

**CURRICOLO DELLA SCUOLA  
DELL'INFANZIA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

- Competenza alfabetica funzionale

**CAMPI D'ESPERIENZA:**

- I Discorsi e le Parole

**COMPETENZE SPECIFICHE:**

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.
- Comprendere testi di vario tipo letti da altri.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</li> <li>▪ Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</li> <li>▪ Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</li> <li>▪ Usare un repertorio linguistico appropriato: utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</li> <li>▪ Formulare frasi di senso compiuto.</li> <li>▪ Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</li> <li>▪ Esprimere sentimenti e stati d'animo.</li> <li>▪ Inventare storie racconti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Principali strutture della lingua italiana.</li> <li>▪ Elementi di base delle funzioni della lingua.</li> <li>▪ Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</li> <li>▪ Organizzazione del discorso.</li> <li>▪ Principali connettivi logici.</li> <li>▪ Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frasi semplice.</li> </ul>

**Attività significative - Esempi**

- Inventare una storia, illustrarla, drammatizzarla.
- Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. Semplici esperimenti) e illustrarne le sequenze.
- A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti di essi vissuti.
- A partire da immagini di persone e di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.
- A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azione dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro come semplici argomentazioni.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

- Competenze in Matematica e competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

**CAMPI D'ESPERIENZA:**

- La Conoscenza del Mondo

**COMPETENZE SPECIFICHE:**

- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri: contare.
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente.
- Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.
- Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi con attenzione.
- Porre domande, discutere, confrontare.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</li> <li>▪ Individuare la relazione fra gli oggetti.</li> <li>▪ Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</li> <li>▪ Raggruppare secondo attributi e caratteristiche.</li> <li>▪ Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti le persone e i fenomeni (relazione logiche spaziale e temporali).</li> <li>▪ Costruire modelli e plastici.</li> <li>▪ Progettare e inventare forme, oggetti, storie e soluzioni.</li> <li>▪ Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</li> <li>▪ Porre domande sulle cose e la natura.</li> <li>▪ Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</li> <li>▪ Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate alla trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Concetti temporali (prima, dopo, durante, mentre) di successione contemporaneità, durata.</li> <li>▪ Periodizzazioni giorno/notte, fase della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</li> <li>▪ Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra).</li> <li>▪ Raggruppamenti.</li> <li>▪ Serie e ritmi.</li> <li>▪ Figure e forme.</li> </ul>

**Attività significative - Esempi**

- Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative: il menu della mensa, ecc.
- Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc. oppure attività umane tipiche del mese (es dicembre -feste, febbraio -carnevale, ecc.).
- Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane.
- Confrontare foto della propria vita e della storia personale e individuare trasformazioni ( nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone).
- Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali).
- Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo i criteri, spiegare.
- Classificazione degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni attributi, relazioni.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

**CAMPI D'ESPERIENZA:**

- Tutti

**COMPETENZE SPECIFICHE:**

- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rispondere a domande su un testo o su un video.</li> <li>▪ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</li> <li>▪ Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati e letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</li> <li>▪ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</li> <li>▪ Applicare strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato.</li> <li>▪ Compilare semplici tabelle.</li> <li>▪ Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semplici strategie di memorizzazione.</li> <li>▪ Schemi, tabelle, scalette.</li> <li>▪ Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</li> </ul>

**Attività significative - Esempi**

- Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).
- Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.
- A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
- A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

- Competenza in materia di cittadinanza

**CAMPI D'ESPERIENZA:**

- Il Sè e l'Altro

**COMPETENZE SPECIFICHE:**

- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto dei propri e dell'altro punto di vista, delle differenze e rispettandoli.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo partecipativo e creativo con gli altri bambini.
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone e delle cose.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</li> <li>▪ Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</li> <li>▪ Rispettare il tempo degli altri, collaborare con gli altri.</li> <li>▪ Scoprire e conoscere il proprio corpo.</li> <li>▪ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</li> <li>▪ Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</li> <li>▪ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni).</li> <li>▪ Scambiare giochi e materiali ecc.</li> <li>▪ Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</li> <li>▪ Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</li> <li>▪ Regole della vita del lavoro in classe.</li> </ul>

**Attività significative - Esempi**

- Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; paese di provenienza; abitudini alimentari...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.
- Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni.
- Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

- Competenza imprenditoriale

**CAMPI D'ESPERIENZA:**

- Tutti

**COMPETENZE SPECIFICHE:**

- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.
- Riflettere sulla propria alimentazione .
- Interiorizzare le buone maniere a tavola e le corrette pratiche igieniche.
- Valorizzare comportamenti anti-spreco.
- Comprendere il rispetto dell'ambiente.
- Interiorizzare alcuni principi della Costituzione.
- Sviluppare la propria identità di cittadino.
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare ed acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</li> <li>▪ Formulare proposte di lavoro, di gioco...</li> <li>▪ Confrontare la propria idea con quella altrui.</li> <li>▪ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita di gioco, di lavoro.</li> <li>▪ Formulare ipotesi di soluzione.</li> <li>▪ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un campo, di un'azione eseguiti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Regole della discussione.</li> <li>▪ I ruoli e la loro funzione.</li> <li>▪ Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</li> <li>▪ Fasi di un'azione.</li> <li>▪ Modalità di decisioni.</li> </ul>

**Attività significative - Esempi**

- Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e rispettare gli altri.
- 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 svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con insegnante
- Sperimentare i colori in relazione ai cibi.
- Classificare gli alimenti.
- Conoscere i pasti delle diverse ore del giorno.
- Riciclare materiali con creatività.
- Riconoscere alcuni materiali.
- Ripetere alcuni diritti fondamentali.
- Eseguire lavoretti creativi sul tricolore.
- Utilizzo di software didattici per la conoscenza dell'alimentazione, dei segnali, ambiente, etc...