

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

1. IL PROFILO DEL BAMBINO NELLE SCUOLE MARCELLINE

Nel testo delle Indicazioni nazionali si ritrovano gli stessi contenuti presenti nella riforma pedagogica del padre fondatore Monsignor Luigi Biraghi. La competenza è intesa come *sapere agito*, come capacità di usare conoscenze e abilità non solo nell'ambiente scolastico, ma nella vita. La competenza non è più considerata solo come conoscenza dei contenuti teorici e neanche solo come applicazione pratica degli stessi.

La competenza coinvolge tutta la persona (infatti nelle Indicazioni si parla di “centralità della persona”) non solo nella sfera cognitiva, ma anche in quella emotiva.

L'alunno delle Scuole Marcelline non deve solo acquisire contenuti, ma deve riuscire a sviluppare una personalità autonoma e responsabile; egli deve possedere un bagaglio di conoscenze, ma deve soprattutto essere in grado di porsi nella società.

L'insegnante-educatore delle Scuole Marcelline ha il compito di delineare un intervento educativo, partendo dal pensiero del fondatore Monsignor Luigi Biraghi. L'educatore, secondo il Biraghi, è chiamato a dar forma all'educando, a plasmarlo nella sua umanità e a dar forma alla sua spiritualità. Il patrimonio carismatico marcellino contribuisce a far raggiungere all'alunno le competenze previste dalle Indicazioni ministeriali, e nello stesso tempo, arricchisce il suo profilo e ne traccia una fisionomia specifica.

Monsignor Biraghi parla di formazione, coniugando le figure dell'educatore e dell'educando in un rapporto di reciprocità, poiché l'alunno si formerà meglio seguendo i buoni esempi di virtù e santità dell'insegnante.

LO SPECIFICO MARCELLINO

L'alunno delle Scuole Marcelline acquisisce un profilo che, una volta inserito in società, non lo renderà omologo al regime, ma gli permetterà di distinguersi.

In una lettera del 1837, Monsignor Biraghi parlava di “vivere sani” in senso lato, non solo come appagamento psicofisico, ma come arricchimento spirituale per il conseguimento di un equilibrio completo.

Lo “stare sani” rappresenta l'obiettivo principale e l'auspicio del nostro lavoro educativo.

La salute riguarda le capacità di affrontare tutti gli aspetti della vita, di porsi in modo costruttivo di fronte agli eventi.

L'essere sano è una condizione molto vicina a quanto è l'insegnamento per competenze; nelle Indicazioni si trovano i paragrafi "Centralità della persona", "Per una nuova cittadinanza" e "Per un nuovo umanesimo" che si ricollegano al carisma marcellino.

2. INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E PER IL PRIMO CICLO

D'ISTRUZIONE

L'aspetto principale delle nuove Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione consiste nell'aver sottolineato come le competenze devono essere acquisite dagli alunni all'interno di un contesto allargato come quello europeo.

Il nuovo documento legislativo riconosce che l'orizzonte territoriale della scuola si è allargato; ogni territorio possiede legami con le varie aree del mondo. Ogni giorno, lo studente si trova ad interagire con molteplici culture, senza tuttavia possedere gli strumenti adatti per comprenderle e metterle in relazione con la propria, perciò alla scuola spetta il compito di fornire tali mezzi. La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione rappresenta un'importante opportunità per realizzare questa sfida di apertura verso il mondo; la scuola non ha più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere, anche se deve continuare a curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono le fondamenta irrinunciabili su cui fondare ogni apprendimento nel corso della vita.

La scuola deve essere in grado di formare cittadini italiani, che siano contemporaneamente anche cittadini europei e del mondo; a tal fine, è importante la conoscenza e la valorizzazione della tradizione nazionale.

Il sistema scolastico italiano assume come quadro di riferimento le competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea, che sono:

- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
- COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA
- COMPETENZA DIGITALE
- IMPARARE AD IMPARARE

- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ
- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Ogni Stato aderente all'Unione europea, per far conseguire tali competenze ai propri cittadini, non è tenuto ad adottare ordinamenti e curricoli scolastici conformi ad un modello comune; pur orientati verso le stesse competenze generali, ogni sistema scolastico, nel rispetto delle differenze storiche e culturali di ogni Paese, può sviluppare una pluralità di modi per realizzare tali competenze, definendo obiettivi, contenuti e modalità di insegnamento specifici.

La scuola dell'infanzia

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutti i bambini e le bambine di età compresa tra i tre e i sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, secondo quanto stabilito dai principi della Costituzione italiana, dalla Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione europea. Essa si propone di sviluppare il senso dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza.

