

PROGETTO EDUCATIVO DIDATTICO 2022/2023: “CAMBIAMONDO”

Il nucleo centrale del progetto didattico la sostenibilità ambientale. Un simpatico personaggio, il pinguino Teo accompagnerà i bambini alla scoperta dell'ambiente e degli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Il pinguino Teo sarà il filo conduttore del percorso scolastico e ogni mese porterà a scuola un messaggio speciale per aiutare la Terra. La storia del pinguino Teo offre lo spunto per l'avvio del progetto.

Attraverso questa storia i bambini potranno compiere diverse esperienze imparando a osservare, formulare ipotesi e riflettere su importanti temi riguardanti l'ambiente.



PROGRAMMAZIONE..... SETTEMBRE: PRONTI PER INIZIARE

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino gioca con gli altri. Sviluppa il senso dell'identità personale. Si orienta nel tempo e nello spazio. Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.	Accettare il distacco dalle figure parentali. Riconoscersi nel gruppo sezione. Relazionarsi con i coetanei e le insegnanti in modo adeguato. Scoprire gli spazi della scuola.	Accettare il distacco dalle figure parentali. Conoscere il nome dei compagni. Relazionarsi con i coetanei e le insegnanti in modo adeguato. Conoscere gli spazi della scuola.	Acquisire una crescente autonomia. Collaborare con i compagni. Relazionarsi con i coetanei e le insegnanti in modo adeguato. Conoscere gli spazi della scuola.	Giochi: Giochi per conoscersi e conoscere l'ambiente Musica: Mani amiche Laboratorio creativo: Il cartellone delle mani Racconto: Viva la scuola! Scoperte: La routine Esperienze: Preziosa igiene Scoperte: Scopriamo il giorno e la notte Musica: Il dì e la notte Scoperte: La filastrocca della settimana Scoperte: L'orologio dei mesi Esperienze: Cartellone delle presenze Esperienze: Tutti in sicurezza Potenzamento: Le parole della scuola Inglese: My name is... Prerequisiti: Consolidiamo la motricità fine Racconto: Un amico da aiutare Laboratorio creativo: Il nostro amico Teo Coding: Il viaggio del Pinguino Teo
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.	Scoprire le regole per stare bene insieme.	Conoscere le regole per stare bene insieme	Rispettare le regole per stare bene insieme.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Matura condotte che gli consentono una buona autonomia per la giornata a scuola. Riconosce i segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento.	Riconoscere il proprio contrassegno. Riconoscere i propri bisogni. Sviluppare l'identità. Sperimentare nuovi schemi motori.	Riconoscere gli oggetti personali. Esprimere i propri bisogni. Sviluppare l'identità. Sviluppare gli schemi motori.	Riconoscere i contrassegni dei compagni. Esprimere i propri bisogni. Consolidare l'identità. Consolidare gli schemi motori.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	Scoprire alcuni materiali e strumenti per rappresentare. Scoprire alcune tecniche espressive.	Conoscere alcuni materiali e strumenti per rappresentare. Conoscere alcune tecniche espressive.	Conoscere i materiali e gli strumenti per rappresentare. Sperimentare nuove tecniche espressive.	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Usa la lingua italiana, comprende parole e discorsi. Utilizza il linguaggio in diverse situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni.	Esprimere i propri bisogni. Rispondere a semplici domande. Ascoltare una breve storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Esprimere il proprio vissuto. Rispondere alle domande. Comprendere una semplice storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Raccontare esperienze personali. Rispondere in modo pertinente alle domande. Comprendere una semplice storia. Memorizzare poesie e canzoni.	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese.	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Utilizza simboli per registrare. Osserva con attenzione i fenomeni naturali.	Scoprire l'organizzazione della giornata scolastica. Scoprire l'alternanza del giorno e della notte. Scoprire i simboli del tempo meteorologico.	Conoscere l'organizzazione della giornata scolastica. Scoprire l'alternanza del giorno e della notte. Conoscere i simboli del tempo meteorologico.	Utilizzare gli organizzatori temporali prima e dopo. Scoprire il moto di rivoluzione della Terra. Conoscere i giorni della settimana. Conoscere i mesi dell'anno. Utilizzare per registrare i simboli del tempo meteorologico.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... OTTOBRE: RISPETTIAMO LA TERRA

