argomento Manifesta Curiosità e interesse verso il codice scritto, utilizzando anche strumenti tecnologici. Si confronta e cerca spiegazioni</p> <p>4 ANNI Utilizza il linguaggio verbale per descrivere la realtà ed esprimere bisogni e stati d'animo Comprende ed esegue una consegna Osserva e confronta scritte</p> <p>3 ANNI Utilizza le parole per descrivere la realtà ed esprimere un bisogno Risponde in modo pertinente ad una domanda</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p>	<p>Ascolto, comprensione, invenzione storie ed esperienze</p>	<p>5 ANNI Riconoscere ed apprezzare la pluralità linguistica</p> <p>Utilizzare il linguaggio in maniera creativa</p> <p>4 ANNI Ascoltare testi, racconti, fiabe</p> <p>Descrivere immagini</p> <p>3 ANNI Possedere un repertorio linguistico adeguato alle prime esperienze</p>	<p>Ascolta e comprende narrazioni</p> <p>Racconta esperienze vissute</p> <p>inventa storie, completa racconti e filastrocche</p> <p>Chiede e offre Spiegazioni</p> <p>Usa il linguaggio per progettare attività</p> <p>Arricchisce il proprio lessico con terminologie appropriate</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, inventa nuove parole</p> <p>cerca somiglianze e analogie tra i suoni</p>	<p>Filastrocche, poesie, canzoni,</p> <p>Giochi mimati, animazione con i burattini</p> <p>Storie, Racconti Anche in sequenze</p> <p>esperienze personali</p> <p>Rassegna Cinematografica</p> <p>Giochi da tavolo e multimediali</p> <p>Riproduzioni grafico-pittoriche</p> <p>Giochi di parole</p> <p>Creazione libricini</p>	<p>ASCOLTO ATTENZIONE COMPRESIONE INVENTIVA SPIRITO CRITICO CURIOSITA' STIMOLO VERSO IL NUOVO</p> <p>5 ANNI Condivide con i compagni l'ascolto di un testo o di un racconto</p> <p>Formula ipotesi di lettura di parole/immagini/frasi</p> <p>Riconosce situazioni, ambienti, personaggi di una storia</p> <p>Riassume un racconto ascoltato Riproduce in sequenze una storia Inventa finali diversi</p> <p>4 ANNI Ricostruisce verbalmente i momenti più significativi di ciò che ha ascoltato</p> <p>Individua ambientazioni, personaggi e tempi di una storia</p> <p>3 ANNI Utilizza il proprio linguaggio espressivo per narrare storie ed esperienze Presta attenzione a ciò che viene letto o raccontato</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Competenza matematica</p>	<p>Partecipazione al dialogo</p> <p>Espressione di idee e ipotesi</p>	<p align="center">5 ANNI</p> <p>Conoscere ed applicare le regole principali per partecipare costruttivamente ad un dialogo collettivo</p> <p>Conoscere il proprio potenziale espressivo</p> <p>Sviluppare il lessico con termini nuovi e contestualizzati</p> <p align="center">4 ANNI</p> <p>Conoscere le regole principali per partecipare ad un dialogo collettivo</p> <p>Esprimere idee ed opinioni personali</p> <p align="center">3 ANNI</p> <p>Riconoscere i momenti e le regole del vivere insieme</p>	<p>Ascolta e comprende narrazioni</p> <p>Racconta esperienze vissute</p> <p>Chiede e offre Spiegazioni</p> <p>Usa il linguaggio per progettare attività</p> <p>Arricchisce il proprio lessico con terminologie appropriate</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, inventa nuove parole</p> <p>cerca somiglianze e analogie tra i suoni</p>	<p>Filastrocche, poesie, canzoni,</p> <p>Giochi mimati,</p> <p>animazione con i burattini</p> <p>Storie, Racconti, esperienze personali</p> <p>Giochi da tavolo e multimediali</p> <p>Riproduzioni grafico-pittoriche</p> <p>Giochi di parole</p> <p>Creazione libricini</p>	<p align="center">ASCOLTO ATTENZIONE PROGETTUALITA' SPIRITO DI OSSERVAZIONE CURIOSITA' MOTIVAZIONE RISPETTO PER IL PUNTO DI VISTA ALTRUI</p> <p align="center">5 ANNI</p> <p>Partecipa coerentemente alle conversazioni</p> <p>Manifesta intenzioni, idee, opinioni personali</p> <p>Presta attenzione all'interlocutore</p> <p>Gioca con le parole</p> <p>Cerca il confronto e lo scambio di idee</p> <p>Percepisce il punto di vista altrui</p> <p>Inventa parole nuove</p> <p align="center">4 ANNI</p> <p>Prende parte a conversazioni con il gruppo dei pari e con gli adulti</p> <p>Esprime le proprie opinioni</p> <p>Compie giochi semplici di parole</p> <p align="center">3 ANNI</p> <p>Comunica utilizzando il codice verbale attraverso semplici frasi</p> <p>Parla con l'adulto e con i compagni</p>