Le varie competenze raggiungibili nella scuola dell'infanzia si articolano nei cinque campi di esperienza:

CAMPI DI ESPERIENZA				
IL SE' E L'ALTRO	IL CORPO IN MOVIMENTO	IMMAGINI, SUONI, COLORI	I DISCORSI E LE PAROLE	LA CONOSCENZA DEL MONDO

Campo di esperienza: **IL SE' E L'ALTRO**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEEE

- COMPETENZA SOCIALI E CIVICHE
- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- IMPARARE AD IMPARARE
- SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPREDITORIALITA'

COMPETENZE (Obiettivi generali)	CONOSCENZE (Obiettivi di apprendimento)		
<p>Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne</p>	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre la scuola come luogo di incontro • Si fa conoscere e conosce il nome dei compagni • Accetta di stare a scuola senza i genitori • Si lascia coinvolgere in relazioni serene e accoglienti • Si riconosce come identità diversa dagli altri • Sperimenta ruoli e compiti diversi • Si rende conto di appartenere ad un gruppo familiare • Comprende di avere una storia personale • Si riconosce parte di un 	<ul style="list-style-type: none"> • Prende coscienza della propria identità • Conosce l'organizzazione sequenziale e spaziale del proprio agire • Riconosce l'importanza dello stare con gli altri • Consolida i legami con i compagni • Condivide con gli altri i propri sentimenti • Esprime ed affronta ansie e paure • Si riconosce parte di un gruppo • Si relaziona con le insegnanti e i compagni in maniera positiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale • Sa esprimere e controllare in modo adeguato le proprie esigenze e i propri sentimenti • Si orienta nei tempi e negli spazi della vita scolastica • Dimostra atteggiamenti di rispetto verso gli altri • Intuisce i valori cristiani dell'accoglienza nel racconto evangelico • Si relaziona nel gruppo di appartenenza • Accetta e instaura relazioni con persone esterne alla scuola

<p>conto. È consapevole delle differenze e sa averne rispetto 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 Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p>	<p>gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accetta le figure delle insegnanti e dei compagni ed instaura con essi relazioni • Parla, gioca e lavora con gli altri bambini • Riconosce la differenza tra maschio e femmina 	<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande sulle diversità culturali e su ciò che è bene o male • Si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini • Riconosce punti di vista diversi dal proprio • È consapevole delle caratteristiche fisiche, sessuali... • Ascolta gli altri e dà spiegazioni sul proprio comportamento • Dialoga, discute, gioca e lavora in modo costruttivo con gli altri • Aiuta i compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflette sulle diversità culturali e su ciò che è bene o male • Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini • Riconosce punti di vista diversi dal proprio e sa tenerne conto • Riconosce ed accetta positivamente le diversità e sa averne rispetto • Accetta opinioni diverse dalle proprie • Sa rispettare regole di comportamento e assumersi responsabilità
	<p>ABILITA' (Attività)</p>		
	<p>Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco • Attività che prevedono la collaborazione tra bambini • Attività per dare valore alla collaborazione • Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo • Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione • Predisposizione di strumenti per misurare e incentivare l'adesione alle regole condivisione • Realizzazione ed utilizzo di simboli per l'espressione e il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni • Allestimento del mercatino delle buone azioni (ogni bambino dona in beneficenza un proprio gioco) 			

Campo di esperienza: **IL CORPO IN MOVIMENTO**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

COMPETENZE (Obiettivi generali)	CONOSCENZE (Obiettivi di apprendimento)		
<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse</p>	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
	<ul style="list-style-type: none"> • Provvedere alla cura della propria persona con l'aiuto dell'adulto • Conoscere le corrette abitudini igieniche • Percepire globalmente il proprio corpo • Acquisire fiducia nelle proprie capacità motorie di base • Sperimentare e utilizzare alcuni gesti comunicativi • Percepire e produrre ritmi con il proprio corpo • Coordinare i movimenti in relazione allo spazio • Sviluppare la coordinazione oculo-manuale • Assumere diverse posizioni del corpo nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Provvedere alla cura della propria persona eventualmente chiedendo aiuto • Rispettare le regole di igiene • Percepire, riconoscere e denominare le parti del corpo • Sa controllare le proprie emozioni a livello corporeo • Variare il movimento in relazione ai limiti spaziali • Raccontare una storia solo attraverso il linguaggio corporeo • Muoversi a ritmo di musica • Collaborare nei giochi di squadra individuando le relazioni di causa-effetto sul piano motorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Provvedere autonomamente alla cura della propria persona • Classificare i prodotti e gli oggetti per l'igiene e la cura di sé • Individuare su di sé e sugli altri i principali segmenti corporei • Variare, organizzare e controllare gli spostamenti in relazione ai cambi di direzione • Comunicare una situazione e un'espressione mediante l'espressività corporea • Riconoscere i ritmi fisiologici del proprio corpo • Sviluppare un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole del gioco

parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare la coordinazione oculo-podolica • Mettere in atto la successione degli schemi motori di base 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'equilibrio corporeo in situazioni statiche e dinamiche • Finalizzare la simultaneità degli schemi motori al conseguimento di un obiettivo comune
	ABILITA' (Attività)	
	Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età	
<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze pratiche relative alla cura di sé nelle routine scolastiche • Percorso motorio circolare finalizzato a esaminare le fasi igieniche giornaliere • Giochi motori di gruppo per consolidare le conoscenze igieniche • Giochi per la sperimentazione degli schemi motori di base • Giochi di esplorazione senso-percettiva e riconoscimento di parti del corpo • Giochi individuali e a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei • Giochi per la conoscenza reciproca supportati da filastrocche • Giochi motori per consolidare i legami tra i bambini • Giochi senso-percettivi di riconoscimento dei compagni • Sperimentazione ludica di diverse andature • Giochi motori finalizzati alla sperimentazione corporea delle relazioni spaziali dentro-fuori • Esperienze motorie in cui sperimentare diverse funzioni • Invenzione di gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca • Drammatizzazione di un racconto • Gioco del mimo • Creazione di ritmi con singole parti del corpo (mani, piedi, bocca, ecc.) • Esecuzione di movimenti liberi seguendo il ritmo di musiche diverse • Esperienze motorie per identificare i ritmi della respirazione e dei battiti cardiaci • Giochi individuali di coordinazione (percorsi) • Giochi a squadre • Gare di squadra su velocità e destrezza 		

Campo di esperienza: **IMMAGINI, SUONI, COLORI**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEEE

- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- COMPETENZA DIGITALE
- SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'
- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- IMPARARE AD IMPARARE

COMPETENZE (Obiettivi generali)	CONOSCENZE (Obiettivi di apprendimento)		
<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di</p>	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
	<ul style="list-style-type: none"> • Associare il proprio nome ad un simbolo cromatico • Rappresentare con immagini la ricorsività delle routine • Rilevare gli aspetti sonori prodotti da materiali di vario tipo • Realizzare simboli tattili • Sperimentare il piacere di costruire oggetti • Utilizzare creativamente materiali riciclati • Sperimentare mescolanze di colore • Creare intenzionalmente tinte e nuance di colore • Realizzare sagome in serie 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente i propri vissuti • Riconoscere e associare suoni ad ambienti • Rappresentare oggetti ed eventi monocromatici • Mettere in relazione i materiali riutilizzabili con le loro possibili trasformazioni ludiche • Rappresentare la realtà stagionale cogliendo le relazioni di combinazione tra colori • Rappresentare con il linguaggio cromatico fenomeni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare attraverso una forma e un colore • Misurare durate temporali attraverso la sonorità • Rappresentare eventi sonori • Realizzare oggetti decorativi • Selezionare materiali da utilizzare a scopo creativo • Interpretare storie con tecniche teatrali •

<p>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.</p>	<p style="text-align: center;">ABILITA' (Attività)</p> <p style="text-align: center;">Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di un pannello identificativo di sé e della sezione • Produzione di simboli forma/colore con materiali diversi per rappresentarsi e giocare • Costruzione iconica di un cartellone condiviso sulla ricorsività del tempo • Costruzione di oggetti sonori per rappresentare i suoni stagionali • Scelta e riproduzione di immagini per rappresentare il suono, rumore, silenzio • Creazione di libri da sfogliare e da ascoltare • Creazione di oggetti-dono e decorazioni • Costruzione creativa di giocattoli con materiali di recupero e di scarto • Realizzazione di biglietti augurali policromatici con tecniche diverse • Sperimentazioni tecniche di coloritura per realizzare soggetti legati alle festività • Creazione di pannelli personali con le impronte di oggetti vari da colorare con i colori evocativi dei sentimenti
---	---

Campo di esperienza: **I DISCORSI E LE PAROLE**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
- IMPARARE AD IMPARARE
- SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