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	Esprime i propri bisogni. Partecipa ad un'esperienza.	Esprimere le proprie emozioni. Partecipa ad un'esperienza.	Esprimere le proprie emozioni. Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.	Messaggio: Rispettiamo la terra Scoperte: Preziosa terra Esperienze: La terra in autunno Scoperte: Tane scavate nella terra
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Comincia a riconoscere la reciprocità di chi parla e chi ascolta, sa di avere una storia personale e familiare.	Scoprire le regole per stare bene insieme. Conoscere i componenti della propria famiglia. Scoprire alcune tradizioni di Halloween.	Rispettare il proprio turno. Conoscere i componenti della propria famiglia. Conoscere alcune tradizioni di Halloween.	Conoscere le regole del circle time. Conoscere i componenti della propria famiglia. Conoscere alcune tradizioni di Halloween.	Prerequisiti: Classifichiamo Musica: Magico autunno Esperienze: I doni della terra Potenziamento: Le parole dell'autunno Esperienze: La vendemmia
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo con l'utilizzo di piccoli attrezzi. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e della musica.	Sviluppare il coordinamento motorio. Eseguire semplici movimenti.	Sviluppare il coordinamento motorio e muoversi secondo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare il coordinamento motorio. Muoversi secondo le indicazioni dell'insegnante.	Esperienze: Dalle olive all'olio Laboratorio creativo: Il libro dell'autunno Poesie per l'autunno
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Si esprime attraverso il disegno e la pittura, scopre il paesaggio sonoro attraverso attività musicali utilizzando la voce e il corpo.	Scoprire i colori primari. Seguire una semplice consegna. Muoversi a tempo di musica.	Conoscere i colori primari. Seguire semplici consegne. Muoversi a tempo di musica.	Conoscere i colori secondari. Portare a termine le consegne. Muoversi a tempo di musica.	FESTA DEI NONNI Racconto: Nonni eccezionali Laboratorio creativo: La casetta dei nonni Poesie per la festa dei nonni.
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare le proprie emozioni attraverso il linguaggio verbale. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza. Ascoltare una breve storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare esperienze personali. Comprendere una breve storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Partecipare alle conversazioni. Raccontare il proprio vissuto con ricchezza di particolari. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	HALLOWEEN Racconto: Una strega generosa Musica: La strega Violetta Coding: Ritmi... di caramelle Laboratorio creativo: Zucche magiche
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese.	Laboratorio creativo: Un simpatico pipistrello
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo diversi criteri e ne identifica alcune proprietà. Osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.	Classificare in base a una caratteristica con l'aiuto dell'insegnante. Scoprire l'elemento terra. Scoprire alcune caratteristiche della stagione autunnale. Scoprire alcuni processi di trasformazione alimentare.	Classificare in base a una caratteristica. Conoscere l'elemento terra. Scoprire le principali caratteristiche della stagione autunnale. Conoscere alcuni processi di trasformazione alimentare.	Classificare in base a più caratteristiche. Conoscere l'elemento terra. Conoscere le principali caratteristiche della stagione autunnale. Conoscere alcuni processi di trasformazione alimentare.	CLIL: Trick or Treat? Giochi: Il fantasma golosone
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... NOVEMBRE: RISPETTIAMO GLI ALBERI

