I.C. “G. NICOLINI”- CAPRANICA

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLA DELL’INFANZIA

TRE ANNI

CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE		
Sez. A traguardi formativi		**Età:** 3 anni
COMPETENZA MULTILINGUISTICA. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE.		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Comprendere semplici parole ed espressioni di uso quotidiano. - Verbalizzare esperienze personali. - Sperimentare le proprie capacità espressive. - Saper comunicare all’interno del gruppo.	- Utilizzare parole e frasi semplici. - Memorizzare canzoncine o filastrocche. - Formulare semplici domande e semplici risposte. - Esprimere verbalmente i bisogni primari. - Conoscere parole nuove.	- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. - Principi essenziali di organizzazione della frase. - Lessico fondamentale per la gestione della comunicazione orale nelle attività quotidiane.
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA: - Comprendere brevi messaggi orali. - Interagire nel gioco comunicando con parole o brevi frasi. - Recitare brevi e semplici filastrocche, cantare canzoncine imparate a memoria.		

CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO		
Sez. A traguardi formativi		**Età:** 3 anni
COMPETENZE IN MATEMATICA E IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone. - Conoscere dati sensoriali: tattili, gustativi, visivi, uditivi. - Cogliere le parti mancanti in un tutto.	- Raggruppare oggetti uguali o dello stesso genere. - Distinguere e valutare le dimensioni (grande e piccolo). - Percepire e distinguere le principali figure geometriche (cerchio e quadrato). -Riconoscere le differenze tra i vari esseri viventi.	- Raggruppamenti per colori primari e dimensioni. - Semplici concetti topologici. - Periodizzazione: giorno / notte.

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI		
Sez. A traguardi formativi		**Età:** 3 anni
COMPETENZA DIGITALE		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer e realizzare elaborazioni grafiche.	- Il computer e i suoi usi. - Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi.

	- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. - Visionare immagini, opere artistiche, documentari. - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.	
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: - Il bambino con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. - Riconosce lettere e i numeri nella tastiera o in software didattici - Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.		

CAMPI DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO		
Sez. A traguardi formativi		**Età:** 3 anni
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE.		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Acquisire e interpretare l'informazione. - Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. - Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e formazione.	- Rispondere a domande su un testo o su un video. - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.	- Semplici strategie di memorizzazione.

	- Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni. - Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA:

- Il bambino individua relazioni tra oggetti e avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali).
- Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi
- Individua problemi e formula semplici ipotesi.
- Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.
- Motiva le proprie scelte.

CAMPI DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO		
Sez. A traguardi formativi		**Età:** 3 anni
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. - Conoscere elementi della storia personale e familiare, le	- Superare la dipendenza dall'adulto, assumere iniziative e portare a termine compiti ed attività in autonomia. - Passare da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.	- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza. - Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. - Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. - Regole della vita e del lavoro in classe. - Significato della regola. - Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).

tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. - Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui 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, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. - Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, gli ambienti, i ruoli.	- Conoscere il proprio ambiente di vita e culturale, ricostruire la propria storia a partire dai racconti familiari. - Accettare e rispettare le regole, i ritmi e turnazioni rispettando e collaborando con gli altri. - Partecipare attivamente alle attività, ai giochi organizzati ed alle conversazioni. - Gestire uno spazio/gioco e condividere il materiale con i compagni.	

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA:

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

-Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Pone domande sui temi esistenziali, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - 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.

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI		
Sez. A traguardi formativi		**Età:** 3 anni
COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative. - Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	- Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. - Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. - Formulare proposte di lavoro e di gioco confrontando la propria idea con quella altrui. - Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. - Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza e	- Regole della discussione. - I ruoli e la loro funzione. - Sequenzialità delle azioni. - Modalità di decisione.

	formulare ipotesi di soluzione. - Esprimere semplici giudizi su un argomento o su un avvenimento. - Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. - Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.	

TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA:

- Prende iniziative di gioco e di lavoro.
- Collabora e partecipa alle attività collettive.
- Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.
- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.
- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

CAMPI DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO; IMMAGINI SUONI E COLORI; IL SÉ E L'ALTRO.		
Sez. A traguardi formativi		**Età:** 3 anni
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**
- Padroneggiare abilità motorie di base. - Partecipare alle attività ludico-motorie.	- Nominare, rappresentare e indicare le parti del corpo su di sé e sugli altri.	- Acquisire consapevolezza e padronanza del corpo. - Acquisire consapevolezza dei principali schemi motori di base. - Conoscere tecniche e materiali di manipolazione. - Discriminare suoni e rumori dello spazio esterno.

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici espressivi. - Sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo.	- Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. - Conoscere i colori primari, sperimentare tecniche di manipolazione, esplorare i materiali. - Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Ascoltare brani musicali e imitare semplici movimenti del corpo.	- Riprodurre graficamente il proprio schema corporeo.