RIMODULAZIONE DEI CONTENUTI SPECIFICI DEL CURRICOLO VERTICALE SCUOLA INFANZIA ALLA LUCE DELLA DIDATTICA A DISTANZA ATTUATA IN SEGUITO ALL'EMERGENZA COVID-19.

BAMBINI 3- 4 - 5 ANNI

- STORIE E RACCONTI CON L'UTILIZZO DI MATERIALI MULTIMEDIALI E NON.
- POESIE, FILASTROCCHHE E CANZONI.
- ANIMAZIONE CON I BURATTINI.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare a imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p>	<p>Percezione, conoscenza e rappresentazione dello schema corporeo</p>	<p>5 ANNI Avere consapevolezza del sé corporeo distinguendo i particolari che lo compongono</p> <p>4 ANNI Conoscere lo schema corporeo</p> <p>3 ANNI Prendere coscienza della totalità del corpo</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità</p> <p>Percepisce il proprio potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p>	<p>Giochi di socializzazione Giochi e percorsi motori</p> <p>rappresentazione grafica dello schema corporeo</p> <p>giochi di imitazione allo specchio e in coppia</p> <p>completamento di figure umane</p> <p>puzzle</p> <p>canti, filastrocche attività di routine</p>	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA</p> <p>SVILUPPO DELLE CAPACITA' SENSO PERCETTIVE</p> <p>5 ANNI Riconosce i vari segmenti corporei su se e sugli altri Denomina tutte le parti del corpo Riproduce a livello grafico la figura umana con un minimo di 10 elementi</p> <p>4 ANNI Riproduce lo schema corporeo con almeno 8 elementi denominando le varie parti</p> <p>3 ANNI Riproduce lo schema corporeo con almeno 5 elementi (omino testone) Indica e denomina le varie parti corporee</p>
	<p>Regolazione della propria azione motoria tenendo conto delle variabili spazio-temporali</p>	<p>5 ANNI Conoscere e distinguere i vari ambienti che compongono lo spazio-scuola</p> <p>4 ANNI Conoscere lo spazio sezione all'interno e al di fuori di essa</p> <p>3 ANNI Conoscere tutti gli angoli che compongono la sezione</p>		<p>Giochi di orientamento spaziale</p> <p>percorsi psico-motori Giochi di socializzazione e imitazione</p> <p>Esplorazione ambienti Caccia al tesoro</p> <p>Attività di coordinazione oculo-manuale</p> <p>Riproduzioni grafico-pittoriche</p>	<p>ORIENTAMENTO SPAZIALE</p> <p>PRESA DI COSCIENZA CORPOREA</p> <p>5 ANNI Si muove autonomamente in tutti gli spazi scolastici Esegue percorsi su imitazione e consegna verbale Mette in atto strategie motorie Piega, taglia, spezza Esegue percorsi grafici complessi</p> <p>4 ANNI Si muove all'interno dello spazio-sezione Si orienta nell'ambiente circostante Attua strategie motorie</p> <p>3 ANNI Si orienta e si muove autonomamente all'interno dello spazio-sezione Esegue semplici percorsi grafici</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare a imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Senso di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>Presenza di coscienza corporea</p> <p>Utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche e non</p>	<p>5 ANNI Prendere consapevolezza delle caratteristiche e delle potenzialità del proprio corpo</p> <p>Curare il proprio corpo</p> <p>Conoscere i giochi e le rispettive regole</p> <p>4 ANNI Provvedere alla pulizia personale</p> <p>Percepire la segmentarietà del proprio corpo</p> <p>3 ANNI Ampliare la conoscenza del corpo e intuire l'ingombro del corpo nello spazio</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità</p> <p>Percepisce il proprio potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Mature condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p> <p>Adotta