



**Programmazione didattico-educativa di istituto
 SCUOLA DELL'INFANZIA**

FILONE 5 Imparare a imparare		
INDICATORE: POSSIEDE, RICERCA E ORGANIZZA NUOVE INFORMAZIONI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Costruisce i propri apprendimenti attraverso le esperienze		
3 anni Costruisce i propri apprendimenti attraverso esperienze sensoriali e relazioni con i compagni	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli ambienti scolastici • Conosce i compagni • Conosce i propri bisogni 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora con i 5 sensi • Scopre l'ambiente scolastico • Gioca in modo parallelo • Partecipa ad attività e giochi
4 anni Costruisce i propri apprendimenti attraverso la soddisfazione dei	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i propri interessi • Conosce le proprie capacità • Conosce le proprie difficoltà 	<ul style="list-style-type: none"> • Fa esperienze in base ai propri interessi • Gioca condividendo giochi e materiali • Esprime ciò che pensa

propri interessi		<ul style="list-style-type: none"> • Condivide ciò che sa • Pone domande • Partecipa a conversazioni collettive e a tutte le attività
<p>5 anni</p> <p>Comincia ad organizzare i propri apprendimenti sulla base della sua curiosità e delle esperienze vissute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le proprie risorse e i propri limiti 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca e acquisisce le informazioni • Esprime e motiva ciò che pensa • Rispetta il punto di vista altrui • Condivide le informazioni • Opera collegamenti con apprendimenti pregressi • Scambia punti di vista

FILONE 5 Imparare a imparare

INDICATORE: AUTONOMIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>Livello 0</p> <p>Organizza il proprio gioco</p>		
<p>3 anni</p> <p>Supera la dipendenza dall'adulto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i giochi e i materiali della scuola • Conosce le principali regole di convivenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ciò che serve per svolgere il gioco in modo autonomo

<p>durante la giornata scolastica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le routine scolastiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Inizia a condividere giochi e materiali • Prende semplici iniziative di gioco • Partecipa a giochi organizzati • Partecipa ai momenti di routine in modo consapevole • Esegue compiti assegnati dall'adulto e imita il lavoro e il gioco dei compagni
<p><u>4 anni</u> Assume iniziative e porta a termine le attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce i vari momenti della giornata scolastica • e i ruoli ad essi collegati 	<ul style="list-style-type: none"> • Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni • Lavora ed interagisce in un gruppo • Assume atteggiamenti corretti ed è autonomo nei momenti di routine • Esegue semplici incarichi e l'attività nei tempi stabiliti • Partecipa autonomamente a giochi organizzati e di gruppo • Rispetta le regole e i tempi di gioco
<p><u>5 anni</u> Opera in modo costruttivo e creativo con gli altri portando a termine il proprio lavoro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le diverse strategie di lavoro condividendole con i compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Si organizza e collabora con gli altri • Si gestisce nelle routine • Utilizza autonomamente gli spazi scolastici • Assume e porta a termine in autonomia compiti e attività nei tempi stabiliti

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Opera scelte tra diverse alternative motivandole |
|--|--|--|