

ANNI 5 - SCUOLA DELL'INFANZIA – I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE [profilo dell'alunno atteso]	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	BIMESTRE OTTOBRE/NOVEMBRE	BIMESTRE DICEMBRE/GENNAIO	BIMESTRE FEBBRAIO/MARZO	TRIMESTRE APRILE/MAGGIO/GIUGNO
	U.D.A. I DISCORSI E LE PAROLE	U.D.A. I DISCORSI E LE PAROLE	U.D.A. I DISCORSI E LE PAROLE	U.D.A. I DISCORSI E LE PAROLE
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia; ▪ si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccontare esperienze vissute in modo comprensibile rispettando l'ordine temporale. ▪ Individuare il suono iniziale e finale del proprio nome. ▪ Riconoscere la sillaba iniziale di parole diverse. ▪ Ascoltare testi di vario genere, cogliendone le differenze. ▪ Capire come è fatto un libro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riferire e verbalizzare i propri stati d'animo usando un lessico adeguato. ▪ Partecipare al dialogo esprimendo idee e ipotesi. ▪ Formulare frasi corrette dal punto di vista semantico e sintattico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manipolare storie. ▪ Sperimentare l'uso di termini linguistici diversi da quelli della propria lingua. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizzare con la lingua scritta. ▪ Compiere classificazioni di parole su base semantica. ▪ Ampliare la produzione lessicale. ▪ Ricordare ed elaborare le esperienze fatte. ▪ Confrontare impressioni e aspettative.

ANNI 5 - SCUOLA DELL'INFANZIA – IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE [profilo dell'alunno atteso]	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	BIMESTRE OTTOBRE/NOVEMBRE	BIMESTRE DICEMBRE/GENNAIO	BIMESTRE FEBBRAIO/MARZO	TRIMESTRE APRILE/MAGGIO/GIUGNO
	U.D.A. IL CORPO E IL MOVIMENTO	U.D.A. IL CORPO E IL MOVIMENTO	U.D.A. IL CORPO E IL MOVIMENTO	U.D.A. IL CORPO E IL MOVIMENTO
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> ▪ controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva; ▪ riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Narrare di sé con il corpo e la parola. ▪ Sviluppare interesse per la storia degli altri. ▪ Comunicare con il corpo le proprie emozioni. ▪ Incontrare gli altri attraverso il libero movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare nuove possibilità comunicative con una pluralità di linguaggi. ▪ Narrare storie inventate attraverso il corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruire relazioni positive con i pari. ▪ Potenziare la motricità fine della mano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Condividere esperienze attraverso il contatto corporeo. ▪ Sperimentare la forza comunicativo-espressiva del movimento. ▪ Provare piacere nell'esplorazione diretta dell'ambiente. ▪ Comprendere le potenzialità conoscitive del corpo finalizzate alla trasformazione dello spazio.

ANNI 5 - SCUOLA DELL'INFANZIA – IL SÈ E L'ALTRO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE [profilo dell'alunno atteso]	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	BIMESTRE OTTOBRE/NOVEMBRE	BIMESTRE DICEMBRE/GENNAIO	BIMESTRE FEBBRAIO/MARZO	TRIMESTRE APRILE/MAGGIO/GIUGNO
	U.D.A. IL SÈ E L'ALTRO	U.D.A. IL SÈ E L'ALTRO	U.D.A. IL SÈ E L'ALTRO	U.D.A. IL SÈ E L'ALTRO
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> ▪ si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise; ▪ riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere nuovi ruoli ▪ Elaborare forme di partecipazione alle attività. ▪ Partecipare ad attività utili al gruppo. ▪ Conoscere elementi culturali del proprio territorio. ▪ Rievocare azioni, contesti, persone con cui si ha un legame. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ricostruire la propria storia. ▪ Confrontare le diverse storie ed esperienze personali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare l'esperienza in sequenze condivise. ▪ Esplicitare modi per superare i conflitti. ▪ Formalizzare le regole dei giochi inventati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventare un dialogo. ▪ Collegare elementi del contesto al proprio comportamento. ▪ Recuperare valori condivisi per regolare il proprio comportamento. ▪ Assumere incarichi e regole di comportamento.

ANNI 5 - SCUOLA DELL'INFANZIA – IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE [profilo dell'alunno atteso]	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	BIMESTRE OTTOBRE/NOVEMBRE	BIMESTRE DICEMBRE/GENNAIO	BIMESTRE FEBBRAIO/MARZO	TRIMESTRE APRILE/MAGGIO/GIUGNO
	U.D.A. IMMAGINI, SUONI, COLORI	U.D.A. IMMAGINI, SUONI, COLORI	U.D.A. IMMAGINI, SUONI, COLORI	U.D.A. IMMAGINI, SUONI, COLORI
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> ▪ sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali; ▪ esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventare simboli per identificarsi. ▪ Consolidare rapporti di amicizia e di collaborazione. ▪ Inventare e usare simboli grafici o cromatici per rappresentare contesti emotivi e di gioco. ▪ Esercitare l'accuratezza per gli accostamenti cromatici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire un modello da realizzare secondo modalità e tecnica proposte. ▪ Utilizzare i linguaggi espressivi per narrare una storia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare gli stati emotivi per rappresentarli con il linguaggio figurativo. ▪ Impegnarsi progressivamente per portare a termine le consegne differite nel tempo. ▪ Riprodurre creativamente simboli pasquali scegliendo materiali idonei. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare tecniche di coloritura digitale seguendo istruzioni iconiche. ▪ Rappresentare sequenze di movimenti della figura umana. ▪ Collaborare nella progettazione e riproduzione di un oggetto.

ANNI 5 - SCUOLA DELL'INFANZIA – LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE [profilo dell'alunno atteso]	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	BIMESTRE OTTOBRE/NOVEMBRE	BIMESTRE DICEMBRE/GENNAIO	BIMESTRE FEBBRAIO/MARZO	TRIMESTRE APRILE/MAGGIO/GIUGNO
	U.D.A. LA CONOSCENZA DEL MONDO	U.D.A. LA CONOSCENZA DEL MONDO	U.D.A. LA CONOSCENZA DEL MONDO	U.D.A. LA CONOSCENZA DEL MONDO
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> ▪ raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; ▪ esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata; ▪ ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la funzione delle piante. ▪ Partecipare ad un progetto comune. ▪ Registrare dati e metterli a confronto. ▪ Individuare e utilizzare strumenti per la registrazione delle conoscenze. ▪ Raggruppare per contare. ▪ Individuare attributi comuni per costruire insiemi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tracciare relazioni. ▪ Individuare corrispondenze numeriche. ▪ Usare gli indicatori primo-ultimo. ▪ Cogliere la ciclicità degli eventi. ▪ Individuare insiemi equipotenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare raggruppamenti equipotenti. ▪ Riconoscere caratteristiche fisiche degli oggetti. ▪ Usare simboli per tracciare percorsi. ▪ Formalizzare graficamente le conoscenze. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare in base a 2 attributi. ▪ Associare quantità-simbolo numerico. ▪ Cogliere i risultati di una sperimentazione. ▪ Formulare ipotesi e riflessioni. ▪ Ordinare in ordine crescente e decrescente. ▪ Utilizzare simboli numerici per registrare.