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Intervenire in modo pertinente in una conversazione. Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.	Messaggio: Rispettiamo gli alberi Scoperte: Scopriamo gli alberi Scoperte: L'albero cresce Scoperte: L'albero di trasforma Scoperte: Albero generoso Laboratorio creativo: L'albero nell'arte Coding: Un albero con la pixel art Racconto: Autunno nel bosco Potenziamento: Gli animali del bosco Scoperte: Rispetta il bosco Prerequisiti: Concetti topologici CLIL: Up and down Poesie del bosco
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Ha raggiunto una prima consapevolezza dei diritti e dei doveri.	Riconoscere le regole del circle time.	Rispettare le regole del circle time.	Rispettare le regole del circle time.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo con l'utilizzo di piccoli attrezzi. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e della musica.	Sviluppare il coordinamento motorio. Eseguire semplici movimenti.	Sviluppare il coordinamento motorio e muoversi secondo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare gli schemi motori. Muoversi secondo le indicazioni dell'insegnante.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Si esprime attraverso il disegno e la pittura e altre attività manipolative.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne.	Utilizzare diverse tecniche espressive. Portare a termine le consegne.	FESTA DEGLI ALBERI
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare semplici esperienze. Ascoltare una breve storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una breve storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Partecipare alle conversazioni. Raccontare il proprio vissuto con ricchezza di particolari. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Esperienze: La festa degli alberi Musica: Albero amico mio
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese.	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.... Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Scoprire alcune caratteristiche del bosco. Conoscere i concetti topologici: sopra/sotto, dentro/fuori	Conoscere alcune caratteristiche del bosco. Conoscere i concetti topologici: sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano	Saper verbalizzare alcune caratteristiche del bosco. Conoscere i concetti topologici. Orientarsi nello spazio del foglio.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... DICEMBRE: RICICLIAMO I RIFIUTI

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini.	Raccontare un'esperienza.	Raccontare il proprio vissuto.	Intervenire in modo pertinente in una conversazione.	Messaggio: Ricicliamo i rifiuti Esperienze: La raccolta differenziata Esperienze: Plastic Free Laboratorio creativo: Il calendario dell'avvento Laboratorio creativo: Decorazioni con materiali naturali Laboratorio creativo: Biglietti di auguri con la carta riciclata Coding: Babbo Natale con la pixel art Laboratorio creativo: Un simpatico Babbo Natale Coding: Il percorso di Babbo Natale Prerequisiti: Decorazione di tutte le forme Musica: Magiche figure Potenziamento: Le parole di Natale CLIL: Merry Christmas Poesie per Natale
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Il bambino pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali.	Scoprire alcune tradizioni natalizie.	Conoscere alcune tradizioni natalizie.	Conoscere le tradizioni natalizie.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	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. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella musica.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare il coordinamento motorio. Muoversi a tempo di musica.	Consolidare il coordinamento motorio. Muoversi a tempo di musica.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Si esprime attraverso il disegno e la pittura e altre attività manipolative. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna e partecipare ad una rappresentazione teatrale.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne e partecipare ad una rappresentazione teatrale.	Utilizzare diverse tecniche espressive in modo creativo. Portare a termine le consegne. Interpretare una parte in una rappresentazione teatrale.	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Sa esprimere e comunicare con gli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni.	Esprimere i propri desideri e le proprie emozioni. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Esprimere i propri desideri e le proprie emozioni. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Esprimere i propri desideri e le proprie emozioni. Raccontare esperienze personali. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese.	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Segue un percorso sulla base di indicazioni verbali. Riferisce correttamente eventi del passato recente. Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Conoscere alcuni materiali. Riferire eventi del proprio passato. Scoprire il cerchio. Scoprire il quadrato.	Classificare alcuni materiali. Riferire eventi del proprio passato e intuire il concetto di tempo. Conoscere il cerchio. Conoscere il quadrato.	Effettuare la raccolta differenziata. Scoprire il concetto di tempo. Conoscere le principali figure geometriche.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... GENNAIO: RISPETTIAMO L'ACQUA