pratiche corrette della cura di sé</p>	<p>Gioco motorio guidato o autonomo</p> <p>Giochi all'aperto liberi e guidati</p> <p>Gioco negli angoli sezione</p> <p>Giochi di drammatizzazione</p> <p>Giochi tradizionali</p> <p>Giochi di costruzione</p> <p>Baby dance</p> <p>Attività di routine</p> <p>Uso dei servizi igienici</p> <p>Storie e racconti</p>	<p>SVILUPPO DI UN'IMMAGINE POSITIVA DI SE'</p> <p>INTERIORIZZAZIONE DI NORME IGIENICO – SANITARIE</p> <p>AUTONOMIA CORPOREA</p> <p>ADATTAMENTO A NUOVE SITUAZIONI</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA FANTASIA E CREATIVITÀ</p> <p>5 ANNI Cura l'igiene personale</p> <p>Sa abbottonarsi/sbottonarsi il grembiule</p> <p>Adatta autonomamente la propria condotta motoria in base al gioco intrapreso</p> <p>Inventa giochi</p> <p>4 ANNI E' autonomo nell'uso di servizi igienici</p> <p>Coordina grossolanamente il movimento globale e segmentario del proprio corpo</p> <p>3 ANNI Va in bagno da solo</p> <p>Si lava e asciuga le mani</p> <p>Gioca negli angoli della sezione e partecipa ai giochi di gruppo controllando la globalità del proprio corpo</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare a imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Senso di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>Sperimentazione di schemi posturali e motori adattandoli alle diverse situazioni ambientali</p>	<p>5 ANNI Distinguere e utilizzare i diversi schemi motori (correre, camminare, saltare ecc) e posturali</p> <p>4 ANNI Conoscere ed utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici utilizzando schemi motori appropriati</p> <p>3 ANNI Riconoscere relazioni tra i diversi luoghi, spazi e l'attività di movimento</p>	<p>Prova piacere nel movimento</p> <p>Sperimenta schemi posturali e motori</p> <p>Applica gli schemi motori nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi</p> <p>Adatta gli schemi motori e posturali alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto</p> <p>Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</p>	<p>Percorsi psicomotori</p> <p>giochi di imitazione</p> <p>giochi di squadra e a coppie</p> <p>giochi all'aperto liberi e organizzati</p> <p>caccia al tesoro</p> <p>attività di motricità fine</p> <p>esperienze e giochi senso-motori</p> <p>Canti e balli</p> <p>Esperienze e racconti</p>	<p>CONTROLLO CORPOREO SPIRITO DI INIZIATIVA IMMAGINAZIONE COLLABORAZIONE 5 ANNI</p> <p>Sperimenta la lateralità sul proprio corpo</p> <p>Controlla la forza del proprio corpo</p> <p>Compie movimenti di coordinazione tra più parti del corpo</p> <p>Esegue ed inventa percorsi psicomotori complessi</p> <p>Imita gesti complessi proposti dall'adulto</p> <p>Inventa semplici movimenti coreografici e melodie</p> <p>Interagisce costruttivamente nel gioco e movimento dei compagni</p> <p>4 ANNI</p> <p>Si muove con disinvoltura nei vari ambienti scolastici</p> <p>Assume diverse posizioni in equilibrio</p> <p>Piega, taglia, spezza</p> <p>Esegue percorsi psicomotori</p> <p>E' in grado di camminare sulle punte</p> <p>Si mantiene in equilibrio su un piede</p> <p>Collabora per raggiungere uno scopo comune</p> <p>3 ANNI</p> <p>Esegue un semplice percorso</p> <p>Compie movimenti a comando</p> <p>Sa imitare posture quali: saltare, strisciare, gattonare, rotolare, correre.</p> <p>Sa saltare a piedi uniti.</p> <p>Usa le forbici</p>

CONTENUTI SPECIFICI DEL CURRICOLO VERTICALE SCUOLA INFANZIA ALLA LUCE DELLA DIDATTICA A DISTANZA ATTUATA IN SEGUITO ALL'EMERGENZA COVID-19.

