

Programmazione didattico-educativa d'Istituto

SCUOLA DELL'INFANZIA

FILONE 9 Competenza progettuale e organizzativa RICERCA, ORGANIZZA E SI PROCURA NUOVE INFORMAZIONI PER COSTRUIRE IL PROPRIO PATRIMONIO DI CONOSCENZE		
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	Conosce gli ambienti scolastici Conosce i compagni Conosce i propri bisogni	Esplora con i 5 sensi Scopre l'ambiente scolastico Gioca in modo parallelo

www.icsbonvesin.gov.it

Via Bonvesin de la Riva, 1
 20025 LEGNANO (MI)
 ☎ 0331548306 ☎ 0331546802

info@icsbonvesin.gov.it
miic8d9008@istruzione.it
miic8d9008@pec.istruzione.it

Codice meccanografico: MIIC8D9008
 Codice fiscale: 9204452015



		<p>Partecipa ad attività e giochi</p> <p>Fa esperienze in base ai propri interessi</p> <p>Gioca condividendo giochi e materiali</p> <p>Esprime ciò che pensa</p> <p>Condivide ciò che sa</p> <p>Pone domande</p> <p>Partecipa a conversazioni collettive e a tutte le attività</p>
<p>4 ANNI</p> <p>Costruisce i propri apprendimenti attraverso la soddisfazione dei propri interessi</p>	<p>Conosce i propri interessi</p> <p>Conosce le proprie capacità</p> <p>Conosce le proprie difficoltà</p>	
<p>5 ANNI</p> <p>Comincia ad organizzare i propri apprendimenti sulla base della sua curiosità e delle esperienze vissute</p>	<p>Conosce le proprie risorse e i propri limiti</p>	<p>Ricerca e acquisisce le informazioni</p> <p>Esprime e motiva ciò che pensa</p> <p>Rispetta il punto di vista altrui</p> <p>Condivide le informazioni</p> <p>Opera collegamenti con apprendimenti pregressi</p> <p>Scambia punti di vista</p>

FILONE 9 Competenza progettuale e organizzativa DIMOSTRA ORIGINALITA' E SPIRITO DI INIZIATIVA		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Affronta situazioni conosciute in autonomia		
3 ANNI Pone attenzione al contesto in cui è inserito	Conosce il contesto scuola	E' in grado di vivere autonomamente i momenti della giornata scolastica Osserva l'ambiente
4 ANNI Affronta le situazioni in autonomia	Conosce le proprie potenzialità Conosce il contesto scuola	Pone domande Analizza gli aspetti salienti di alcune situazioni concrete Chiede spiegazioni Mette in atto comportamenti adeguati alla situazione Utilizza i materiali a disposizione
5 ANNI	Conosce la realtà che lo circonda	Interviene in modo propositivo e creativo ponendo domande pertinenti

<p>Mostra curiosità nei confronti della realtà circostante</p>	<p>Conosce i materiali a disposizione</p>	<p>Utilizza i materiali in modo originale e adeguato</p> <p>Prende decisioni</p> <p>E' in grado di realizzare semplici progetti</p> <p>Fornisce al gruppo idee originali</p> <p>Esplora la realtà circostante raccogliendo informazioni</p>
--	---	---

FILONE 9 Competenza progettuale e organizzativa E' IN GRADO DI REALIZZARE PROGETTI		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Sperimenta il gioco creativo esplorando l'ambiente e il materiale a disposizione		
3 ANNI Sperimenta il gioco collaborativo e costruttivo con gli altri bambini	<p>Conosce i compagni</p> <p>Conosce l'ambiente scuola e i suoi materiali/giochi</p>	<p>Osserva e ascolta i compagni</p> <p>Gioca in modo parallelo con i compagni usando gli stessi giochi/materiali</p>
4 ANNI Organizza giochi e attività insieme ai compagni	<p>Conosce alcune proprie capacità</p> <p>Conosce alcuni semplici processi operativi per realizzare progetti</p>	<p>Partecipa alle attività</p> <p>Condivide e scambia materiali</p> <p>Coglie possibilità di lavoro e gioco</p>
5 ANNI Progetta giochi e attività utilizzando i materiali a disposizione e organizzando lo spazio fisico	<p>Conosce le proprie capacità creative e inventive</p> <p>Conosce alcuni processi operativi per realizzare progetti</p> <p>Conosce le variabili</p>	<p>Avanza proposte per la scelta e realizzazione dell'attività e/o del gioco</p> <p>E' in grado di decidere e di condividere le decisioni</p> <p>E' in grado di operare scelte</p> <p>Reperisce informazioni, materiali e strumenti</p>

