

I.C. CASTELLABATE

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

CURRICOLO D'ISTITUTO

SCUOLA DELL'INFANZIA

A.S. 2023/2024

La Scuola dell'Infanzia dell'I.C. Castellabate, per l'a.s. 2023-2024, ha integrato nella Programmazione educativo-didattica e nel Curricolo d'Istituto il Progetto eTwinning della Commissione Europea, facente parte del Progetto Erasmus, il cui obiettivo è incoraggiare le scuole europee ad utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), fornendo le infrastrutture necessarie alla creazione di progetti didattici a distanza.

Attraverso il programma Erasmus e la partecipazione a eTwinning la nostra scuola coopererà al fine di:

- Migliorare le competenze del personale della scuola e rafforzare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento;
- Ampliare la conoscenza e la comprensione delle politiche e delle pratiche educative dei paesi europei;
- Innescare cambiamenti in termini di modernizzazione e internazionalizzazione delle scuole;
- Creare interconnessioni fra istruzione formale, non formale e formazione professionale;
- Accrescere le opportunità per lo sviluppo professionale e per la carriera del personale della scuola;
- Aumentare la motivazione e la soddisfazione nel proprio lavoro quotidiano.

Essere una scuola eTwinning significa non solo promuovere in ogni singolo alunno le competenze di cittadinanza, consapevolezza culturale e competenza digitale ma dare la possibilità all'Istituto di intraprendere una collaborazione culturale tra le varie scuole che aderiscono al Progetto.

La Scuola dell'Infanzia, infatti, ha declinato i Campi di esperienza secondo i temi fondanti del progetto eTwinning-Erasmus, quali la sostenibilità e l'educazione ambientale, l'inclusività e la diversità al fine di migliorare in ciascun bambino le competenze di ascolto e produzione orale, oltre che favorire lo sviluppo delle loro competenze digitali e creative.

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
La 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 Comunicare Individuare collegamenti e relazioni Acquisire e interpretare l'informazione
Traguardi di competenze (ciò che l'alunno deve saper fare)	Competenze specifiche	Evidenze
<p>Usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa ascoltare, esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale, che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>5 ANNI Utilizza la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare nei diversi campi di esperienza.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta.</p> <p>4 ANNI Si esprime con un linguaggio più articolato.</p> <p>Interpreta spontaneamente la lingua scritta.</p> <p>3 ANNI Riconosce e utilizza parole nuove.</p> <p>Esprime in modo comprensibile le proprie esigenze personali.</p>	<p>Lingua Madre Sviluppa fiducia nelle proprie capacità linguistiche. Ascolta e comprende narrazioni, racconta storie, chiede spiegazioni. Esprime verbalmente esperienze, emozioni, pensieri legati al proprio vissuto. Memorizza semplici rime e filastrocche. Sperimenta drammatizzazioni.</p> <p>Lingua straniera Sperimenta i primi approcci alla lingua straniera. Comprende brevi messaggi orali. Ripete semplici parole imitando la pronuncia dell'insegnante. Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date. Memorizza semplici parole e rime, filastrocche e canzoncine.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE
Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale		Individuare, rappresentare, effettuare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, lontani nello spazio e nel tempo
Traguardi di competenze <i>(ciò che l'alunno deve saper fare)</i>	Competenze specifiche	Evidenze
<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia 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>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto.</p>	<p>5 ANNI Rappresenta lo schema corporeo in maniera analitica e utilizza parametri spaziali. Compie percorsi complessi. Si muove nello spazio in base a comandi sonori e visivi. Cura il proprio corpo. Conosce i giochi e le rispettive regole. Distingue e utilizza i diversi schemi motori e posturali.</p> <p>4 ANNI E' attento alla cura della propria persona e capisce l'importanza di una corretta alimentazione. Riconosce le parti del proprio corpo e le rappresenta graficamente. Sviluppa la coordinazione oculo-manuale e la esercita nella motricità fine.</p> <p>3 ANNI Riconosce su se stesso e sugli altri le principali parti del corpo. Sa coordinare i propri movimenti nel camminare, correre, strisciare, rotolare e saltellare.</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>Sperimenta schemi posturali e motori.</p> <p>Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.</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 (ciò che l'alunno deve saper fare)	Competenze specifiche	Evidenze
Il bambino è positivamente inserito a scuola. Riconosce la propria identità personale. Stabilisce relazioni positive con adulti e compagni. Conosce e rispetta le regole della vita comunitaria. Gioca da solo e con i compagni. Interagisce ed è disponibile a collaborare con gli altri. E' autonomo a livello personale. E' autonomo a livello operativo. Sperimenta varie forme di gioco. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti. Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni.	3 ANNI Supera le eventuali difficoltà legate al distacco dalla famiglia. Accetta le situazioni nuove. Conosce sé stesso, i compagni e gli adulti. Stabilisce relazioni positive con gli adulti e i compagni. Riordina giochi e materiale. Usa i servizi da solo. Mangia da solo. Sa muoversi negli spazi della scuola da solo. Riconosce le proprie cose. Partecipa alle attività proposte. 4 ANNI Vive serenamente il distacco dalla famiglia. Affronta situazioni nuove. Riconosce ed evita oggetti e situazioni pericolose. Esprime le proprie emozioni. Stabilisce relazioni positive con i compagni e gli adulti. Riconosce di appartenere ad un gruppo (età-sezione). Rispetta le regole della vita comunitaria. Rispetta il proprio turno.	Distingue se stesso e gli altri rispettando le regole Riconosce le diversità. Collabora con adulti e compagni e partecipa alle attività.

