

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA OSPEDALIERA

PREMESSA

La Scuola dell'Infanzia di oggi rappresenta un traguardo di saperi e competenze che si strutturano attraverso un'attenta analisi svolta in più direzioni.

Le *Indicazioni Nazionali del Curricolo del 2012*, le *Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 febbraio 2006* e la costante osservazione delle situazioni scolastiche, il monitoraggio, la rielaborazione e la verifica dei contenuti, fanno parte del costante presidio della qualità che quotidianamente è necessario garantire per un corretto sviluppo dei traguardi della Scuola dell'Infanzia.

" Le competenze specifiche che fanno capo ai Campi di Esperienza sono state incardinate nella competenza chiave europea di riferimento.

Si è scelto di articolare il curricolo a partire dalle otto competenze chiave europee (Raccomandazione del Parlamento europeo 2006) perché queste rappresentano, come del resto la premessa delle Indicazioni 2012 precisa, la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso, attribuendogli senso e significato..." (Indicazioni del Curricolo 2012).

In questa direzione infatti non si parla più di risultati delle competenze, bensì di *Traguardi di competenze specifici*, sviluppati in quattro **livelli di padronanza**, si denota come sia forte la necessità di evidenziare lo sviluppo del *" Sapere agito, dell'esaltazione della didattica esperienziale, le abilità, le capacità personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale..."* (Indicazioni Nazionali 2012), ambiti che possono risultare incompleti se non si accostano a buone prassi come: sistematicità nella programmazione delle attività, intenzionalità, documentazione e verifica.

" La Scuola dell'Infanzia riconosce una pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza.

La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica. " (Franca Da Re, *Curricolo della scuola dell'Infanzia*).

Prerogative, quest'ultime, che l'insegnante è chiamato a considerare come di primaria importanza, in una dimensione di orientamento trasversale alle finalità della scuola, che sono la promozione dello sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza. In sostanza, con l'avvio delle Indicazioni Nazionali del 2012, non ci si limita più ad un intervento verticale di tipo didattico, ma ad un *" Insegnare ad apprendere "* e soprattutto *"Insegnare ad essere "*.

LA SCUOLA IN OSPEDALE

La nostra realtà, così singolare e complessa, gode di una condizione di tutela particolare, l'Unione Europea, con la **Carta di Each** (European Association for Children in Hospital) del 1988, ha gettato le basi affinché la scuola ospedaliera potesse presidiare il diritto all'educazione e all'istruzione. Essa riassume in 10 punti i diritti del bambino ospedalizzato, la scuola è attore principale di due articoli:

art7. *Il bambino deve avere piena possibilità di gioco, ricreazione e studio adatta alla sua età e condizione, ed essere ricoverato in un ambiente strutturato arredato e fornito di personale adeguatamente preparato.*

Art 8. *Il bambino deve essere assistito da personale con preparazione adeguata a rispondere alle necessità fisiche, emotive e psichiche del bambino e della sua famiglia.*

I ricoveri frequenti e le numerose situazioni di diversità, guidano la scuola verso condizioni di flessibilità e adattabilità, in condizioni di continua sofferenza e di disabilità, questo, oltre a richiede una professionalità docente non usuale, che sia in grado di presidiare aspetti come l'ascolto e l'empatia, richiede una scuola cucita su misura, intesa come "Laboratorio di innovazione", in cui non ci si deve limitare a proposte contenutistiche o disciplinari.

In questa ottica l'attività didattica della scuola dell'Infanzia ospedaliera trova una più ampia realizzazione nell'integrazione di progetti che ampliano l'offerta

formativa ed educativa sulle aree curriculari previste dalle Indicazioni Nazionali del 2012.

ANALISI DELLA SITUAZIONE

All'interno dell'Istituto Ortopedico Rizzoli di Bologna è operante la Scuola dell'Infanzia Statale con due sezioni e tre insegnanti.

Nel reparto S.C. di Traumatologia e Ortopedia Pediatrica esistono un'aula didattica e uno spazio ludico di libero accesso a genitori e bambini (sala d'attesa).

L'attività ludico-didattica con i bambini ricoverati si svolge ai letti dei piccoli degenti, nella sala d'attesa del reparto e nell'aula didattica. Per i bambini ricoverati in regime di Day Hospital le attività si svolgono in uno spazio predisposto ben attrezzato che osserva l'orario antimeridiano (8,00-13,00).