BAMBINI 3- 4 - 5 ANNI

- Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.
- Manipolazione di vari materiali.
- Esperienze percettive sensoriali

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI APPRENDIMENTO	DI COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Percezione di esigenze e sentimenti propri</p>	<p>5 ANNI Riconoscere bisogni, esigenze, emozioni e stati d'animo propri Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere psichico-affettivo</p> <p>4 ANNI Essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti</p> <p>3 ANNI Essere consapevole dei propri bisogni ed esprimerli</p>	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale</p> <p>Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato</p>	<p>Giochi di socializzazione, in piccolo e grande gruppo</p> <p>Esperienze e storie</p> <p>Rappresentazioni grafico –pittoriche</p> <p>Drammatizzazioni</p> <p>Domande – stimolo</p> <p>Lettura di storie</p> <p>Osservazione di opere artistiche</p> <p>Esplorazione degli spazi</p> <p>Attività espressivo –manipolative</p> <p>Giochi senso – percettivi</p> <p>Attività senso-motorie</p>	<p>SVILUPPO DELL'IDENTITA' SPIRITO CRITICO OSSERVAZIONE CONSAPEVOLEZZA SENSIBILITA'</p> <p>5 ANNI Attribuisce il nome più appropriato ai propri stati d'animo Esprime con immaginazione e creatività esigenze e sentimenti Vive positivamente situazioni affettive ed emotive</p> <p>4 ANNI Considera l'altro come interlocutore Comprende e riconosce stati d'animo dalle espressioni mimico-facciali Sa raccontare una personale esperienza emotiva</p> <p>3 ANNI Esprime i propri bisogni Riesce a stabilire una prima relazione con l'altro Sa assumere espressioni buffe o drammatiche</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Sviluppo delle capacità relazionali</p>	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'altro come diverso da sé • Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e iniziare a rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica • Conoscere le differenze fisiche. <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'altro come diverso da sé • Conoscere le prime regole di convivenza sociale 	<p>Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</p> <p>Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato</p> <p>Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini</p> <p>Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p>	<p>Giochi di socializzazione, in piccolo e grande gruppo</p> <p>Esperienze e storie</p> <p>rappresentazioni grafico –pittoriche</p> <p>drammatizzazioni</p> <p>domande – stimolo lettura di storie</p> <p>osservazione di opere artistiche</p> <p>Esplorazione degli spazi</p> <p>attività espressivo – manipolative</p> <p>giochi senso – percettivi</p> <p>attività senso – motorie.</p>	<p>RELAZIONE</p> <p>CONFRONTO</p> <p>OSSERVAZIONE</p> <p>ATTENZIONE</p> <p>RISPETTO</p> <p>CONDIVISIONE</p> <p>5 ANNI</p> <p>Supera progressivamente l'egocentrismo, cogliendo i punti di vista altrui</p> <p>Sa superare i primi conflitti, condividendo spazi, giochi e materiali</p> <p>Considera gli altri bambini come compagni di gioco, e si mette a disposizione con atteggiamento di aiuto e di supporto</p> <p>Si inserisce adeguatamente nei giochi e nelle conversazioni</p> <p>4 ANNI</p> <p>Coinvolge gli altri bambini in attività e giochi di interesse comune</p> <p>Condivide spazi, giochi e materiali</p> <p>Si inserisce nei giochi e nelle conversazioni</p> <p>3 ANNI</p> <p>Si distacca con serenità dalle figure di riferimento</p> <p>Scopre gli altri bambini come compagni di gioco e si inserisce gradualmente nel gruppo</p> <p>Partecipa alle attività proposte</p> <p>Rispetta giochi e materiali scolastici</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Competenza digitale</p>	<p>Sperimentazione del gioco costruttivo e creativo con gli altri</p>	<p>5 ANNI Riconoscere ed apprezzare le differenze tra gioco individuale e di gruppo. Conoscere le regole dei giochi e delle routine quotidiane. Inventare nuove regole e nuovi giochi</p> <p>4 ANNI Conoscere le principali regole dei giochi e delle routine quotidiane. Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di gruppo</p> <p>3 ANNI Riconoscere le differenze tra gioco individuale e di piccolo gruppo. Accettare alcune regole dei giochi e delle routine quotidiane</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri</p>	<p>Giochi individuali e di gruppo</p> <p>lettura di storie</p> <p>rappresentazioni grafico –pittoriche</p> <p>drammatizzazioni</p> <p>Giochi tradizionali,digitali, di società, di squadra, a coppie</p> <p>Giochi inventati</p> <p>Routine</p> <p>Riproduzioni grafico-pittoriche</p>	<p>CREATIVITA' FANTASIA STIMOLO ALL'INNOVAZIONE E ALLA SCOPERTA ESPLORAZIONE COORDINAZIONE MOTORIA CONFRONTO COLLABORAZIONE SUPERAMENTO DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA RISPETTO DELLE REGOLE CONDIVISIONE DI SPAZI E MATERIALI</p> <p>5 ANNI Rispetta le regole dei giochi e ne decide di nuove con i compagni Utilizza il gioco in maniera simbolica Rispetta e riordina il materiale utilizzato Accetta e collabora alle proposte altrui</p> <p>4 ANNI Rispetta le regole dei giochi Ascolta i comandi Utilizza il gioco di finzione Accetta piccoli cambiamenti</p> <p>3 ANNI Utilizza il gioco in maniera imitativa Rispetta i turni parlando uno per volta Riordina giochi e materiali Rispetta semplici regole dei giochi</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Senso di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Percezione del corpo nella sua complessità</p>	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e denominare tutte le parti del corpo, su di sé, sugli altri e su immagini grafiche, e le loro funzioni • Conoscere e distinguere i cinque sensi • Sapere di cosa ha bisogno per il suo benessere fisico <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e denominare le parti del proprio corpo, su di sé, sugli altri e su modelli tridimensionali, e le loro principali funzioni • Conoscere e distinguere gli elementi principali dei cinque sensi <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e nominare su di sé le principali parti del proprio corpo • Conoscere le qualità tattili e visive degli oggetti del mondo circostante 	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale,</p> <p>Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato</p>	<p>Esplorazione degli spazi;</p> <p>attività espressivo – manipolative;</p> <p>giochi senso – percettivi;</p> <p>attività senso – motorie</p> <p>Canti, balli, filastrocche, girotondi</p> <p>Lettura di storie e Racconti</p> <p>Giochi di socializzazione</p> <p>Osservazione allo specchio</p>	<p>AUTONOMIA AUTOSTIMA ESPLORAZIONE SCOPERTA</p> <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta il proprio corpo in maniera grafica-pittorica-simbolica • Sa sperimentare attraverso i cinque sensi • Esercita le potenzialità sensoriali ed espressive del corpo • È capace di leggere, capire ed interpretare i messaggi provenienti dal proprio corpo <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cura la propria persona nella prospettiva dell'ordine • Riconosce spazi e oggetti personali, sa ritrovarli e averne cura • Ordina e classifica oggetti in base alle sensazioni tattili <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comincia a esercitare le proprie potenzialità sensoriali e conoscitive • Allena il tatto all'esplorazione dell'ambiente e degli oggetti circostanti • E' autonomo nelle principali azioni della vita quotidiana e scolastica..

