

TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEO FONDANTE : IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO DI RIFERIMENTO ANNI 3

POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: IL SE' E L'ALTRO – LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE – I DISCORSI E LE PAROLE – LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti</p>	<p>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</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>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ha raggiunto il controllo sfinterico - Usa i servizi igienici - Sta seduto a tavola e assaggia il cibo proposto - Acquisisce sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie - Si muove con disinvoltura nello spazio in modo spontaneo e guidato - Utilizza semplici riferimenti spaziali - Sviluppa la motricità globale - Sviluppa la manualità - Interiorizza i movimenti spaziali: avanti/indietro, in alto/in basso 	<ul style="list-style-type: none"> - Spostamenti - Salti - Giochi di equilibrio - Giochi di rilassamento - Giochi a specchio - Elaborati - Cartelloni - Giochi di squadra - Percorsi - Giochi di coordinazione - Giochi con comandi spaziali e temporali - Giochi simbolici 	<p>L'attività educativa e didattica terrà conto dei principi base della: CREATIVITA' favorendo modi diversi per risolvere situazioni concrete</p> <p>INDIVIDUALIZZAZIONE dedicandosi alle necessità proprie di ogni individuo e ai ritmi di apprendimento</p> <p>SOCIALIZZAZIONE con l'integrazione nella comunità sociale mediante l'acquisizione di alcune abitudini e valori favorendo la collaborazione, la partecipazione ed il rispetto verso gli altri.</p>	<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità</p> <p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé</p> <p>Sa chiedere aiuto</p>	<p>Osservazioni occasionali e sistematiche</p> <p>Revisioni in gruppo delle attività</p> <p>Protocolli osservativi</p>

TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEO FONDANTE : IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO DI RIFERIMENTO **ANNI 3**

POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: IL SE' E L'ALTRO – LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE – I DISCORSI E LE PAROLE – LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti</p>	<p>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</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>	<ul style="list-style-type: none"> - Percepisce, riconosce e denomina le principali parti del proprio corpo - Rispetta semplici regole nei giochi - Controlla le posizioni statiche e dinamiche del corpo - Nomina le parti principali del corpo - Disegna la figura umana - Sviluppa gli schemi motori del rotolare e dello strisciare - sviluppa l'azione dello strappare 	<ul style="list-style-type: none"> - Movimenti con ritmo - Danze e balli - Lanci e recezione di palle - Giochi di imitazione - Esercizi di controllo della respirazione - Esperienze di adattamento dei movimenti al ritmo - Attività grafo-motorie - Elaborati - Giochi ed attività di espressione 		<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità</p> <p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé</p> <p>Sa chiedere aiuto</p>	<p>Vedere tavola precedente</p>

TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEO FONDANTE : IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO DI RIFERIMENTO **ANNI 4**

POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: IL SE' E L'ALTRO – LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE – I DISCORSI E LE PAROLE – LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti</p>	<p>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</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>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa correttamente i servizi igienici - Mantiene un comportamento corretto durante i pasti - Controlla e coordina i movimenti del proprio corpo - Imita posizioni statiche e in movimento - Rappresenta la figura umana con la testa e i suoi particolari, il tronco, gli arti superiori e inferiori - rispetta le regole nei giochi - impugna correttamente pennarelli e forbici - taglia seguendo una linea dritta - sviluppa l'equilibrio - sviluppa i concetti topologici fondamentali 	<ul style="list-style-type: none"> - Spostamenti - Salti - Giochi di equilibrio - Giochi di rilassamento - Giochi a specchio - Elaborati - Cartelloni - Giochi di squadra - Percorsi - Giochi di coordinazione - Giochi con comandi spaziali e temporali - Giochi simbolici 		<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità</p> <p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé</p> <p>Sa chiedere aiuto</p>	Vedere tavola precedente

TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEO FONDANTE : IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO DI RIFERIMENTO **ANNI 4**

POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI IL SE' E L'ALTRO – LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE – I DISCORSI E LE PAROLE – LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti</p>	<p>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</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>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalizza le parti del corpo su di sé e sugli altri - Controlla e coordina i movimenti del proprio corpo - Acquisisce sicurezza nei movimenti e fiducia nelle proprie capacità motorie - Padroneggia il movimento nelle esperienze di gioco -Sviluppa la coordinazione occhio-mano - sviluppa gli schemi motori dinamici - accetta ruoli diversi - conosce e interiorizza il proprio sé corporeo - accetta il risultato di un gioco 	<ul style="list-style-type: none"> - Movimenti con ritmo - Danze e balli - Lanci e recezione di palle - Giochi di imitazione - Esercizi di controllo della respirazione - Esperienze di adattamento dei movimenti al ritmo - Attività grafo-motorie - Elaborati - Giochi ed attività di espressione 		<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità</p> <p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé</p> <p>Sa chiedere aiuto</p>	<p>Vedere tavola precedente</p>

TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEO FONDANTE : IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO DI RIFERIMENTO ANNI 5

POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI IL SE' E L'ALTRO – LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE – I DISCORSI E LE PAROLE – LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti</p>	<p>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</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>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce le differenze sessuali - Cura la propria igiene personale -Ha sviluppato una buona motricità fine - riconosce e denomina le parti del corpo - Esegue, si orienta e riproduce un percorso - Rappresenta la figura umana con tutti i particolari - distingue sulla base della lateralizzazione - utilizza strategie motorie utili per risolvere problemi - padroneggia i concetti temporali riferiti alle azioni - consolida l'equilibrio - padroneggia gli schemi motori dinamici - Interiorizza i concetti topologici fondamentali 	<ul style="list-style-type: none"> - Spostamenti - Salti - Giochi di equilibrio - Giochi di rilassamento - Giochi a specchio - Elaborati - Cartelloni - Giochi di squadra - Percorsi - Giochi di coordinazione - Giochi con comandi spaziali e temporali - Giochi simbolici 		<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità</p> <p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé</p> <p>Sa chiedere aiuto</p>	<p>Vedere tavola precedente</p>

TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEO FONDANTE : IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO DI RIFERIMENTO ANNI 5

POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI IL SE' E L'ALTRO – LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE – I DISCORSI E LE PAROLE – LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti</p>	<p>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</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>	<ul style="list-style-type: none"> - Controlla il proprio comportamento motorio in diversi contesti - Ha raggiunto una corretta autonomia di base - Riconosce i rischi che possono derivare da comportamenti motori non corretti - rispetta regole nei giochi - impugna correttamente le matite - taglia linee dritte e curve - padroneggia il contrasto tra: movimento/rumore, immobilità/silenzio 	<ul style="list-style-type: none"> - Movimenti con ritmo - Danze e balli - Lanci e recezione di palle - Giochi di imitazione - Esercizi di controllo della respirazione - Esperienze di adattamento dei movimenti al ritmo - Attività grafo-motorie - Elaborati - Giochi ed attività di espressione 		<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità</p> <p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé</p> <p>Sa chiedere aiuto</p>	<p>Vedere tavola precedente</p>