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Condividere alcuni giochi e materiali. Raccontare una semplice esperienza.	Condividere giochi e materiali. Verbalizzare un'esperienza.	Collaborare per raggiungere un obiettivo comune. Partecipare ad una conversazione.	Messaggio: Rispettiamo l'acqua Scoperte: Scopriamo l'acqua Laboratorio creativo: Dipingiamo con il ghiaccio Scoperte: Il ciclo dell'acqua Scoperte: L'effetto serra Scoperte: Scopriamo la montagna Coding: Andiamo in montagna Racconto: Un pupazzo di neve ballerino Laboratorio creativo: Simpatici pupazzi di neve Laboratorio creativo: Il libro dell'inverno Laboratorio creativo: Flocchi di neve Prerequisiti: Confrontare grandezze CLIL: Seasons Poesie per l'inverno Musica: Brr che freddo!
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini.	Intuire la relazione tra l'inquinamento e i cambiamenti climatici.	Scoprire la relazione tra l'inquinamento e i cambiamenti climatici.	Individuare la relazione tra l'inquinamento e i cambiamenti climatici.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella musica.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare gli schemi motori. Seguire un percorso.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Si esprime attraverso il disegno e la pittura. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicali utilizzando la voce e il corpo.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne.	Utilizzare diverse tecniche espressive. Portare a termine le consegne.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE						
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, chiede e offre spiegazioni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere a semplici domande. Verbalizzare un'esperienza. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere in modo pertinente alle domande. Verbalizzare un'esperienza. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti. Ha familiarità con le strategie necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e altre quantità.	Scoprire alcune caratteristiche dell'acqua. Scoprire le caratteristiche dell'inverno. Confrontare grandezze.	Conoscere alcune caratteristiche dell'acqua. Conoscere le caratteristiche dell'inverno. Confrontare grandezze e lunghezze.	Conoscere le principali caratteristiche dell'acqua. Verbalizzare le caratteristiche dell'inverno. Seriare in base alla grandezza, alla lunghezza e all'altezza.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... FEBBRAIO: RISPARMIAMO L'ENERGIA

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino sa argomentare, sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini.	Rispondere a semplici domande Partecipare ad un' esperienza.	Rispondere a semplici domande Partecipare ad un' esperienza.	Formulare semplici ipotesi. Partecipare ad un' esperienza.	Messaggio: Risparmiamo l'energia Scoperte: Scopriamo l'energia Scoperte: Esperimenti sorprendenti Scoperte: Scopriamo il fuoco Scoperte: Energia pulita CARNEVALE Racconto: Un vestito di tutti i colori Laboratorio creativo: Un simpatico Arlecchino Laboratorio creativo: Il libro dell'inverno Potenziamento: Le parole di Carnevale Coding: Il percorso di Arlecchino CLIL: Colours Prerequisiti: Pregrafismo divertente Laboratorio creativo: Mascherine divertenti Musica: Carnevale in allegria Poesie per Carnevale
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Scoprire alcune tradizioni della festa di Carnevale.	Conoscere alcune tradizioni della festa di Carnevale.	Conoscere alcune tradizioni della festa di Carnevale.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Vive pienamente la propria corporeità. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella musica.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare gli schemi motori. Muoversi a tempo di musica.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicali utilizzando la voce e il corpo.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna. Muoversi a tempo di musica.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne. Muoversi a tempo di musica.	Utilizzare diverse tecniche espressive. Portare a termine le consegne. Muoversi a tempo di musica.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE						
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Sa esprimere argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Chiede e offre spiegazioni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere in modo pertinente alle domande. Raccontare il proprio vissuto. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Intuire l'importanza dell'energia. Scoprire l'elemento fuoco.	Scoprire alcuni utilizzi dell'energia. Scoprire le fonti energetiche rinnovabili. Conoscere l'elemento fuoco.	Conoscere alcuni utilizzi dell'energia. Conoscere le fonti energetiche rinnovabili. Conoscere l'elemento fuoco.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... MARZO: RISPETTIAMO L'ARIA