COMPETENZE (Obiettivi generali)	CONOSCENZE (Obiettivi di apprendimento)		
<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la</p>	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
	<ul style="list-style-type: none"> • Presentarsi e raccontarsi ai compagni • Raccontare una storia attraverso le immagini • Distinguere il codice orale da quello scritto • Familiarizzare con parole augurali e comprenderne il significato • Cogliere le caratteristiche fondamentali dei personaggi di un racconto ascoltato • Interpretare gestualmente brevi poesie in rima • Raccontare le emozioni suscitate dai personaggi delle storie • Condividere oralmente emozioni vissute 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare nuove forme di saluto • Stabilire la successione temporale delle sequenze di una narrazione ascoltata • Completare parole facendo la rima • Ideare e produrre oralmente frasi in rima • Descrivere le caratteristiche dei personaggi di un testo ascoltato • Riprodurre il ritmo di una poesia in rima • Mettere in relazione immagini e parole • Comunicare graficamente un evento 	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere il racconto di esperienze • Raccontare una storia ascoltata seguendone la successione temporale • Trovare parole con significato opposto • Sperimentare le prime forme di comunicazione scritta • Discriminare i personaggi delle storie sulla base del criterio: buoni o cattivi • Rappresentare la struttura ritmica delle parole • Attribuire significati alle trasformazioni di parole • Sperimentare una varietà di situazioni comunicative anche attraverso il codice scritto

<p>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.</p>	<p style="text-align: center;">ABILITA' (Attività)</p> <p style="text-align: center;">Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di un personaggio fantastico per supportare la comunicazione orale • Completamento di una filastrocca in rima • Mediazione simbolica per stabilire quali sono l'inizio e la fine di un racconto • Analisi e rielaborazione di fiabe ascoltate in base agli indicatori temporali prima/dopo/alla fine • Riordino e verbalizzazione delle sequenze illustrate di una fiaba ascoltata • Giochi linguistici per la "fabbrica" delle rime • Creazione di un testo augurale in rima • Realizzazione di una recita con messaggi grafici augurali • Ascolto di racconti legati alla festività. • Realizzazione di un cartoncino augurale • Ascolto di brevi letture e realizzazione di fanta-illustrazioni • Rielaborazione di un testo poetico con gesti e mimica a supporto di parole/espressioni • Giochi linguistico-motori e sonori per la simbolizzazione della composizione sillabica delle parole • Giochi linguistici sulla trasformazione delle parole in base al genere, al numero, all'alterazione
--	---

Campo di esperienza: **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

COMPETENZE CHIAVE EUROPEEE

- **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

COMPETENZE (Obiettivi generali)	CONOSCENZE (Obiettivi di apprendimento)		
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e delle settimane. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre</p>	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli spazi all'interno dell'aula • Simbolizzare il tempo meteorologico • Individuare le caratteristiche percettive di materiali esperiti • Percepire e riconoscere quantità <i>pochi, tanti, uno</i>. • Riconoscere le caratteristiche più importanti degli animali • Descrivere l'ambiente circostante utilizzando i sensi • Curare e rispettare le "cose" della natura • Conoscere il comportamento animale in relazione al tipo di riparo • Distinguere e riconoscere spazi e direzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare posizioni di oggetti e persone nello spazio e rappresentarli • Raggruppare e confrontare secondo criteri dati • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi • Contare con l'uso della mano, abbinando il gesto alla parola • Descrivere le caratteristiche salienti degli animali • Riconoscere le caratteristiche più evidenti delle piante • Formulare previsioni e semplici ipotesi • Confrontare e rappresentare graficamente alcuni percorsi effettuati 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati • Registrare e confrontare le quantità • Mettere in relazione, ordinare e fare corrispondenze • Valutare e rappresentare quantità utilizzando semplici simboli e strumenti • Classificare gli animali conosciuti in base a uno o più criteri • Individuare e riconoscere caratteristiche, scoprire somiglianze e differenze • Collocare situazioni ed eventi nel tempo • Avanzare e verificare ipotesi • Rispettare gli esseri viventi e interessarsi alle loro condizioni di vita

<p>quantità- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p style="text-align: center;">ABILITA' (Attività)</p> <p style="text-align: center;">Le attività vengono strutturate sulla base delle competenze relative ad ogni fascia d'età</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico • Rappresentazione in forma di mappa di brevi percorsi del territorio • Realizzazione di cartelloni per la registrazione dei dati meteo rilevati • Classificazione di materiali analizzati in base alla proprietà individuata • Progettazione e realizzazione di strumenti per contare rappresentazioni grafico-simboliche • Esperienza di semina e di cura di una piccola pianta personale • Esperienze di coltivazione e relativa registrazione dei processi di crescita • Preparazione di pietanze culinarie- rielaborazione grafica • Riproduzione con materiali di recupero di habitat conosciuti • Giochi per la sperimentazione delle relazioni dentro/fuori, sopra/sotto
--	---

METODOLOGIA

La metodologia adottata è quella del *fare*, orientata alla valorizzazione delle iniziative personali dei bambini e dell'organizzazione di attività scolastiche. Il gioco è il veicolo di apprendimento e motivazione alla curiosità. Le attività pratiche, di routine e didattiche, di sezione, di intersezione, di laboratorio, possono essere: ludico-motorie, espressivo-creative, manipolative, musico-teatrali, linguistiche e logico-scientifiche.