necessari al proprio lavoro/gioco

FILONE 9 Competenza progettuale e organizzativa SI ASSUME LE PROPRIE RESPONSABILITA'		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Si adegua alle routine quotidiane		
3 ANNI Riconosce e rispetta le routine quotidiane	Conosce le azioni quotidiane Conosce le principali regole di convivenza sociale	Distingue i diversi momenti della giornata
4 ANNI Riconosce e rispetta le routine quotidiane ed inizia ad essere consapevole dei propri compiti e ruoli	Conosce i ruoli di adulti e bambini Conosce come mantenere ordinata la classe	Svolge i diversi incarichi nei vari momenti della giornata Sa portare a termine un lavoro individuale Sa dare il proprio contributo in un lavoro collettivo Sa riordinare la classe
5 ANNI	Conosce i comportamenti corretti e scorretti	Prende decisioni



Inizia ad essere consapevole dei propri diritti e doveri Gestisce con una certa autonomia il tempo della giornata scolastica	Conosce il significato del concetto di responsabilità	Opera scelte Si assume spontaneamente compiti e li porta a termine
---	---	---

FILONE 9 Competenza progettuale e organizzativa		
CHIEDE AIUTO QUANDO SI TROVA IN DIFFICOLTA' E SA FORNIRE AIUTO A CHI LO CHIEDE		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Percepisce e comunica, con vari linguaggi, esigenze, emozioni e sentimenti		
3 ANNI Esprime bisogni ed emozioni attraverso un linguaggio semplice	<p>Conosce i propri bisogni</p> <p>Conosce le principali emozioni</p>	<p>Chiede aiuto all'adulto attraverso diverse modalità</p>
4 ANNI Comunica le proprie esperienze e le proprie necessità	<p>Conosce le modalità corrette per chiedere aiuto</p> <p>Conosce le proprie difficoltà</p> <p>Conosce alcune strategie di autocontrollo</p>	<p>Riconosce le sue difficoltà</p> <p>Controlla le proprie emozioni</p> <p>Chiede aiuto ad adulti e compagni</p>
5 ANNI In scambi di informazioni semplici e di routine, comunica in modo comprensibile i suoi vissuti e intuisce quelli altrui	<p>Conosce le proprie e altrui emozioni</p> <p>Conosce comportamenti di autocontrollo di fronte a crisi e frustrazioni</p>	<p>Riferisce i propri stati d'animo e li esprime in modo appropriato</p> <p>Riconosce che gli altri possano provare emozioni simili alle proprie</p> <p>Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza e adotta strategie di problem solving</p>



		Chiede aiuto per sé e per gli altri
--	--	-------------------------------------

FILONE 9 Competenza progettuale e organizzativa RISULTA DISPOSTO AD ANALIZZARE SE STESSO E A MISURARSI CON LE NOVITA' E GLI IMPREVISTI		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Si adatta alle nuove situazioni		
3 ANNI Vive nuove situazioni serenamente	Conosce ritmi e routine della vita scolastica Conosce i compagni e le figure adulte	Comunica difficoltà legate alla nuova situazione Manifesta difficoltà anche attraverso il linguaggio non verbale
4 ANNI Affronta nuove situazioni in autonomia	Conosce l'ambiente che lo circonda e le persone che ne fanno parte	Formula ipotesi di soluzione di fronte a problemi Affronta situazioni nuove Opera scelte
5 ANNI Si misura con le nuove situazioni e risponde positivamente	Conosce situazioni di imprevisto Conosce strategie di risoluzione dei problemi Conosce e gestisce la frustrazione Conosce le proprie potenzialità	Gestisce e controlla le proprie emozioni di fronte ad una situazione nuova Sa utilizzare strategie di problem solving in situazioni sconosciute E' capace di anticipare gli eventi e ne prevede gli sviluppi futuri



		<p>Valuta diverse alternative</p> <p>Giustifica le sue scelte</p>
--	--	---