



MINISTERO dell'ISTRUZIONE, dell'UNIVERSITÀ e della RICERCA

ISTITUTO COMPRENSIVO CASTELLABATE

Scuole dell'Infanzia, Scuole Primarie e Scuole Secondarie di Primo Grado dei Comuni di Castellabate e Perdifumo

Via F. Coppola snc - 84048 S. MARIA di CASTELLABATE (SA)

***e-mail:* saic8a0002@istruzione.it *PEC:* saic8a0002@pec.istruzione.it**

***Tel.* 0974961097 *Fax* 0974960549 *Cod. Fisc.* 90021820650 *Cod. Min.* SAIC8A0002**

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA

I.C. CASTELLABATE

A.S. 2019/2020

| Campi di esperienza | Competenze chiave | Discipline coinvolte | Competenze trasversali |
|----------------------------|--|--|---|
| I discorsi e le parole | Competenza alfabetica funzionale | Italiano e tutte le discipline | Imparare ad imparare |
| | Competenza multilinguistica | Lingue comunitarie: inglese | Progettare |
| Conoscenza del mondo | Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria | Matematica Geografia | Comunicare. Risolvere problemi |
| | | Scienze Tecnologia | Collaborare e partecipare |
| Immagini suoni e colori | Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | Tutte le discipline | Diffondere la conoscenza e promuovere la valorizzazione del nostro patrimonio, artistico, culturale, etnografico |
| Il corpo e il movimento | | Tutte le discipline | |
| Il se' e l'altro | Competenze in materia di cittadinanza | Storia Cittadinanza e Costituzione Tutte le discipline | Individuare collegamenti e relazioni |
| | Competenza imprenditoriale | Tutte le discipline | Agire in modo autonomo e responsabile. Darsi da fare, essere disponibile. Acquisire ed interpretare l'informazione. |
| | Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare | | |
| | Competenza digitale | | |

| CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE | | |
|--|---|--|
| COMPETENZE CHIAVE | | COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE |
| Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza digitale | | Imparare ad imparare Progettare |
| Traguardi di competenze (ciò che l'alunno deve saper fare) | Competenze specifiche | Evidenze |
| Sa ascoltare, esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative Esplora e sperimenta prime forme di scrittura Scopre la presenza di lingue diverse Riconosce e sperimenta pluralità di linguaggi misurandosi con creatività e fantasia | 5 ANNI Ha la consapevolezza delle proprie capacità linguistiche Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media 4 ANNI Possiede pre-requisiti per formulare correttamente frasi sempre più complesse 3 ANNI Riconosce le prime tracce della lingua parlata e arricchisce il proprio lessico con terminologie appropriate | Lingua Madre Usa la lingua italiana, comprende parole e discorsi. Ascolta e comprende narrazioni, racconta, chiede spiegazioni. Racconta esperienze personali. Memorizza semplici rime e filastrocche. Sperimenta drammatizzazioni. Lingua straniera Comprende brevi messaggi orali Utilizza oralmente parole e frasi memorizzate Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date Memorizza semplici rime filastrocche e canzoncine. |

| CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
|---|---|--|
| COMPETENZE CHIAVE | | COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE |
| Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria. | | Individuare, rappresentare, effettuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, lontani nello spazio e nel tempo |
| Traguardi di competenze (ciò che l'alunno deve saper fare) | Competenze specifiche | Evidenze |
| <p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità e sperimenta schemi posturali e motori</p> <p>Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p> <p>Adotta pratiche corrette della cura di sé</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>5 ANNI Prende consapevolezza delle caratteristiche e delle potenzialità del proprio corpo Cura il proprio corpo Conosce i giochi e le rispettive regole Distingue e utilizza i diversi schemi motori e posturali</p> <p>4 ANNI Provvede alla pulizia personale Riconosce le parti del proprio corpo Conosce ed utilizza autonomamente tutti gli spazi scolastici utilizzando schemi motori appropriati</p> <p>3 ANNI Amplia la conoscenza del corpo e sa muoversi nello spazio Riconosce relazioni tra i diversi luoghi, spazi e l'attività di movimento</p> | <p>Conosce il proprio corpo Sperimenta schemi posturali e motori Rispetta le regole nel gioco e nel movimento.</p> |

| CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÈ E L'ALTRO | | |
|---|---|--|
| COMPETENZE CHIAVE | | COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE |
| Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza digitale Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria | | Individuare collegamenti e relazioni. |
| Traguardi di competenze <i>(ciò che l'alunno deve saper fare)</i> | Competenze specifiche | Evidenze |
| Sviluppa il senso dell'identità personale Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli e li comunica in modo adeguato Si confronta con adulti e bambini Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri Sviluppa il senso dell'identità personale, rispetta le regole del vivere insieme e manifesta una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri | 5 ANNI Riconosce bisogni, esigenze, emozioni e stati d'animo Conosce e rispetta le prime regole di convivenza sociale e civiche anche nei giochi e nelle routine quotidiane Conosce e denomina tutte le parti del corpo su di sé e sugli altri Conosce e distingue i cinque sensi 4 ANNI È consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti Conosce e inizia a rispettare le prime regole di convivenza sociale e civica Conosce le differenze fisiche Conosce le principali regole dei giochi e delle routine quotidiane. Conosce e denomina le parti del proprio corpo su di sé e sugli altri Conosce i cinque sensi 3 ANNI Sa esprimere i propri bisogni Riconosce l'altro come diverso da sé Conosce le prime regole di convivenza sociale Accetta alcune regole dei giochi e delle routine quotidiane Conosce e nomina le principali parti del proprio corpo | Distingue se stesso e gli altri rispettando le regole Riconosce le diversità. Collabora con adulti e compagni e partecipa alle attività. |

| CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI | | |
|--|---|--|
| COMPETENZE CHIAVE | | COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE |
| Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza digitale Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | | Agire in modo autonomo e responsabile Risolvere problemi |
| Traguardi di competenze (ciò che l'alunno deve saper fare) | Competenze specifiche | Evidenze |
| Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti. Esplora e sperimenta prime forme di rappresentazioni grafiche. Scopre, riconosce e sperimenta pluralità di linguaggi. Sviluppa interesse per l'ascolto della musica. | 5 ANNI Riproduce sequenze ritmiche Utilizza il suono e amplia gradualmente le proprie capacità Conosce varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative. Conosce ed utilizza strumenti e materiali vari 4 ANNI Esplora i materiali sonori utilizzandoli con creatività Conosce e usa strumenti e materiali vari. 3 ANNI Conosce e distingue i colori primari. Manifesta interesse per la musica. | Comunica, esprime emozioni, racconta attraverso il linguaggio espressivo, artistico, visivo e multimediale. Riconosce elementi sonori dell'ambiente in cui vive. Conosce i colori. |

| CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO | | |
|--|--|--|
| COMPETENZE CHIAVE | | COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE |
| Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza imprenditoriale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Competenza alfabetica funzionale | | Comunicare Collaborare e partecipare Risolvere problemi |
| Traguardi di competenze (ciò che l'alunno deve saper fare) | Competenze specifiche | Evidenze |
| Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi Identifica alcune proprietà di oggetti e materiali Ha familiarità con strategie del contare e dell'operare con i numeri Individua verbalmente e graficamente le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Si orienta nel tempo | 5 ANNI Riconosce e distinguere i concetti dimensionali. Riconosce e distinguere le caratteristiche spazio-temporali. Conosce i descrittori sensoriali. Conosce i simboli numerici. Individua le proprietà delle cose e degli oggetti. Conosce l'esistenza di una pluralità di oggetti, fenomeni, viventi. Conosce e coglie la dimensione temporale degli eventi. 4 ANNI Conosce le dimensioni grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto Conosce le caratteristiche temporali prima/dopo Conosce le caratteristiche dell'ambiente circostante Scandisce i ritmi della giornata 3 ANNI Conosce le dimensioni grande/piccolo Conosce il concetto di quantità uno-tanti, tanti-pochi Esplora l'ambiente circostante Riconosce i vari momenti della giornata | Riconosce e discrimina le relazioni spazio-temporali Stabilisce relazioni tra insiemi di carattere affettivo, percettivo, numerico. |

EVIDENZE TRASVERSALI

| Competenze chiave | Evidenze | Campi di esperienza |
|--|---|-----------------------------|
| Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare | Individua e comprende collegamenti e relazioni. Trova soluzioni | Tutti i campi di esperienza |
| Competenza digitale | Segue le istruzioni di semplici procedure Acquisisce informazioni. Risolve semplici problemi. | |
| Competenza imprenditoriale | Prende iniziative su attività di gioco e lavoro Individua semplici soluzioni. | |

LA GIORNATA SCOLASTICA

| ORARIO | ATTIVITA' | SPAZI |
|---------------------|-------------------------------------|---|
| 8,15/ 9,30 | ENTRATA | Accoglienza dei bambini, giochi liberi nelle sezioni di appartenenza con l'insegnante |
| 9,30/ 9,45 | COLAZIONE | Piccola colazione |
| 9,45/ 10,45 | GIOCO E ATTIVITA' DI ROUTINE | Pregheira, conversazioni, appello, calendario, incarichi, canti e filastrocche, letture o racconti nelle sezioni di appartenenza con l'insegnante di sezione, giochi di socializzazione |
| 10,45/ 11,55 | ATTIVITA' CURRICULARI | Attività specifiche della programmazione nelle sezioni di appartenenza, con le due insegnanti di sezione |
| 11,55/ 12,00 | 1^A USCITA BAMBINI | Uscita dei bambini che non pranzano a scuola |
| 11,55/ 13,20 | ATTIVITA' DI ROUTINE | Riordino delle sezioni, igiene personale al bagno, pranzo nelle sale adibite per l'uso |
| 13,20/ 13,45 | GIOCHI LIBERI | Attività libere nel salone o nella sezione (costruzioni, disegni, giochi spontanei e/o a tavolino) con l'insegnante di sezione |
| 13,45/ 15,30 | ATTIVITA' DIDATTICHE | Attività di rilassamento (visione di DVD, ascolto di musica, ecc.), drammatizzazioni, canti, racconti nelle sezioni, giochi a tavolino |
| 15,30/ 16,15 | 2^A USCITA BAMBINI | Giochi da tavolo, disegni, ritaglio, manipolazione, giochi imitativi, riordino delle sezioni di appartenenza con l'insegnante di sezione, saluti |