

ISTITUTO COMPRENSIVO DONADONI

SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2023/2024

CAMPO D'ESPERIENZA CORPO E MOVIMENTO

ANNI TRE

Competenze chiave europee	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento
Imparare ad imparare Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità	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.	Percezione e controllo del sé corporeo	. Riconoscere la successione dei momenti della giornata scolastica. . Muoversi autonomamente negli spazi della scuola. . Riconoscere e rispettare le regole di comportamento dei vari ambienti.
Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione Spirito di iniziativa e imprenditorialità	. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo	Percezione e controllo del sé corporeo	. Accettare di distendersi, riuscire a rilassarsi quando si crea un contesto adatto ed, eventualmente, addormentarsi.
Spirito di iniziativa e imprenditorialità Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia Imparare ad imparare	. adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	Autonomia personale	. Rispettare le principali norme igieniche (es. lavarsi le mani, bere con il bicchiere, ...). . Riconoscere i propri indumenti. . Svestirsi da solo. . Togliersi le scarpe. . Assaggiare tutti i cibi proposti. . Mangiare da solo.

<p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>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</p>	<p>Gioco motorio individuale e di gruppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Partecipare ai giochi di gruppo. . Adottare i propri comportamenti motori considerando e rispettando quelli degli altri. . Rispettare le regole del gioco. . Giocare e relazionarsi con i compagni.
<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</p> <p>Competenze sociali e civiche</p>	<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<p>Percezione e controllo del sé corporeo</p> <p>Corpo e spazio</p> <p>Movimento e ritmo</p> <p>Motricità fine</p> <p>Sicurezza e prevenzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Apprendere e controllare sempre meglio gli schemi motori di base (es. saltare, strisciare, correre, gattonare). . Eseguire percorsi motori rispettando la consegna. . Eseguire una semplice sequenza ritmica. . Eseguire andature diverse. . Accettare di utilizzare il materiale proposto. . Sperimentare con creatività materiali strutturati e occasionali. . Impugnare il mezzo grafico. . Adottare ruoli e comportamenti adeguati nelle prove di evacuazione.
<p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Rappresentazione mentale e grafica del sé corporeo</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere e denominare i principali segmenti del corpo (testa, tronco, arti superiori e arti inferiori) su di sé. . Ricomporre correttamente la sagoma di una figura umana scomposta in più parti. . Riconoscere le funzioni dei principali segmenti corporei. . Disegnare lo schema corporeo nelle sue linee essenziali ("uomo girino").

ANNI QUATTRO

Competenze chiave europee	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento
<p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> . 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. 	<p>Percezione e controllo del sé corporeo</p> <p>Autonomia</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere la successione dei momenti della giornata scolastica. . Muoversi autonomamente negli spazi della scuola. . Riconoscerne la funzione. . Adattarsi alle regole relative ad essi. . Gestire autonomamente i propri spazi e le proprie cose . Organizzare autonomamente il proprio tempo libero
<p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo 	<p>Percezione e controllo del sé corporeo</p> <p>Il corpo e le funzioni sensoriali</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere i cambiamenti del proprio corpo con il passare del tempo. . Sperimentare la possibilità di dosare il proprio tono muscolare per eseguire alcune azioni (es. l'accompagnare la porta senza farla sbattere, travasare qualcosa calibrando il movimento, ...). . Riuscire a rilassarsi quando si crea un contesto adatto. . Essere consapevole della propria identità di genere. . Distinguere e nominare con termini sempre più appropriati le principali sensazioni tattili, olfattive, uditive, visive (i colori primari, le principali forme geometriche piane, le dimensioni grande/medio/piccolo, lungo/corto, alto/basso).
<p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare ad imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> . adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	<p>Autonomia personale</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Provvedere alla propria igiene personale rispettando le principali norme igieniche (es. uso del bagno, pulizia del naso, ...). . Riconoscere i propri indumenti. . Indossare alcuni capi di abbigliamento. . Accettare di assaggiare i cibi poco conosciuti. . Essere autonomo nel mangiare. . Adottare comportamenti. corretti a tavola (es. stare seduto, usare le posate,..)