RIMODULAZIONE DEI CONTENUTI SPECIFICI DEL CURRICOLO VERTICALE SCUOLA INFANZIA ALLA LUCE DELLA DIDATTICA A DISTANZA ATTUATA IN SEGUITO ALL'EMERGENZA COVID-19.

BAMBINI 3- 4 - 5 ANNI

- Lettura e ascolto di storie, racconti, filastrocche, canzoni
- Realizzazione guidata di lavoretti per la valorizzazione delle feste.
- Rappresentazioni grafico-pittoriche in relazioni ad emozioni e stati d'animo.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Il senso di iniziativa ed imprenditorialità</p> <p>Comunicazione nelle lingue straniere</p>	<p>Utilizzo del corpo in situazioni espressive e comunicative</p> <p>Comprensione e produzione di messaggi corporei, sonori e visuali</p>	<p>5 ANNI Avere consapevolezza del proprio sé corporeo e delle proprie potenzialità espressive.</p> <p>4 ANNI Avere conoscenza del proprio corpo.</p> <p>3 ANNI Scoprire la propria corporeità.</p>	<p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione,</p>	<p>Giochi di ruolo</p> <p>Drammatizzazioni</p> <p>rappresentazioni grafico-pittoriche</p> <p>giochi mimico-gestuali</p> <p>narrazione di storie, racconti, esperienze</p> <p>esplorazione dell'ambiente e dei materiali</p>	<p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA ED ESPRESSIVA CURIOSITA' IMMAGINAZIONE E CREATIVITA' CONTROLLO DELL'EMOTIVITA' 5 ANNI Sa interpretare il proprio ruolo con espressività in una drammatizzazione. Sa esprimere e comunicare stati d'animo attraverso il corpo e la mimica facciale . Interpreta ruoli nei giochi simbolici e nelle drammatizzazioni. Esplora, pone domande, discute, formula e confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni, azioni. Si esprime , accetta e dimostra coinvolgimento ai diversi linguaggi(L2, mimo, dialetto)</p> <p>4 ANNI Sa esprimere e comunicare le proprie emozioni attraverso il corpo Assume ruoli nelle drammatizzazioni</p> <p>3 ANNI Partecipa alla drammatizzazione di una storia. Sa esprimere alcune emozioni attraverso il corpo e la mimica</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza digitale</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Il senso di iniziativa ed imprenditorialità</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Competenza matematica</p>	<p>Uso del linguaggio musicale per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto esprimere i propri bisogni e sentimenti</p>	<p>5 ANNI</p> <p>Riprodurre sequenze ritmiche</p> <p>Utilizzare il suono e ampliare gradualmente le proprie capacità di invenzione ed improvvisazione</p> <p>4 ANNI</p> <p>Esplorare i materiali sonori utilizzandoli con creatività</p> <p>3 ANNI</p> <p>Mostrare sensibilità al linguaggio musicale</p>	<p>Sviluppa interesse per l'ascolto della musica</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro utilizzando voce, corpo, oggetti</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo(teatrali, musicali, visivi)</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>Rappresentazioni grafico-pittoriche</p> <p>giochi mimico-gestuali</p> <p>narrazione di storie, racconti, esperienze</p> <p>esplorazione dell'ambiente e dei materiali</p> <p>canti, filastrocche, coreografie teatro</p> <p>giochi multimediali</p>	<p>CURIOSITA'</p> <p>INTERESSE</p> <p>CREATIVITA'</p> <p>CONSAPEVOLEZZA CORPOREA</p> <p>PARTECIPAZIONE</p> <p>PREDISPOSIZIONE ALLA MUSICALITA'</p> <p>5 ANNI</p> <p>Interpreta canzoni da solo e in gruppo</p> <p>Riproduce sequenze ritmiche a livello corporeo e grafico</p> <p>Inventa piccole melodie e canzoncine</p> <p>Inventa e utilizza creativamente strumenti musicali</p> <p>Sa muoversi seguendo piccole coreografie</p> <p>Manifesta curiosità per gli strumenti tecnologici</p> <p>Presta attenzione durante spettacoli di vario tipo</p> <p>4 ANNI</p> <p>Canta semplici canzoni</p> <p>Scandisce il ritmo con il corpo</p> <p>Si muove liberamente al ritmo di musica</p> <p>Sa ascoltare un brano musicale</p> <p>Presta attenzione durante spettacoli di vario tipo</p> <p>Utilizza creativamente strumenti messi a sua disposizione</p> <p>3 ANNI</p> <p>Canta da solo e insieme ai compagni</p> <p>E' sensibile al linguaggio musicale: si muove ascoltando un brano</p> <p>Produce suoni e ritmi con il corpo</p> <p>Partecipa a canti mimati</p> <p>E' incuriosito da spettacoli vari</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p>	<p>Padronanza di diverse tecniche grafico-pittoriche e manipolative</p> <p>Utilizzo in modo creativo di strumenti e materiali di natura diversa</p>	<p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative <p>Conoscere ed utilizzare strumenti e materiali vari (pasta modellabile, pennelli, tempere, materiale da recupero, pennarelli, matite colorate, colori ad olio, a cera, gessetti, acquarelli, collage ecc.)</p> <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare strumenti e materiali vari <p>3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere i colori Primari Scoprire strumenti e materiali vari 	<p>Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative</p> <p>Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</p> <p>Sviluppa interesse per la fruizione delle opere d'arte</p>	<p>Attività di rappresentazione grafico-pittoriche, attività manipolative con l'uso di materiali vari, drammatizzazioni, canti, balli, filastrocche e girotondi</p> <p>Attività di rappresentazione grafico-pittoriche, attività manipolative con l'uso di materiali vari.</p> <p>fruizione opere d'arte</p> <p>rassegna cinematografica</p>	<p>CREATIVITA'E IMMAGINAZIONE. PENSIERO DIVERGENTE. SENSO ESTETICO. SENSIBILITÀ ED ATTENZIONE VERSO LA TUTELA E LA CONSERVAZIONE DEL PATRIMONIO AMBIENTALE E ARTISTICO.</p> <p>5 ANNI</p> <p>Rappresenta graficamente e attraverso attività manipolative con tecniche diverse</p> <p>Sceglie consapevolmente i materiali necessari per creare, inventare, modellare</p> <p>4 ANNI</p> <p>Utilizza in modo adeguato gli strumenti e le tecniche proposte</p> <p>Sceglie i materiali necessari per creare, inventare, modellare</p> <p>3 ANNI</p> <p>Sperimenta alcune semplici tecniche per disegnare, colorare, manipolare</p> <p>Sperimenta alcuni semplici strumenti e materiali</p>

