

## **CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA LIPPI PARMIGIANINO**

### **PREMESSA**

Nel rispetto delle Indicazioni Nazionali 2012, viene esteso il seguente curriculum verticale tra scuole dell'infanzia e scuole primarie.

In particolare le scuole dell'infanzia, all'interno del Piano dell'Offerta Formativa, fanno riferimento alle competenze di base, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, ai nuclei fondanti, agli obiettivi di apprendimento specifici, ai campi di esperienza, alla valutazione e alla certificazione delle competenze.

Questo curriculum verticale esprime l'impegno dell'Istituto verso un nuovo modo di "fare scuola", mirando a sviluppare nell'alunno la consapevolezza di ciò che sta facendo, del perché lo fa e di quanto è opportuno farlo. Si intende inoltre stimolare lo sviluppo delle abilità mentali al fine di rendere l'alunno "competente" anche al di fuori del contesto scolastico maturando condizioni positive per accrescere la curiosità intellettuale e la capacità di trovare soluzioni creative ai problemi.

A partire da questo curriculum verticale, i docenti elaborano, attraverso la realizzazione di progettazioni mensili o bimestrali, esperienze per apprendimenti efficaci, attività didattiche significative, strategie organizzative e verifiche, integrando i vari campi di esperienza in una dinamica di apprendimento trasversale.

### **FINALITÀ**

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, nel rispetto delle differenze di tutti e di ciascuno. La scuola richiede oggi, in modo ancor più attento e mirato, l'impegno dei docenti e di tutti gli operatori della scuola, con particolare attenzione alla disabilità ed a ogni fragilità, per far sì che ognuno possa "svolgere, secondo le proprie possibilità e la propria scelta, un'attività o una funzione che concorra al progresso materiale e spirituale della società" (art. 4 della Costituzione).

La scuola dell'infanzia si pone di promuovere nei bambini le seguenti finalità:

1. Consolidare l'identità
2. Sviluppare l'autonomia
3. Acquisire competenze
4. Vivere le prime esperienze di cittadinanza

A tal fine i docenti in continuità con la scuola primaria, definiscono il profilo dell'alunno e verificano le competenze al termine del triennio.

### **COMPETENZE DI BASE**

Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, è ragionevole attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base, quali:

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri ed altrui.
- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti.
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- Ha sviluppato l'attitudine a porsi e a porre domande di senso su questioni etiche e morali. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.
- Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed a orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine un lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

### **CAMPI DI ESPERIENZA e NUCLEI FONDANTI**

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo. L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti.

Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri. Attività ed esperienze che ne derivano sono volte a promuovere le competenze sopra descritte intese sempre in modo globale e unitario.

Tuttavia è fondamentale perseguire oltre la continuità orizzontale, anche quella verticale.

All'interno del curricolo si definiscono quindi i traguardi comuni su cui lavorare in modo coordinato e unitario rispettando le differenziazioni proprie di ciascun ordine di scuola.

Alla luce delle Indicazioni Nazionali si individuano di conseguenza, per i vari campi di esperienza, i Nuclei Fondanti, concetti fondamentali che hanno valore strutturante e generativo di conoscenze, e che orientano la scelta dei contenuti prioritari dell'insegnamento.

#### **CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO**

<i><b>NUCLEO FONDANTE</b></i>	<i><b>COMPETENZA</b></i>	<i><b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b></i>
GIOCO		Attività di routine (operazioni quotidiane e personali).

<p>RELAZIONE</p>	<p><b>Progetta un gioco</b> condividendone il senso con i compagni.  <b>Sa giocare in piccolo gruppo</b> condividendo il materiale.  <b>Struttura un gioco simbolico</b> accettando l'interscambiabilità dei ruoli.</p>	<p>Giochi di piccolo gruppo a tavolino.  Giochi di ruolo organizzati nei diversi angoli (casetta, travestimenti, costruzioni...)  Giochi allo specchio.  Drammatizzazioni.  Conversazioni guidate di gruppo.</p>
<p>AUTONOMIA</p>	<p><b>Risolve i conflitti</b> tramite la contrattazione verbale e chiedendo aiuto all'adulto.  <b>Comunica i propri bisogni.</b>  <b>Manifesta e vive le proprie emozioni.</b></p>	<p>Formulazione di ipotesi per risolvere problemi di relazione e definizione condivisa di regole.  Racconto di esperienze personali.  Corrispondenze con bambini di altre scuole.</p>
<p>IDENTITÀ</p>	<p><b>Rielabora positivamente</b> il distacco dalla famiglia.  <b>Utilizza linguaggi diversi</b> per comunicare emozioni</p>	<p>Realizzazione di semplici spettacoli.  Visione di semplici spettacoli.  Passeggiate, uscite didattiche.  Descrizione di immagini e fotografie.</p>
<p>COMUNICAZIONE</p>	<p><b>Riconosce luoghi e spazi</b> della propria realtà territoriale.  <b>Riconosce le tradizioni</b> appartenenti alla propria e ad altre culture.</p>	<p>Lettura di libri.  Allestimento di feste e mostre.  Realizzazione di lavori comuni (es. cartelloni).  Attività grafiche, pittoriche: sagome, impronte, collage...  Rappresentazioni grafiche-pittoriche legate ad un'esperienza.</p>
<p>COOPERAZIONE</p>	<p><b>Racconta di sé e delle sue esperienze.</b>  <b>Partecipa attivamente</b> alle conversazioni di gruppo per esprimere opinioni.  <b>Pone domande</b> agli adulti e ai compagni.</p>	<p>Canzoni e filastrocche.  Manipolazioni con vari materiali.</p>
<p>CONFRONTO</p>	<p><b>Coopera per la soluzione</b> di problemi.</p>	
<p><b>NUCLEO FONDANTE</b></p>	<p><b>Rispetta il proprio turno</b> di intervento e riconosce a bambini e adulti un tempo di espressione.  <b>Scopre culture e religioni</b> diverse dalla propria.</p>	