<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità. Riflette, si confronta, discute con gli altri e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le Istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e del Paese.</p>	<p>Assume atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. Condivide giochi e materiali. Lavora ed interagisce in un gruppo. Accetta il diverso da sé.</p> <p>5 ANNI</p> <p>E' indipendente dalla famiglia. Sa adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove. Riconosce ed evita oggetti e situazioni pericolose. Si sa differenziare dall'altro. Accetta il diverso da sé. Esprime e riconosce bisogni ed emozioni. Stabilisce relazioni positive con gli adulti e i compagni. Sa organizzarsi e collaborare con gli altri. Riconosce e rispetta le fonti di autorità. Rispetta il proprio turno e le opinioni altrui. Assume atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. Condivide giochi e materiali. Riordina spazi, giochi e materiali. Sa gestirsi in tutte le routines.</p>	
---	---	--

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE		COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE
Competenza alfabetica funzionale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza imprenditoriale		Collaborare e partecipare. Risolvere problemi.
Traguardi di competenze <i>(ciò che l'alunno deve saper fare)</i>	Competenze specifiche	Evidenze
Si orienta nell'ambiente scolastico. Identifica alcune proprietà di oggetti e materiali. Utilizza semplici simboli per registrare. Individua criteri di classificazione. Mette in relazione, fa corrispondenza, valuta quantità. Distingue vari ambienti. Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata scolastica. Si avvicina alla scoperta e all'utilizzo degli strumenti tecnologici. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. Individua posizione di oggetti e persone nello spazio, utilizzando concetti	<p>3 ANNI</p> Riconosce gli spazi della scuola. Manipola oggetti e materiali senza paura. Conosce i colori primari. Riconosce il proprio simbolo per registrare la presenza a scuola. Riconosce fenomeni atmosferici e li associa a simboli grafici. Riconosce dimensioni grande/piccolo. Distingue pochi/tanti.	Riconosce e discrimina le relazioni spazio/temporali. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. Familiarizza con gli strumenti tecnologici.
	<p>4 ANNI</p> Raggruppa oggetti per grandezza, forma, colore. Classifica in base a: uno, pochi, tanti. Conosce le caratteristiche dell'ambiente circostante. Riconosce i vari momenti della giornata. Osserva e riconosce i cambiamenti stagionali. Conosce alcuni animali e distingue le loro caratteristiche e i loro ambienti. Scopre la funzione di semplici strumenti tecnologici.	

<p>topologici.</p> <p>Distingue la successione delle fasi della giornata.</p> <p>Esegue percorsi e li rappresenta.</p> <p>Osserva la vita animale e vegetale e ne coglie le trasformazioni.</p> <p>Discrimina le principali forme geometriche.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici scoprendone le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>5 ANNI</p> <p>Utilizza semplici simboli grafici e registra dati. Raggruppa e classifica secondo proprietà e caratteristiche.</p> <p>Individua ed utilizza i concetti spaziali e topologici. Riconosce le principali figure geometriche.</p> <p>Conosce i momenti della scansione della giornata scolastica.</p> <p>Segue semplici indicazioni e percorsi. Esplora ed osserva l'ambiente naturale e non.</p> <p>Utilizza le nuove tecnologie per giocare ed acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.</p>	
--	---	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE

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

COMPETENZE DI CITTADINANZA E COSTITUZIONE

Agire in modo autonomo e responsabile
Risolvere problemi

Traguardi di competenze

(ciò che l'alunno deve saper fare)

Sa comunicare, esprimere emozioni, raccontare, 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.