		<p>Motricità fine</p> <p>Sicurezza e prevenzione</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Definire le relazioni topologiche e spaziali di: sopra/sotto, aperto / chiuso; vicino /lontano; dentro/fuori, in alto in basso. . Adattare il gesto manuale all'utilizzo del materiale. . Impugnare il mezzo grafico. . Provare a ritagliare liberamente fogli di carta. . Incollare nel corso di una attività libera. . Riconoscere situazioni di pericolo reali per sé e per gli altri. . Comprendere il significato dei segnali di evacuazione. . Adottare ruoli e comportamenti adeguati nelle prove di evacuazione.
<p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	Rappresentazione mentale e grafica del sé corporeo	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere e denominare i principali segmenti del corpo (testa, tronco, arti superiori e arti inferiori) su di sé, sugli altri e su immagini. . Ricomporre correttamente la sagoma di una figura umana scomposta in più parti . Riconoscere le funzioni delle parti del corpo. . Disegnare lo schema corporeo nelle sua parti principali. . Disegnare le parti mancanti in uno schema corporeo, seguendo un modello. . Disegnare il volto umano con le parti principali. . Disegnare le parti mancanti di un volto umano.

ANNI CINQUE

Competenze chiave europee	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento
<p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> . 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. 	<p>Percezione e controllo del sé corporeo</p> <p>Autonomia personale</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere la successione dei momenti della giornata scolastica. . Riuscire a sostenere i ritmi della giornata scolastica. . Muoversi autonomamente negli spazi della scuola. . Riconoscerne la funzione. . Adattarsi alle regole relative ad essi senza bisogno di sollecitazioni. . Gestire autonomamente i propri spazi e le proprie cose e il proprio tempo libero.
<p>Imparare ad imparare</p> <p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo 	<p>Percezione e controllo del sé corporeo</p> <p>Il corpo e le funzioni senso-percettive</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere i cambiamenti del proprio corpo e delle proprie possibilità che intervengono con il passare del tempo. . Dosare il proprio tono muscolare per eseguire un'azione (es. l'accompagnare la porta senza farla sbattere, travasare qualcosa calibrando il movimento, versare l'acqua nel bicchiere a tavola, ...). . Modificare su richiesta il tono muscolare a livello globale e segmentario passando da uno stato di tensione a uno di rilassamento. . Riuscire a rilassarsi per un breve periodo. . Essere consapevole dell'identità di genere propria e degli altri. . Distinguere e nominare con termini appropriati le principali sensazioni tattili, olfattive, uditive e visive.
<p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Imparare ad imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> . adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	<p>Autonomia personale</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Provvedere alla propria igiene personale rispettando le norme igieniche (es. uso del bagno, pulizia del naso, ...). . Riconoscere i propri indumenti. . Vestirsi, svestirsi, calzare correttamente le scarpe. . Accettare di assaggiare i cibi poco conosciuti.

			. Adottare comportamenti corretti a tavola (es. stare seduto, usare le posate, ...).
<p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</p> <p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p>	<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori,</p> <p>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</p>	<p>Gioco motorio individuale e di gruppo</p> <p>Autonomia personale</p> <p>Il linguaggio del corpo</p>	<p>. Dedicarsi al gioco motorio individuale o di gruppo alternandolo, spontaneamente o su richiesta, con altri tipi di gioco.</p> <p>. Rispettare nel proprio movimento la presenza dell'altro.</p> <p>. Partecipare in modo positivo e propositivo alle attività o ai giochi motori proposti.</p> <p>. Rispettare il proprio turno spontaneamente e su invito dell'adulto nell'interazione motoria e nel gioco organizzato.</p> <p>. Prima di dedicarsi a un gioco cercare di comprenderne il funzionamento e utilizzare le strategie più funzionali per una buona riuscita.</p> <p>. Comprendere il significato delle regole di un gioco e rispettarle.</p> <p>. Concordare con i compagni le regole di un gioco.</p> <p>. Strutturare lo spazio e utilizzare il materiale in modo creativo per creare situazioni ludico – simboliche (es. giochi di ruolo, costruzioni, ...).</p> <p>. Nel gioco simbolico accettare di assumere ruoli diversi (leader/ gregario, ...).</p>
<p>Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia</p> <p>Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione</p> <p>Competenze sociali e civiche</p>	<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<p>Percezione e controllo del sé corporeo</p>	<p>. Assumere un comportamento motorio adeguato alla proposta e al contesto.</p> <p>. Controllare gli schemi posturali di base (stare in piedi, seduto, sdraiato, carponi, ...) con sempre maggiore padronanza.</p> <p>. Controllare gli schemi motori di base: camminare, strisciare, rotolare, correre, saltare, arrampicarsi, eseguire capriole in avanti, con sempre maggiore padronanza.</p> <p>. Arrestarsi e riprendere un'andatura ad un segnale convenuto.</p> <p>. Coordinare i propri movimenti con quelli dei compagni (es. restare in fila, rispettare il proprio turno, ...) per il raggiungimento di un risultato comune.</p> <p>. Accettare di partecipare a giochi che prevedono una competizione.</p> <p>. Accettare serenamente i risultati di una competizione.</p>