Inoltre, per favorire percorsi di integrazione, si attiveranno anche attività che privilegino linguaggi non verbali. Si ritengono utili visite guidate e uscite sul territorio comunale ed extra comunale.

Per favorire l'integrazione e gli apprendimenti dei soggetti con Bisogni educativi Speciali verranno organizzate attività di sostegno, in collaborazione con la famiglia, secondo la normativa attuale:

- Legge 170/210;
- D. M. n. 5669 del 12 luglio 2011;
- Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento;
- Direttiva MIUR del 27/12/2012 "Strumenti di intervento per alunni con Bisogni Educativi Speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica";
- Circolare ministeriale n. 8 del 6.03.2013; Direttiva Ministeriale 27 dicembre 2012 "Strumenti d'intervento per alunni con bisogni educativi speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica". Indicazioni operative;
- Strumenti di intervento per alunni con Bisogni Educativi Speciali e proposte per l'attuazione a livello di singola Istituzione scolastica della Direttiva MIUR del 27.12.2012 e della Circolare MIUR – D.G. Studente prot. n. 561.

RAPPORTI SCUOLA-FAMIGLIA

Il buon esito del lavoro educativo presuppone obiettivi comuni e un buon dialogo possibile anche attraverso le assemblee con i genitori, le riunioni di intersezione e i colloqui individuali con le famiglie.

VALUTAZIONE E VERIFICA

Nella scuola dell'Infanzia, si parte da una *valutazione diagnostica*, per individuare quali sono i livelli di partenza del bambino. Valutiamo anche le conoscenze pregresse, acquisite in famiglia o presso gli asili nido (nel caso in cui siano stati frequentati) riguardo alcuni aspetti specifici, ma valutiamo anche il livello di autonomia raggiunto dal bambino nel momento dell'ingresso a scuola.

Durante tutto il corso dell'anno scolastico si procede con la *valutazione formativa* o *in itinere*, “che deve essere possibilmente frequente e mirata ad una singola unità di apprendimento, che non ha come scopo primario quello di promuovere o di bocciare l'alunno, ma quello di contribuire alla sua crescita, umana e intellettuale. Particolare attenzione occorre fare, a questo riguardo, nel preparare delle prove che non siano fini a se stesse, cioè non siano incentrate su particolari nozioni che lasciano il tempo che trovano, ma centrate sulle conoscenze e competenze essenziali e irrinunciabili, per il raggiungimento di un determinato profilo in uscita”¹.

Si realizzano schede, racconti, poesie, canti per ogni unità didattica, partendo dall'accoglienza e poi continuando con i vari argomenti che vengono affrontati regolarmente: stagioni, feste (Natale, Pasqua, papà, mamma), colori, forme geometriche... In base ai lavori, spontanei o strutturati, prodotti dai bambini, alle risposte date alle domande poste dalle maestre, ai loro racconti personali, noi maestre siamo in grado di effettuare una valutazione e definire se i vari obiettivi previsti per ogni unità di apprendimento e per ogni campo di esperienza siano stati raggiunti oppure meno.

Alla fine dell'anno scolastico, le insegnanti sono in grado di effettuare una *valutazione sommativa* o *finale*, che non può per ciò stesso essere intesa come una resa dei conti, ma deve essere intesa come una verifica non solo dell'operato dell'alunno, ma anche del docente, che, si spera, sia stato in grado di condurre gli studenti al raggiungimento di quegli obiettivi che sono stati posti all'inizio della programmazione annuale.

In questo modo la valutazione incide sulla costruzione della personalità dell'allievo e gli fa prendere consapevolezza dei suoi reali successi; nello stesso tempo, permette all'insegnante di adeguare la sua azione educativa. Il riscontro tempestivo del mancato conseguimento di un obiettivo di apprendimento, segnalato dall'errore nella risposta ad uno specifico quesito, permette al docente di attivare una proposta didattica compensativa.