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino riflette, si confronta, discute con adulti e bambini.	Esprimere il proprio vissuto.	Esprimere il proprio vissuto.	Intervenire in modo pertinente in una conversazione. Collaborare con i compagni.	Messaggio: Rispettiamo l'aria Scoperte: Scopriamo l'aria Esperienze: Osserviamo il cielo Laboratorio creativo: Il cielo nell'arte Racconto: Arrivano le rondini Giochi: Come le rondini Coding: Pixel art di primavera Laboratorio creativo: Il libro di primavera Musica: Primavera incantata Poesie per la primavera Potenziamento: Le parole della primavera Prerequisiti: Scopriamo le quantità Prerequisiti: Scopriamo i numeri
	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA		IL SE' E L'ALTRO	Scoprire l'importanza di non inquinare l'aria.	Conoscere l'importanza di non inquinare l'aria.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Prova piacere nel movimento, sperimenta schemi posturali e motori. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella musica.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare gli schemi motori. Muoversi a tempo di musica.	FESTA DELLA DONNA Laboratorio creativo: Il cartellone con le mimose Laboratorio creativo: Un cuore con la mimosa
	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Si esprime attraverso il disegno e la pittura. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Sviluppa l'interesse per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicali utilizzando la voce e il corpo.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna. Scoprire alcune opere d'arte. Muoversi a tempo di musica.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne. Scoprire alcune opere d'arte. Muoversi a tempo di musica.	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi e fa ipotesi sui significati. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Partecipare alle conversazioni. Raccontare il proprio vissuto. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	FESTA DEL PAPA' Racconto: Giocando con papà Laboratorio creativo: Un simpatico bigliettino Laboratorio creativo: Un quadretto per papà CLIL: Happy father's day Poesie per la festa del papà
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osserva i fenomeni accorgendosi dei loro cambiamenti. Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.	Scoprire l'elemento aria. Scoprire alcune caratteristiche della primavera.	Conoscere alcune caratteristiche dell'elemento aria. Conoscere alcune caratteristiche della primavera.	Conoscere alcune caratteristiche dell'elemento aria. Conoscere le principali caratteristiche della primavera.	FESTA DELL'ACQUA Esperienze: Uno spettacolo di gocciole Musica: L'acqua è preziosa
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... APRILE: NON SPRECARE!

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino sa argomentare, confrontarsi, sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Intervenire in modo pertinente in una conversazione. Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.	<p>Messaggio: Non sprecare! Scoperte: Prodotti di stagione Scoperte: L'impronta ecologica Scoperte: Il nostro pianeta Scoperte: Il Sistema Solare Laboratorio creativo: Razzi riciclati Giochi: Esplorando lo spazio Prerequisiti: Scopriamo le linee Prerequisiti: Lettere spaziali Potenziamento: Le parole dello spazio</p> <p>PASQUA</p> <p>Racconto: Una sorpresa misteriosa Laboratorio creativo: Decorazioni per Pasqua Laboratorio creativo: Una simpatica chiozza Coding: Quante uova! CLIL: Happy Easter Musica: Pasqua di pace Poesie per Pasqua</p>
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali.	Scoprire alcune tradizioni relative alla festa di Pasqua.	Conoscere alcune tradizioni relative alla festa di Pasqua.	Conoscere alcune tradizioni relative alla festa di Pasqua.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella musica.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare gli schemi motori. Seguire un percorso.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicali utilizzando la voce e il corpo.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna. Muoversi a tempo di musica.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne. Muoversi a tempo di musica.	Utilizzare diverse tecniche espressive in modo creativo. Portare a termine le consegne. Muoversi a tempo di musica.	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Esprime e comunica emozioni, sentimenti, argomentazioni anche attraverso il linguaggio verbale. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni. Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza personale. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere alle domande. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Partecipare alle conversazioni. Raccontare esperienze personali. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osserva con attenzione i fenomeni naturali.	Scoprire il pianeta Terra.	Conoscere alcune caratteristiche della Terra.	Conoscere alcune caratteristiche del Sistema Solare.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... MAGGIO: SALVIAMO LE APRI

