ISTITUTO COMPRENSIVO "G. CURIONI" DI ROMAGNANO SESIA
SCUOLA DELL'INFANZIA
SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CURRICOLI IN VERTICALE



A CURA DEI GRUPPI DI LAVORO:

"COSTRUZIONE DI UN CURRICOLO VERTICALE

SULLA BASE DELLE NUOVE INDICAZIONI

NAZIONALI 2012"

ISTITUTO COMPRENSIVO G. CURIONI ROMAGNANO SESIA SCUOLE DELL' INFANZIA STATALI DIGHEMME E ROMAGNANO SESTA

INDICE

- CAMPO DI ESPERIENZA : IL SE' E L'ALTRO PAGG. 5-7
- CAMPO DI ESPERIENZA : IL CORPO E IL MOVIMENTO PAGG. 8-9
- CAMPO DI ESPERIENZA : IMMAGINI, SUONI E COLORI PAGG. 10-12
- CAMPO DI ESPERIENZA : I DISCORSI E LE PAROLE PAGG. 13-14
- CAMPO DI ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO PAGG. 15-16
- COMPETENZE DI RACCORDO SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA PAGG 17-18

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA E DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

La scuola dell' infanzia si pone come obiettivi generali:

- SVILUPPO dell' identità
- SVILUPPO dell' autonomia
- SVILUPPO delle competenze
- AVVIO alla CITTADINANZA

Gli obiettivi di apprendimento sono indispensabili per raggiungere i Traguardi per lo sviluppo della competenza

	IL SE' E L' ALTRO	
Competenze chiave europee per l' apprendimento permanente	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE IMPARARE AD IMPARARE SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	Sviluppa il senso dell' identità personale percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	 Prendere consapevolezza della propria identità in rapporto agli altri e a sé stesso Cogliere , sviluppare e consolidare una positiva immagine di sé e della propria identità. Controllare comportamenti aggressivi e superare i conflitti
		 Riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni(piacere, divertimento, rabbia, felicità, frustrazione)
	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	 Saper esprimere opinioni personali ed accettare idee diverse dalle proprie. Rispettare il proprio turno, accettare e rispettare le regole specifiche all' interno di attività e di giochi e all' interno del laboratorio psicomotorio
	Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	 Sviluppa atteggiamenti di collaborazione dando il proprio contributo in un lavoro di gruppo Riflette sulla differenza tra ascoltare e parlare.
	Sa di avere una storia personale e familiare,	Mostrare interesse e curiosità verso la propria tradizione ed altre culture e

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città	abitudini Denominare rapporti di parentela all' interno di una famiglia Elencare ruoli e compiti all' interno di un gruppo sociale (scuola / famiglia) Conoscere e cogliere alcuni aspetti della cultura, lingua e tradizione locale Iniziare a riconoscere gli elementi costitutivi di una organizzazione sociale: famiglia, scuola, associazioni, comunità di appartenenza.
	Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	 Dialogare e affrontare con curiosità i temi dell' esistenza di Dio, sul senso della vita (nascita, infanzia , età adulta, morte). Acquisire norme di comportamento comuni Osservare e valutare i propri comportamenti. Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza delle persone delle cose degli animali e dell'ambiente Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità
	Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli	 Cogliere e comprendere le differenze tra prima , adesso e dopo, orientandosi nel tempo dello spazio quotidiano Compiere, riconoscere e rispettare lo spazio di movimento proprio e quello

	altri e con le regole condivise.	altrui	
:			

	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
Competenze chiave europee per l' apprendimento permanente	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMPARARE AD IMPARARE SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	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.	 Eseguire giochi motori liberi e guidati: correre saltare muoversi a ritmo Assumere e migliorare posture statiche e dinamiche . Partecipare con piacere alle attività del laboratorio psicomotorio (attività senso motoria, simbolica, di costruzione)
	Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	 Acquisire una buona autonomia personale nelle attività di routine Conoscere uno stile corretto e sano di alimentazione. Riconoscere le sensazioni appartenenti ai 5 sensi Avere consapevolezza del proprio sé corporeo. Saper disegnare la figura umana in
	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 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.	posizione statica e dinamica. - Saper manifestare e gestire le emozioni, il controllo dei gesti e della propria fisicità avendo consapevolezza dei pericoli circostanti - Scoprire l' ambiente circostante utilizzando il proprio corpo per favorire l' immaginazione e la creatività