	<p>Conosce, accetta e rispetta le diversità presenti nel gruppo.</p> <p>Scopre che esistono comportamenti diversi da <b>COMPETENZA</b></p>	<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>
<p>CITTADINANZA</p> <p>REGOLE</p>	<p>adottare nei vari contesti e momenti della giornata.</p> <p>Esplora e scopre i servizi della propria città.</p> <p>Riconosce gli edifici pubblici più importanti della città.</p> <p>Scopre che esistono regolamenti come la Costituzione e i Diritti dei Bambini che regolano la convivenza civile e democratica fra i cittadini.</p> <p>Il bambino elabora, riconosce e rispetta le regole nei giochi organizzati e liberi.</p> <p>Riconosce nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento e l'autorità educativa.</p>	<p>Costruzione di pupazzi con cartone, stoffa, bottoni, lana...</p> <p>Giochi di rilassamento.</p> <p>Giochi liberi e guidati con materiali diversi (palle, cerchi, teli, carta, scatoloni...).</p> <p>Giochi di squadra.</p> <p>Giochi cooperativi.</p>

### CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>COMPETENZA</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>
CORPO VISSUTO	<p>Utilizza gli schemi motori e posturali di base.</p> <p>Si sperimenta nell'equilibrio statico-dinamico.</p> <p>È consapevole dei cambiamenti avvenuti nella propria crescita.</p> <p>Gestisce in autonomia la cura di base del proprio corpo (igiene e alimentazione).</p> <p>Individua ed esplicita i propri bisogni fisici.</p>	<p>Giochi di corpo libero individuali, a coppie e di gruppo.</p> <p>Percorsi motori con l'utilizzo di attrezzi.</p> <p>Giochi con materiale psicomotorio (palle, corde, cerchi...).</p> <p>Giochi allo specchio.</p> <p>Rilassamento.</p> <p>Giochi di squadra.</p> <p>Giochi con suoni e musica.</p> <p>Conversazioni guidate in gruppo.</p> <p>Definizioni di regole.</p> <p>Giochi con l'acqua.</p>

<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<p>Sperimenta una varietà di cibi.</p> <p>Partecipa a giochi individuali e di gruppo utilizzando le proprie potenzialità motorie.</p> <p>Utilizza in modo adeguato gli attrezzi motori.</p> <p>Vive una dinamica di piacere nel movimento individuale e di gruppo.</p> <p>Struttura un gioco senso-motorio con i compagni.</p> <p><b>COMPETENZA</b></p>	<p>Tagliare la carta.</p> <p>Manipolazione con materiali diversi (farine, foglie secche, pasta, riso, zucchero, sale, pongo, pasta- sale...).</p> <p>Esperienze sensoriali: riconoscere odori e gusti, individuare una fonte sonora, giochi di luce...</p> <p>Esperienze controllate di mangiare e bere: bocconi grandi, piccoli; freddi e caldi; liquidi e solidi.</p> <p>Lettura di libri scientifici.</p> <p><b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b></p>
CORPO RAPPRESENTATO	<p>Acquisisce padronanza della motricità fine.</p> <p>Si muove nello spazio in base a suoni e musica.</p> <p>Matura un'intenzionalità motoria valutando rischi e conseguenze.</p> <p>Percepisce e discrimina con i cinque sensi.</p> <p>Riconosce le differenze sessuali.</p> <p>Riconosce e nomina le varie parti del corpo.</p> <p>Rielabora verbalmente e graficamente e con vari materiali le esperienze motorie.</p> <p>Rappresenta graficamente la figura umana.</p>	<p>Realizzazioni di cartelloni comuni anche con l'utilizzo di fotografie.</p> <p>Disegni con pennarelli, pastelli e matite colorate.</p>

### CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>COMPETENZA</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITÀ</b>
CREATIVITÀ	<p>Comunica attraverso la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la rappresentazione grafica-pittorica, la manipolazione di materiali, i mass-media.</p> <p>Sperimenta e produce semplici sequenze sonoro-</p>	<p>Drammatizzazioni.</p> <p>Teatro dei burattini.</p> <p>Danze individuali e di gruppo.</p> <p>Costruzioni di marionette.</p> <p>Realizzazione di Cd e raccolta fotografie.</p> <p>Manipolazione di vario materiale (pongo, pasta, sale, farine...).</p> <p>Pittura.</p>

CURIOSITÀ	<p>musicali utilizzando il proprio corpo e oggetti.  <b>Utilizza</b> simboli di una notazione formale.  <b>Inventa</b> storie attraverso pittura, disegno, drammatizzazione.</p> <p><b>Esplora</b> le tecnologie.  <b>Ha</b> interesse per l'arte nelle sue varie forme e segue spettacoli di vario tipo.</p>	<p>Disegni.  Giochi con gli strumenti musicali.  Canti e filastrocche mimate.  Lettura di storie e fiabe.  Invenzione di racconti.</p> <p>Primi semplici giochi sul computer.  Uscite guidate.  Lettura di immagini.  Organizzazione di feste.  Conversazioni guidate in gruppo.</p>
-----------	---	--

### CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

<i>NUCLEO FONDANTE</i>	<i>COMPETENZA</i>	<i>ESEMPI DI ATTIVITÀ</i>
PRODUZIONE	<p><b>Utilizza</b> la lingua italiana: parole e discorsi appropriati al contesto.  <b>Esprime</b> e comunica emozioni e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.  <b>Racconta</b> e inventa storie.  <b>Usa</b> il linguaggio per progettare attività e regole.  <b>Gestisce</b> il conflitto con il linguaggio verbale.</p>	<p>Conversazioni individuali e di gruppo su esperienze personali o rispetto a un argomento scelto.  Conversazioni di gruppo per esprimere opinioni.  Rielaborazione verbale di un'esperienza.  Definizione di regole per gestire la conversazione in gruppo.  Trovare le differenze e le somiglianze di opinioni.  Conversazioni per progettare un lavoro comune.  Definizioni di regole.</p>
ASCOLTO E COMPRESIONE	<p><b>Ascolta</b> e comprende storie e narrazioni.  <b>Ascolta</b> e comprende esperienze personali e punti di vista diversi.</p>	<p>Lettura di immagini e fotografie.  Lettura di fiabe e racconti.  Ascolto di un racconto su un video.  Ascolto di una lettura.  Invenzione di racconti.</p>
CREATIVITÀ	<p><b>Formula</b> ipotesi su contenuti di parole nuove.  <b>Formula</b> domande.  <b>Si</b> sperimenta intuitivamente nel codice della scrittura, anche</p>	<p>Formulazione di ipotesi e domande su contenuti.  Verifica delle ipotesi.  Registrazione delle esperienze con l'utilizzo di disegni e simboli grafici.</p>



<p>SPAZIO</p>	<p>Riferisce eventi del passato e formula ipotesi sul futuro.</p>	
<p>CURIOSITÀ</p>	<p>Individua la posizione di oggetti e persone nello spazio (avanti/dietro, vicino/lontano, primo/ultimo, sopra/sotto...).</p> <p>Segue un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Riconosce e denomina le figure geometriche: quadrato, cerchio, triangolo e rettangolo.</p>	<p>Manipolazione con materiali diversi (acqua, terra, sassi...)</p> <p>Formulazione di ipotesi.</p> <p>Registrazione delle esperienze con l'utilizzo di simboli.</p> <p>Verifica delle ipotesi.</p> <p>Giochi motori liberi e guidati.</p> <p>Percorsi motori.</p> <p>Rielaborazione verbale dell'esperienza motoria.</p> <p>Rappresentazione grafica-pittorica.</p>
<p>SIMBOLIZZAZIONE</p>	<p>Si interessa a strumenti tecnologici.</p> <p>Pone dei perché di fronte alla realtà per comprenderla e conoscerla.</p> <p>Utilizza simboli per registrare.</p> <p>Compie semplici rilevamenti statistici concreti e li rappresenta.</p>	

### VALUTAZIONE E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità.

Sulla base dei traguardi fissati a livello nazionale, spetta all'autonomia didattica degli insegnanti progettare percorsi per la promozione, la rilevazione e la valutazione delle competenze.

Informazioni tempestive e trasparenti verranno condivise con le famiglie, riconoscendo, nella distinzione di ruoli e funzioni, la corresponsabilità educativa.

La Certificazione delle Competenze, consiste in una griglia di verifica che intende concludere il percorso triennale dell'alunno/a nella scuola dell'infanzia.