Il ricovero ospedaliero dei bambini è sempre un evento carico di emotività, che per alcuni si presenta come evento occasionale (infortunio), per altri è parte integrante del proprio vissuto, che li accompagna dalla nascita (patologie genetiche). In questi casi la scuola ospedaliera è chiamata a svolgere un importante ruolo psicopedagogico e psicoterapeutico, oltre ad affiancare e integrare i normali apprendimenti offerti dalla scuola di provenienza dei bambini. Il suo funzionamento si svolge secondo i tempi della cura e dell'organizzazione ospedaliera e nei modi adeguati all'età del bambino, alla situazione culturale-sociale ed economica di provenienza, alla disabilità e patologia.

La Scuola dell'Infanzia mira allo sviluppo armonico della personalità del bambino, in una struttura particolare come quella ospedaliera, in condizione di disagio e sofferenza data dalla malattia e dal temporaneo allontanamento dai propri affetti.

ORGANIZZAZIONE SCOLASTICA

La Scuola dell'Infanzia è composta da due sezioni, una a tempo pieno (8,00-16,30) ed una part-time (8,00-13,00). Il modulo orario di 42 ore settimanali garantisce a tutti i bambini ricoverati un servizio di Scuola dell'Infanzia dalle ore 8,00 alle ore 16,30 nei reparti di S.C di Ortopedia e Traumatologia Pediatrica, Clinica III, Chirurgia del Rachide, Chemio Terapia e 25 ore settimanali per il servizio sul Day Hospital della S.C di Ortopedia e Traumatologia pediatrica, dal lunedì al venerdì.

Le insegnanti prestano il loro servizio indistintamente nei vari reparti, nel rispetto della contitolarità offrendo pari opportunità ai piccoli degenti.

“La Scuola dell'Infanzia ospedaliera estende il servizio ai bambini di età 0-6 anni, secondo le richieste e le necessità del reparto e in armonia con gli obiettivi ministeriali di inclusione della scuola dell'infanzia nel contesto più ampio dei servizi educativi all'infanzia” (Legge 107/2015).

La programmazione è condizionata dalla discontinuità della frequenza dei bambini e dai numerosi rientri durante l'anno scolastico. A questo si aggiungono la multietnicità, l'eterogeneità delle età dei bambini frequentanti e talvolta anche la mancanza di scolarizzazione. La flessibilità dell'insegnamento, come accennato nella premessa, è una colonna portante della programmazione annuale, volta a garantire a tutti i bambini il processo di crescita educativa e cognitiva.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea: **COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**

Campo di esperienza: **I DISCORSI E LE PAROLE** (*comunicazione, lingua, cultura*)

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri.</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso.</p> <p>Principali connettivi logici.</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>	<p>Schede predefinite per avviamento alla scuola Primaria: pregrafismo e concetti topologici.</p> <p>Progetto "Letture".</p> <p>Progetto "Musicando": conte, canzoni e filastrocche.</p> <p>Progetto "Computer": "Il primo incontro con le lettere". "A scuola con Adibù' imparo a leggere" "Il giardino della lettura" Progetto "Non ho più paura".</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave europea: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti.</p> <p>Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell’insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate.</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l’interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Esegue consegne con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell’adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente.</p> <p>Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante; esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>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>

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea: **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE**

Campo di esperienza: **I DISCORSI E LE PAROLE** (*comunicazione, lingua, cultura*)

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ascoltare canzoncine e ritmi prodotti dall'insegnante.	Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. Abbina vocaboli memorizzati e illustrazioni corrispondenti.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Progetto Inglese. Lettura di libri in inglese. Tombola degli animali in inglese. Canzoni e Filastrocche in inglese.

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave europea: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

1	2	3	4
<p>Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dall'insegnante.</p>	<p>Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato. Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine.</p>	<p>Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine. Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</p>

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea: **COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA**

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

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti.</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base.</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Numerare (ordinalità , cardinalità del numero).</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi temporali: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>Linee del tempo.</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...).</p> <p>Raggruppamenti.</p> <p>Seriazioni e ordinamenti.</p> <p>Serie e ritmi.</p> <p>Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>Figure e forme.</p> <p>Numeri e numerazione.</p> <p>Strumenti e tecniche di misura.</p>	<p>Tangram.</p> <p>Progetto Computer: "Il primo incontro con la matematica"; "Clifford", "Donato l'inventore sbadato", "Il viaggio di Adibu' imparo a contare".</p> <p>Schede di Logico-matematica per avviamento alla Scuola Primaria : percorsi, labirinti, altro.</p> <p>Puzzle.</p> <p>Costruzioni della Lego.</p> <p>Progetto "Ortoviaggiante".</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave europea: **COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA**