NOTE:	

	IMMAGINI, SUONI , COLORI	
Competenze chiave europee per l' apprendimento permanente	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	 Produrre ed assumere, con il viso e con il corpo, diverse espressioni (saluto, comando, minaccia, gioia , tristezza,
IMPARARE A IMPARARE		 meraviglia, paura, ecc). Eseguire giochi mimati ed imitativi . Interpretare un ruolo utilizzando gesto, voce, espressione del volto , travestimenti.
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;	 Dare un significato all' elaborato grafico Sviluppare la capacità di osservazione della realtà circostante. Rappresentare con il disegno sia aspetti del reale sia fantastici. Accostare, riconoscere e denominare i colori Acquisire padronanza nelle tecniche grafico-pittoriche. Utilizzare materiale vario in modo creativo
COMPETENZA DIGITALE	esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	 Utilizzare il PC per attività e giochi didattici Riconoscere lettere e numeri sulla tastiera o in software didattici Utilizzare il PC per visionare immagini,opere artistiche, documentari,testi multimediali.
	Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione);.	 Prestare attenzione ai messaggi multimediali (cartoni, film, documentari, spettacoli teatrali, racconti televisivi, fumetti, messaggi della radio, ecc) Esprimere il parere su storie ascoltate o immagini osservate.

SCOULA DELL INFANZIA		
		 Sviluppare uno spirito critico nei confronti dei messaggi multimediali provenienti da spettacoli di vario tipo: musicali, cinematografici, televisivi.
	sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte	 Sviluppare l' immaginazione e la creatività. Ascoltare brevi brani musicali Esprimere semplici valutazioni su opere d' arte viste sul territorio, fotografate o riprese audio visivamente.
	Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	 Riconoscere suoni , onomatopee, rumori. Scoprire il silenzio. Individuare la provenienza di un suono (proprio corpo, direzione, lontananza, ambiente, ecc). Riconoscere la voce dei compagni. Produrre suoni e rumori con le varie parti del corpo, con la voce, con oggetti o materiali proposti o a disposizione,e con strumenti . Condividere insieme agli altri un vissuto musicale Partecipare a giochi cantati Cantare in gruppo
	Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	 Accompagnare canzoni e filastrocche col battito delle mani e dei piedi. Seguire semplici ritmi e li riproduce. Produrre con la voce e con gli strumenti suoni a volume alto, basso.
	Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli	 Sviluppare la sensibilità all' ascolto, al canto, al senso ritmico. Collegare la musica e la voce alla gestualità, al ritmo e al movimento del corpo.

CUOLA DELL'INFANZIA	 Riuscire a comporre e a leggere una simbologia sonora(suono acuto, basso, pausa).
TE:	
OTE:	

	I DISCORSI E LE PAROLE	
Competenze chiave europee per l' apprendimento permanente	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento
LA COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA COMPETENZA DIGITALE IMPARARE A IMPARARE	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	 Imparare nuovi vocaboli Esprimersi con un linguaggio comprensibile e chiaro pronunciando correttamente i suoni. Chiedere spiegazioni
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	 Raccontare esperienze personali Rispondere in modo pertinente Interagire verbalmente con i compagni e gli adulti, confrontando punti di vista, elaborando e condividendo conoscenze. Ascoltare, prendere la parola dialogare spiegare
	Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	 Ascoltare per tempi sufficientemente lunghi, racconti, letture, conversazioni. Ascoltare, capire, memorizzare, produrre semplici forme poetiche e teatrali (rime, filastrocche, drammatizzazioni) Rievocare racconti e coglierne i particolari
LA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	 Aprirsi all' incontro con nuovi mondi e culture Familiarizzare con una seconda lingua in situazioni naturali di dialogo e vita quotidiana Imparare semplici termini legati alla quotidianità
	Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta	Attività manipolativa sulla costruzione di

	prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	lettere dell' alfabeto Incoraggiare un rapporto positivo con la lettura e la scrittura. Giochi di riconoscimento fonetico (Parole che iniziano con la stessa sillaba, divisione in sillabe saltando nei cerchi) Formulare ipotesi sulla lingua scritta Sperimentare l' uso di strumenti multimediali per giocare con le lettere e le parole.
NOTE:		