Competenze specifiche

5 ANNI

Disegna, con ricchezza di particolari, situazioni vissute o inventate.

Riproduce in modo verosimile rispettando forma e colore.

Sa orientarsi nello spazio grafico e realizzare un disegno.

Inventa e drammatizza storie.

Si identifica nei vari personaggi e nelle situazioni.

Utilizza alcuni mezzi tecnologici.

Sa utilizzare in modo creativo i materiali di recupero.

Sa eseguire semplici copie dal vero.

Sa usare con proprietà strumenti e materiali.

Ascolta e riconosce i suoni della realtà circostante.

Evidenze

Comunica, esprime emozioni, racconta attraverso il linguaggio espressivo, artistico, visivo e multimediale.

Riconosce elementi sonori dell'ambiente in cui vive.

Conosce i colori.

<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>Ascolta brani musicali vari.</p> <p>Associa stati emotivi a brani musicali.</p> <p>Interpreta con i movimenti del corpo ritmi diversi.</p> <p>Riproduce suoni e ritmi con il corpo, la voce, con oggetti e semplici strumenti musicali.</p> <p>Decodifica i simboli utilizzati nelle esperienze vissute.</p> <p>Osserva un disegno, una foto, un'immagine e riconosce cosa vi è raffigurato.</p> <p>Comprende i passaggi fondamentali di un breve filmato.</p> <p>4 ANNI</p> <p>Rappresenta graficamente le esperienze.</p> <p>Descrive ciò che si è disegnato.</p> <p>Sperimenta l'uso di svariati materiali.</p> <p>Colora e riesce a rispettare i margini e i contorni di un'immagine.</p> <p>Scopre la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari.</p> <p>Canta da solo.</p> <p>Partecipa ad attività musicali di gruppo.</p> <p>Sperimenta tecniche diverse per produrre disegni.</p>	
--	---	--

Disegna le varie espressioni del viso e gli stati d'animo.

Recita poesie e filastrocche.

Descrive immagini di diverso tipo.

Descrive sequenze di immagini.

Assume ruoli nel gioco simbolico.

Interpreta ruoli nelle drammatizzazioni.

3 ANNI

Sa dare un significato al disegno.

Manipola materiali diversi.

Conosce e distingue i colori primari.

Disegna utilizzando più colori.

Utilizza pastelli e pennelli.

Colora cercando di riconoscere i contorni di un'immagine.

Ascolta e conoscere semplici ritmi.

Canta in gruppo unendo parole e gesti.

Recita brevi filastrocche.

Rappresenta attraverso il mimo azioni di vita quotidiana. Legge semplici immagini.

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.	

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2023/2024

I DISCORSI E LE PAROLE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	IMMAGINI, SUONI E COLORI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	IL SE' E L'ALTRO
<p>Usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa ascoltare, esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale, che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>Si orienta nell'ambiente scolastico.</p> <p>Identifica alcune proprietà di oggetti e materiali.</p> <p>Utilizza semplici simboli per registrare.</p> <p>Individua criteri di classificazione.</p> <p>Mette in relazione, fa corrispondenza, valuta quantità.</p> <p>Distingue vari ambienti.</p> <p>Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata scolastica.</p> <p>Si avvicina alla scoperta e all'utilizzo degli strumenti tecnologici.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi.</p>	<p>Sa comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia 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>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.</p>	<p>Il bambino è positivamente inserito a scuola.</p> <p>Riconosce la propria identità personale.</p> <p>Stabilisce relazioni positive con adulti e compagni.</p> <p>Conosce e rispetta le regole della vita comunitaria.</p> <p>Gioca da solo e con i compagni.</p> <p>Interagisce ed è disponibile a collaborare con gli altri.</p> <p>E' autonomo a livello personale.</p> <p>E' autonomo a livello operativo.</p> <p>Sperimenta varie forme di gioco.</p>

	<p>Individua posizione di oggetti e persone nello spazio, utilizzando concetti topologici.</p> <p>Distingue la successione delle fasi della giornata.</p> <p>Esegue percorsi e li rappresenta.</p> <p>Osserva la vita animale e vegetale e ne coglie le trasformazioni.</p> <p>Discrimina le principali forme geometriche.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici scoprendone le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>Controlla l'esecuzione del gesto.</p>	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti.</p> <p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli altri e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri.</p>
--	--	--	--	---

				Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le Istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e del Paese.
--	--	--	--	---