1	2	3	4
<p>Ordina oggetti in base macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.).</p> <p>Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio.</p>	<p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...).</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p>	<p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</p> <p>Ordina sequenze.</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p>	<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.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>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 quantità.</p> <p>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>

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA
Competenza chiave europea: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
Campi di esperienza: IL SE' E L'ALTRO – TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità.</p> <p>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.</p>	<p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>Rispettare i tempi degli altri.</p> <p>Collaborare con gli altri.</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: conoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali.</p> <p>Accettare rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni).</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nelle attività.</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Regole della vita.</p> <p>Significato della regola.</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).</p>	<p>L'angolo della cucina. (Gioco simbolico)</p> <p>L'angolo morbido.</p> <p>La Pesca dei pesciolini.</p> <p>Progetto computer: "L'Acchiappacapricci", "Tutti bravi con Olga", "Alla festa con Tina", "Clifford", "Laboratorio di potenziamento dell'attenzione".</p> <p>Progetto "Musicando".</p> <p>Progetto "Mani in pasta".</p> <p>Progetto "Non ho più paura".</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave europea: **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

1	2	3	4
<p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo, comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi.</p> <p>Mantiene brevi periodi di attenzione.</p> <p>Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, racconta episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Collabora al lavoro di gruppo, interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>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 le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente.</p>

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

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

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).</p>	<p>Ascoltare brani musicali. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. Usare modi diversi per stendere il colore. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare. Impugnare differenti strumenti e ritagliare. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di elementi grafico – pittorici (pittura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi. Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea Gioco simbolico.</p>	<p>Angoli per il gioco simbolico. Progetto “Stagioni”, Progetto “Musicando”, Progetto “Inglese”, Laboratori di Arte. Progetto “Computer”. Progetto “Lettura”. Progetto “Non ho più paura”.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

1	2	3	4
<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio. Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.</p>	<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Segue spettacoli teatrali, filmati, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, musicali, ed esprime semplici giudizi ,seguendo il proprio gusto personale. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<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 . Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali.</p>

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

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

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.</p> <p>Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>Il movimento sicuro.</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p> <p>Le regole dei giochi.</p>	<p>Progetto "Mani in pasta".</p> <p>Attività grafico-pittorica.</p> <p>Schede per lo sviluppo della motricità-fine.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave europea: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

1	2	3	4
<p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante. Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p>	<p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, Segue semplici ritmi attraverso il Movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente .</p>	<p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, stare in equilibrio. Controlla la coordinazione oculo manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...) Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni .</p>	<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. 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. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
 Competenze chiave europea: **COMPETENZA DIGITALE**
 Campi di esperienza: **TUTTI**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti .Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli .Visionare immagini, opere artistiche, documentari .</p>	<p>Il computer e i suoi usi. Mouse. Tastiera. Icone principali di Windows e di Word. Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...).</p>	<p>Progetto Computer: "Clifford" "Tutti bravi con Olga", "Il viaggio di Laura tra le stelle", "Il primo incontro con la matematica", "Il primo incontro con le lettere", "alla festa con Tina", "Adibù" imparo a leggere e a contare, "Il giardino della lettura", "Acchiappacapricci".</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenze chiave europea: **COMPETENZA DIGITALE**

1	2	3	4
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche ,utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.</p>

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea: **SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPPRENDENZA**

Campo di esperienza : **TUTTI**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prendere decisioni. 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.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare 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 d'esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, 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.</p>	<p>Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione. Modalità di decisione.</p>	<p>Progetto " Giochi di società": gioco dell'oca, Monopolino , Uno, Memory, Domino, L'uomo nero, "Rondo vario "La foresta di Winnie the Pooh". Progetto "Orto viaggiante". Progetto "Lettura".</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave Europea: **SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPPRENDENZA**

1	2	3	4
<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe e nel contesto in cui sta vivendo l'esperienza ospedaliera. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito .</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine i compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
Competenza chiave europea: IMPARARE AD IMPARARE
Campo di esperienza: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Acquisire ed interpretare le informazioni. Individuare collegamenti e relazioni: trasferire in altri campi di esperienza . Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legata al vissuto diretto. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione . Schemi, tabelle, scalette. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>	<p>Progetto "Lettura". Progetto "Stagioni". Progetto "Ortoviaggiante".</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza chiave europea: **IMPARARE AD IMPARARE**

1	2	3	4
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante. Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>

Caterina Oli.
Cecilia Pellissier
Emanuela Gianelli