LA CONOSCENZA DEL MONDO			
Competenze chiave europee per l' apprendimento permanente	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento	
COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI	Osserva il proprio corpo.	
	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi	Esplora l' ambiente circostante, osserva ed	
	viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali,	esperimenta i fenomeni naturali.	
	accorgendosi dei loro cambiamenti	Coglie e descrive i mutamenti della natura con il	
IMPARARE AD IMPARARE		susseguirsi delle stagioni.	
CDIDITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ		Acquisire le prime conoscenze ecologiche, conosce e denomina animali ed ambienti diversi.	
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ		Formula ipotesi, discute, trova spiegazioni e	
		soluzioni	
		Mostra curiosità per gli organismi viventi.	
		Attraverso gli esperimenti conosce la materia e le	
		sue trasformazioni fino ad arrivare all' intuizione	
		dell' invisibile.	
	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della	Usare in modo appropriato i termini:prima/	
	giornata e della settimana. Riferisce	adesso/ dopo/ mentre, orientandosi nel tempo	
	correttamente eventi del passato recente; sa dire	delle esperienze quotidiane.	
	cosa potrà succedere in un futuro immediato e	Cogliere il susseguirsi dei ritmi della giornata	
COMPETENZA DIGITALE	prossimo	(mattino, pomeriggio, sera).	
COMPETENZA DIGITALE	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Mostra curiosità per alcuni strumenti tecnologici. Costruire con materiali diversi, montare e	
	scoprime le funzioni e i possibili usi.	smontare, individuando qualità e proprietà degli	
		oggetti e dei materiali	
		Capire come funzionano macchine e meccanismi	
		che fanno parte della loro esperienza (tv, frigo,	
		fornello, radio, telefonino, ecc)	
		Utilizzare strumenti tecnologici(TIC) : uso del	
		computer.	
COMPETENZA IN CAMPO MATEMATICO	NUMERO E SPAZIO	Operare e giocare con materiale strutturato.	
		Classificare oggetti in base a specifici criteri.	
	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e	Seriare più elementi in ordine crescente e	
	materiali secondo criteri diversi, ne identifica	decrescente.	
	alcune proprietà, confronta e valuta quantità;	Usare i simboli per quantificare, avviando i primi	

utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	processi di astrazione. Esegue le prime semplici operazioni nell' aggiungere e nel togliere gli elementi.
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.	Distinguere e differenziare le quantità. Individuare i numeri nell' ambiente circostante. Cominciare a sperimentare l' uso del contare Compiere semplici misurazioni (lunghezza, peso, quantità), utilizzando simboli per registrarle.
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.	Compie semplici percorsi su indicazioni verbali, in base a concetti topologici e spaziali acquisiti. Localizza oggetti nello spazio prendendo come riferimento se stesso. Riconosce denomina e rappresenta le forme (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo) e ne individua le proprietà (lati, angoli, spigoli, spessore).

NOTE:			

	DALLA SCUOLA DELL' INFANZIA ALLA SCUOLA PRIMAR	IA	
Competenze chiave europee per l' apprendimento permanente	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Attività	
	Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.	Si fa riferimento alle attività che verranno attuate per il raggiungimento degli obiettivi del campo d' esperienza IL SE' E L' ALTRO	
	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.	Si fa riferimento alle attività che verranno attuate per il raggiungimento degli obiettivi del campo d' esperienza IL SE' E L' ALTRO e IL CORPO E IL MOVIMENTO	
	Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta	Si fa riferimento alle attività che verranno attuate per il raggiungimento degli obiettivi del campo d' esperienza IL SE' E L' ALTRO e LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del	Strutturare momenti in cui sia fondamentale il rispetto delle regole in classe e nei giochi strutturati.	

comportamento nei contesti privati e pubblici.	
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.	Ascolto e rielaborazione di storie A livello individuale Attività collettiva di sintesi del lavoro svolto.
Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	Attività manipolative e vissuti motori, finalizzate all'interiorizzazione della simbologia alfabetica e matematica.
Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	Si fa riferimento alle attività che verranno attuate per il raggiungimento degli obiettivi del campo d' esperienza LA CONOSCENZA DEL MONDO
Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	Si fa riferimento alle attività che verranno attuate per il raggiungimento degli obiettivi del campo d' esperienza IL SE' E L' ALTRO e I DISCORSI E LE PAROLE

NOTE:		