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino riflette, si confronta, discute con adulti e bambini.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Intervenire in modo pertinente in una conversazione. Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.	Messaggio: Salviamo le api Racconto: L'ape Susanna Esperienze: Dalle api al miele Laboratorio creativo: Simpatiche api Musica: Primavera in musica Esperienze: Tutti in fattoria Laboratorio creativo: Simpatichi animali Potenziamento: Le parole della fattoria Esperienze: Dall'orto alla tavola CLIL: Fruits and vegetables Prerequisiti: Le relazioni logiche
	COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA		IL SE' E L'ALTRO	Scoprire l'importanza delle api per l'ecosistema.	Scoprire l'importanza delle api per l'ecosistema.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante. Eseguire semplici ritmi.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante. Eseguire semplici ritmi.	Consolidare gli schemi motori. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante. Eseguire semplici ritmi.	FESTA DELLA MAMMA Racconto: Una sorpresa per la mamma Laboratorio creativo: Un cuore grande così Coding: Un cuore per la mamma Laboratorio creativo: Un biglietto di auguri alla mamma Poesie per la mamma
	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Si esprime attraverso il disegno e la pittura. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Scopre il paesaggio attraverso attività di percezione e produzione musicali utilizzando la voce e il corpo. Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna. Muoversi a tempo di musica.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne. Muoversi a tempo di musica.	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi e fa ipotesi sui significati. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza personale. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere alle domande. Raccontare esperienze personali. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere in modo pertinente alle domande. Partecipare alle conversazioni. Raccontare il proprio vissuto. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Scoprire alcune caratteristiche delle api. Scoprire gli animali della fattoria.	Conoscere alcune caratteristiche delle api. Conoscere alcuni animali della fattoria.	Conoscere alcune caratteristiche delle api. Conoscere alcune caratteristiche degli animali della fattoria.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... GIUGNO: RISPETTIAMO IL MARE

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino riflette sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Esprimere il proprio vissuto. Partecipare ad un'esperienza.	Intervenire in modo pertinente in una conversazione. Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.	Messaggio: Rispettiamo il mare Esperienze: Io mi impegno Racconto: Il pesciolino Freccia Coding: Il percorso del pesciolino Freccia Laboratorio creativo: Simpatici pesciolini Laboratorio creativo: Alla scoperta di Matisse Potenziamento: Le parole del mare Musica: Viva l'estate! Laboratorio creativo: Il libro dell'estate CLIL: Sea Prerequisiti: Verifichiamo i prerequisiti Poesie per l'estate FESTA DI FINE ANNO Rappresentazione teatrale: Terra amica mia Musica: Splendida Terra
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO		Scoprire l'importanza di rispettare l'ecosistema marino.	Scoprire l'importanza di rispettare l'ecosistema marino.	Conoscere l'azione tra inquinamento e danni ambientali.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Sviluppare il coordinamento motorio. Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Consolidare gli schemi motori. Eseguire semplici coreografie.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Scopre il paesaggio attraverso attività di percezione e produzione musicali utilizzando la voce e il corpo.	Sperimentare alcune tecniche espressive. Seguire una semplice consegna. Muoversi a tempo di musica.	Conoscere alcune tecniche espressive. Seguire le consegne. Muoversi a tempo di musica.	Utilizzare diverse tecniche espressive in modo creativo. Portare a termine le consegne. Muoversi a tempo di musica.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE						
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza personale. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere alle domande. Raccontare esperienze personali. Comprendere una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	Rispondere in modo pertinente alle domande. Partecipare alle conversazioni. Raccontare il proprio vissuto. Raccontare una storia. Memorizzare poesie e canzoni.	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	Scopre la presenza di diverse lingue.		Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	Familiarizzare con i suoni della lingua inglese	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Scoprire alcune caratteristiche del mare. Scoprire alcune caratteristiche dell'estate.	Conoscere alcune caratteristiche del mare. Conoscere alcune caratteristiche dell'estate.	Conoscere alcune caratteristiche del mare. Verbalizzare alcune caratteristiche dell'estate.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... TUTTO L'ANNO SCOLASTICO 2022/2023

LABORATORIO CREATIVO

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino riflette, discute con adulti e bambini.	Rispondere a semplici domande.	Rispondere a semplici domande.	Formulare semplici ipotesi.	Laboratorio creativo: i colori primari Giochi: Giochi con i colori Laboratorio creativo: Tanti modi per dipingere Laboratorio creativo: Colori caldi e colori freddi Laboratorio creativo: Scopriamo le gradazioni Laboratorio creativo: Le texture Laboratorio creativo: Creare con la carta Colori in poesia
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.	Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Muoversi seguendo le indicazioni dell'insegnante.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.	Conoscere alcune tecniche espressive. Conoscere i colori primari.	Conoscere alcune tecniche espressive. Conoscere i colori secondari.	Utilizzare diverse tecniche espressive in modo creativo. Conoscere le gradazioni di colore.	
COMPETENZA IMPRENDITORIALE						
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Sa esprimere e comunicare agli altri argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative.	Rispondere a semplici domande. Memorizzare poesie.	Rispondere a semplici domande. Memorizzare poesie.	Rispondere in modo pertinente alle domande. Memorizzare poesie.	
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. Osserva con attenzione i fenomeni naturali.	Classificare in base al colore. Partecipare ad un esperimento.	Classificare in base al colore. Intuire la composizione della luce.	Classificare in base al colore. Scoprire la composizione della luce.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