		<p>Il gioco motorio individuale e di gruppo</p> <p>Il linguaggio del corpo</p> <p>Corpo e spazio</p> <p>Movimento e ritmo</p> <p>Rappresentazione mentale e grafica del sé corporeo</p> <p>Motricità fine</p> <p>Sicurezza e prevenzione</p>	<p>. Usare il linguaggio corporeo per esprimere emozioni e sentimenti.</p> <p>. Comprendere e interpretare il linguaggio corporeo degli altri.</p> <p>. Eseguire percorsi liberi o strutturati rispettando le consegne e adeguando il proprio comportamento a ostacoli od oggetti</p> <p>. Riprodurre una sequenza ritmica con gesti o movimenti.</p> <p>. Controllare l'equilibrio dinamico mentre si eseguono andature e spostamenti.</p> <p>. Adeguare il proprio movimento a ritmi differenti.</p> <p>. Riconoscere su di sé e utilizzare i principali concetti topologici (sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro/accanto, ...).</p> <p>. Eseguire consegne riferite ai concetti spaziali e topologici.</p> <p>. Definire correttamente le relazioni topologiche e spaziali di: sopra/sotto, aperto / chiuso; vicino /lontano; in alto in basso; in relazione a sé, agli altri, agli oggetti.</p> <p>. Rappresentare in modo corretto le relazioni topologiche.</p> <p>. Utilizzare in modo appropriato, nelle attività libere o guidate, materiali diversi (materiale didattico, di recupero, manipolativo, ...) per la realizzazione di un prodotto definito.</p> <p>. Impugnare correttamente il mezzo grafico.</p> <p>. Avere una buona fluidità nel tratto grafico.</p> <p>. Temperare matite e pastelli.</p> <p>. Ritagliare in tempi adeguati semplici figure.</p> <p>. Incollare posizionando correttamente un'immagine su un foglio.</p> <p>. Riconoscere situazioni di pericolo reali o potenziali per sé e per gli altri e cercare di evitarle.</p> <p>. Comprendere il senso delle norme di sicurezza legate all'ambiente scolastico,</p>
--	--	--	---

			<p>in particolare quelle relative al piano d'evacuazione.</p> <p>. Comprendere il significato dei segnali di evacuazione.</p> <p>. Adottare ruoli e comportamenti adeguati durante le prove di evacuazione (es. non spingersi, camminare in fila indiana, ruoli di capofila e chiudifila).</p>
<p>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Rappresentazione mentale e grafica del sé corporeo</p>	<p>. Riconoscere e denominare i segmenti del corpo su di sé, sugli altri e su immagini.</p> <p>. Ricomporre correttamente la sagoma di una figura umana scomposta in più parti.</p> <p>. Riconoscere le funzioni delle parti del corpo.</p> <p>. Disegnare in modo completo lo schema corporeo.</p> <p>. Disegnare le parti mancanti di uno schema corporeo senza modello.</p> <p>. Disegnare in modo completo il volto umano.</p> <p>. Disegnare le parti mancanti di un volto umano senza modello.</p> <p>. Rappresentare graficamente un vissuto motorio.</p>