RIMODULAZIONE DEI CONTENUTI SPECIFICI DEL CURRICOLO VERTICALE SCUOLA INFANZIA ALLA LUCE DELLA DIDATTICA A DISTANZA ATTUATA IN SEGUITO ALL'EMERGENZA COVID-19.

BAMBINI 3- 4 - 5 ANNI.

- Rappresentazione grafico-pittoriche.
- Manipolazione con l'uso di materiale vari a disposizione.
- Giochi mimico-gestuali.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p>	<p>NUMERO E SPAZIO</p> <p>Classificazione</p> <p>Seriazione</p> <p>Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi</p> <p>Confronto e valutazione delle quantità.</p> <p>Successione</p> <p>Misurazioni</p> <p>Utilizzo dei simboli</p>	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <p>Riconoscere e distinguere i concetti dimensionali: grande/piccolo/medio, alto/basso, lungo/corto</p> <p>Riconoscere e distinguere le caratteristiche spazio-temporali (prima/durante/dopo)</p> <p>Conoscere i descrittori sensoriali (liscio/ruvido; morbido/duro ecc)</p> <p>Conoscere i simboli numerici</p> <p>Individuare le proprietà delle cose e degli oggetti</p> <p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <p>Conoscere le dimensioni grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto</p> <p>Conoscere le caratteristiche temporali prima/dopo</p> <p>Conoscere semplici simboli di registrazione</p> <p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <p>Conoscere le dimensioni grande/piccolo</p> <p>Distinguere un prima/dopo</p> <p>Conoscere il concetto di quantità uno-tanti, tanti-pochi</p>	<p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi</p> <p>Identifica alcune proprietà di oggetti e materiali</p> <p>Confronta e valuta quantità</p> <p>Utilizza simboli per registrare le proprietà degli elementi</p> <p>Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata</p> <p>Ha familiarità con strategie del contare e dell'operare con i numeri</p> <p>Si interessa a strumenti tecnologici</p>	<p>Giochi di classificazione e seriazione</p> <p>puzzle e giochi logico-matematici</p> <p>riproduzioni grafico-pittoriche</p> <p>quantificazione, classificazione, seriazione</p> <p>Utilizzo di simboli numerici e convenzionali</p> <p>Utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo, anche multimediali</p>	<p style="text-align: center;">CONFRONTO OSSERVAZIONE RICERCA SPERIMENTAZIONE MOTIVAZIONE PROGETTAZIONE CAPACITA' DESCRITTIVA 5 ANNI</p> <p>Sa contare</p> <p>Sa raggruppare e ordinare</p> <p>Sa misurare,</p> <p>Sa confrontare e porre in relazione formulando prime ipotesi</p> <p>Sa associare il simbolo numerico alla quantità</p> <p>Sa riprodurre segni e simboli convenzionali</p> <p>Sa progettare e inventare</p> <p>Seria oggetti seguendo le indicazioni impartite</p> <p>Descrive, un oggetto, una persona, un evento</p> <p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <p>Sa raggruppare, ordinare in base a due criteri</p> <p>Sa misurare</p> <p>Sa contare fino a 20</p> <p>Usa semplici simboli di registrazione</p> <p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <p>Sa raggruppare in base ad un criterio</p> <p>Sa costruire raggruppamenti in base all'indicatore quantitativo uno-tanti, tanti-pochi</p> <p>Manifesta curiosità verso il codice numerico</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p>	<p style="text-align: center;">NUMERO E SPAZIO</p> <p>Organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio</p>	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <p>Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, primo/ultimo, vicino/lontano, dentro/fuori</p> <p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <p>Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori</p> <p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <p>Conoscere le relazioni spaziali</p>	<p>Individua verbalmente e graficamente le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc...</p> <p>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Completa e riproduce sequenze grafiche seguendo indicazioni</p>	<p>Giochi finalizzati alla scoperta delle relazioni topologiche</p> <p>schede operative</p> <p>attività grafico-pittoriche</p> <p>giochi multimediali</p> <p>esplorazioni e scoperte</p> <p>giochi con il corpo</p>	<p style="text-align: center;">ORGANIZZAZIONE SPAZIALE CONTEGGIO QUANTIFICAZIONE PROGETTAZIONE PROBLEMATIZZAZIONE PROPOSTE DI SOLUZIONI E STRATEGIE</p> <p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <p>Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base a relazioni spaziali</p> <p>Sa operare con i concetti dimensionali, topologici, spaziali Si muove con disinvoltura nello spazio sulla base di indicazioni Riproduce immagini rispettando relazioni spaziali Completa e riproduce sequenze grafiche</p> <p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <p>Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base alle relazioni spaziali Assume posizioni in relazione a persone e oggetti, su richiesta verbale Esegue graficamente semplici consegne verbali</p> <p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <p>Sa indicare verbalmente e graficamente oggetti e persone in base alle relazioni spaziali Colloca oggetti su richiesta verbale</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI (abilità fondamentali della disciplina)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE (ciò che l'alunno deve saper fare)	CONTENUTI	ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELL'ALUNNO
<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI</p> <p>Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi</p> <p>Ciclicità</p> <p>Successione</p> <p>Mutamento</p> <p>Contemporaneità</p>	<p>5 ANNI</p> <p>Conoscere l'esistenza di una pluralità di oggetti, fenomeni, viventi</p> <p>Conoscere e cogliere la dimensione temporale degli eventi</p> <p>4 ANNI</p> <p>Conoscere le caratteristiche dell'ambiente circostante</p> <p>Scandire i ritmi della giornata</p> <p>3 ANNI</p> <p>Esplorare l'ambiente circostante</p> <p>Riconoscere la caratteristiche dei vari momenti della giornata</p> <p>Distinguere prima/dopo</p>	<p>Riferisce correttamente eventi del passato recente</p> <p>Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei cambiamenti</p>	<p>Attività di esplorazione attraverso i sensi</p> <p>giochi e sperimentazioni scientifiche</p> <p>attività grafico-pittoriche e con materiale vario</p> <p>Filastrocche, canti</p> <p>Attività di routine</p> <p>Giorni settimana, mesi, stagioni</p>	<p>OSSERVAZIONE ESPLORAZIONE CURIOSITA' ANALISI CAPACITA' DI ELABORAZIONE DI IPOTESI, SOLUZIONI E STRATEGIE RISPETTO AMBIENTE</p> <p>5 ANNI</p> <p>Sa porsi in atteggiamento esplorativo nei confronti della realtà che lo circonda. Sa formulare ipotesi, elaborare strategie e cercare soluzioni. Conosce e rispetta l'ambiente circostante.</p> <p>Conosce la scansione temporale della settimana.</p> <p>Coglie la dimensione temporale degli eventi</p> <p>4 ANNI</p> <p>Sa esplorare la realtà con curiosità attraverso i sensi. Sa cogliere la sequenzialità degli eventi.</p> <p>Sa cogliere la scansione temporale della giornata</p> <p>3 ANNI</p> <p>Ha un atteggiamento curioso nei confronti dell'ambiente circostante</p> <p>Conosce le caratteristiche dei vari momenti della giornata</p>

RIMODULAZIONE DEI CONTENUTI SPECIFICI DEL CURRICOLO VERTICALE SCUOLA INFANZIA ALLA LUCE DELLA DIDATTICA A DISTANZA ATTUATA IN SEGUITO ALL'EMERGENZA COVID-19.

BAMBINI 3- 4 - 5 ANNI.

- Riproduzioni grafico-pittoriche.
- Attività di esplorazione e osservazione dell'ambiente circostante.
- Attività ludiche con elementi naturali e non.
- Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore e dimensione.
- Giochi multimediali e interattivi.