PROGRAMMAZIONE..... TUTTO L'ANNO SCOLASTICO 2022/2023

EDUCAZIONE CIVICA

Competenze Europee	Campi di Esperienza	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni	Attività
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	IL SE' E L'ALTRO	Il bambino sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Si confronta, discute. Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri doveri.	Esprimere il proprio vissuto. Riconoscere le proprie emozioni. Partecipare ad un'esperienza.	Esprimere il proprio vissuto. Riconoscere in modo adeguato le proprie emozioni. Partecipare ad un'esperienza.	Intervenire in modo pertinente in una conversazione. Riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri. Collaborare per raggiungere un obiettivo comune.	Eccomi qua! Ascoltiamo il nostro corpo Emozioni a scuola Scopriamo l'empatia Quanti amici! Una giornata speciale per l'amicizia
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città. Sa avere una storia personale e familiare.	Scoprire le regole per stare bene insieme e le regole di educazione stradale. Scoprire i principali diritti dell'infanzia. Conoscere la bandiera italiana. Scoprire l'Inno nazionale. Scoprire la Costituzione. Scoprire la bandiera europea.	Conoscere le regole per stare bene insieme e le regole di educazione stradale. Conoscere i principali diritti dell'infanzia. Conoscere la bandiera italiana. Conoscere l'Inno nazionale. Conoscere la Costituzione. Conoscere la bandiera europea.	Rispettare le regole per stare bene insieme e le regole di educazione stradale. Conoscere i principali diritti dell'infanzia. Conoscere la bandiera italiana. Conoscere l'Inno nazionale. Conoscere la Costituzione. Conoscere la bandiera europea.	Scopriamo le regole La gentilezza è una magia Le giornate speciali della gentilezza Scopriamo i diritti Una giornata speciale per i diritti Scopriamo la Costituzione La bandiera e l'Inno nazionale La bandiera europea Il valore della pace Regole per la strada
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori.	Sviluppare il coordinamento motorio. Scoprire l'importanza del movimento per la salute. Scoprire i comportamenti corretti per la salute.	Sviluppare il coordinamento motorio. Conoscere l'importanza del movimento per la salute. Conoscere i comportamenti corretti per la salute.	Consolidare gli schemi motori. Conoscere l'importanza del movimento per la salute. Conoscere i comportamenti corretti per la salute.	L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile Preziosa Terra Una giornata speciale per la Terra
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Il bambino si esprime attraverso il disegno. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	Sperimentare diverse tecniche espressive. Seguire le consegne.	Sperimentare diverse tecniche espressive. Seguire le consegne.	Utilizzare diverse tecniche espressive in modo creativo. Portare a termine le consegne.	Rispettiamo gli animali Animali in pericolo Movimento e salute Occhio alla salute! Una sana alimentazione Igiene e salute
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	Il bambino arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi e fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza personale. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie.	Rispondere a semplici domande. Raccontare un'esperienza personale. Ascoltare una storia. Memorizzare poesie.	Rispondere in modo pertinente domande. Partecipare alle conversazioni. Raccontare il proprio vissuto. Comprendere una storia. Memorizzare poesie.	Scopriamo le tecnologie Pericoli in rete
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Intuire la relazione tra inquinamento e cambiamenti climatici. Scoprire l'Agenda 2030.	Scoprire la relazione tra inquinamento e cambiamenti climatici. Conoscere alcuni obiettivi dell'Agenda 2030.	Scoprire la relazione tra inquinamento e cambiamenti climatici. Conoscere alcuni obiettivi dell'Agenda 2030.	
COMPETENZA DIGITALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.	Scoprire nuove funzioni del digitale	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	Scoprire nuove funzioni del digitale e conoscere il buon uso.	

