

**SCUOLA DELL'INFANZIA "VITTORIA"
RONCADE**

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA



SETTEMBRE 2024

PREMESSA

"Le Indicazioni Nazionali intendono fissare gli obiettivi generali, gli obiettivi di apprendimento e i relativi traguardi per lo sviluppo delle competenze dei bambini per ciascun campo di esperienza".

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutti i bambini e le bambine da tre a sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura .

In ordine alle Indicazioni per il curricolo, i campi di esperienza saranno improntati sia dalla motivazione che dalla intenzionalità educativi da perseguire, in modo trasversale e contemporaneo, finalità e traguardi di sviluppo atti alla formazione di un'educazione armonica ed integrale del/la bambina/o.

FINALITA' DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'*identità* significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'*autonomia* significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire *competenze* significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di *cittadinanza* significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

Al centro del processo educativo c'è il bambino e di questo processo egli stesso deve essere attivo protagonista, deve sentirsi accolto, riconosciuto, sostenuto, valorizzato; la sua disponibilità e le sue potenzialità possono essere sviluppate o inibite, possono evolvere in modo armonioso o disarmonico, in ragione dell'impegno professionale delle insegnanti, delle risorse disponibili e della collaborazione con le famiglie.

Il rapporto scuola famiglia si inserisce dal punto di vista pedagogico, nella più grande tematica della continuità educativa e didattica. Entrambe

condividono responsabilità e impegni nel rispetto reciproco delle proprie competenze e ruoli. Per il raggiungimento del successo formativo e del benessere dei bambini è indispensabile la costruzione di un rapporto di forte intesa con le famiglie, intessuto di un solida rete di scambi comunicativi e responsabilità condivisa.

L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è per i genitori un'occasione per prendere coscienza e riflettere sul proprio ruolo educativo.

In una società multietnica come la nostra è importante "mettersi in ascolto", offrire occasioni d'interscambio tra culture, riflettere su diversi modelli educativi, esperienze religiose differenti, per favorire la conoscenza di diversi usi e costumi, al fine di maturare atteggiamenti di rispetto e di convivenza civile e sociale. In quest'ottica la scuola dell'infanzia diventa un'opportunità di incontro per chi "arriva da lontano", un'occasione per costruire nuovi legami di comunità.

Un'attenzione particolare si dedica ai bambini delle famiglie dei bambini con disabilità affinché ricevano un adeguato supporto attraverso la costruzione di ambienti educativi significativi per i propri figli, capaci di rispondere ai bisogni specifici di ciascun bambino.

A garanzia di questo progetto educativo la nostra scuola durante l'anno scolastico promuove occasioni di incontro; organizza eventi e attività con la partecipazione attiva dei genitori, convoca colloqui individuali, assemblee di sezione, incontri formativi rivolti agli adulti.

La scuola dell'infanzia dunque fonda la sua azione educativa su:

Richiamo alla centralità della persona e quindi l'attenzione allo sviluppo delle sue dimensioni costitutive. "Le finalità della scuola devono essere definite a partire dal bambino/a rispettando l'originalità del suo percorso individuale, della singolarità e complessità di ogni persona, della sua articolata identità, aspirazione, capacità, e fragilità nelle varie fasi di sviluppo e di formazione".

Richiamo alla scuola come comunità educante

In quanto intessuta di linguaggi affetti ed emotivi. Promuove la condivisione dei valori che consentono di accogliere il bambino/a e di valorizzarlo appieno.

Richiamo al concetto di cittadinanza

Come impegno per la costruzione di un mondo migliore. Le nuove indicazioni per il curriculum riconfermano e definiscono le finalità generali della Scuola dell'infanzia:

- Sviluppo dell' **Identità**
- Sviluppo dell'**Autonomia**
- Sviluppo delle **competenze**
- Avvio alla **cittadinanza**

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Nella parte delle Indicazioni relativa alla scuola dell'infanzia l'ambiente è visto come "contesto di relazione, di cura e di apprendimento, nel quale possono essere filtrate, analizzate ed elaborate le sollecitazioni che i bambini sperimentano nelle loro esperienze". L'uso del termine contesto dal latino *contextere* "contessere" rende bene l'idea di interazione e di scambio tra tutte le parti che concorrono al processo di apprendimento e dell'integrazione tra le esperienze di docenti allievi sulla base di scopi e interessi comuni.

Le dimensioni dell'ambiente sono così identificate.

LO SPAZIO	Accogliente, caldo, curato, orientato dal gusto, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola.
IL TEMPO	Disteso, nel quale è possibile per il bambino giocare, esplorare, dialogare, osservare, ascoltare, capire, crescere con sicurezza nella tranquillità, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.
LO STILE EDUCATIVO	Fondato sull'osservazione e sull'ascolto, sulla progettualità elaborata collegialmente, sull'intervento indiretto e di regia.
LA DOCUMENTAZIONE	Come processo che produce tracce, memoria e riflessione, che rende visibili le modalità e i percorsi di formazione.
LA PARTECIPAZIONE	Come dimensione che permette di stabilire e sviluppare legami di corresponsabilità, di incoraggiare il dialogo e la cooperazione nella costruzione della conoscenza.

Gli aspetti relazionali e comunicativi sono posti in risalto e costituiscono lo sfondo su cui si stagliano gli altri elementi. Il "clima" più favorevole appare quello improntato all'ascolto, che favorisce le relazioni interpersonali e consente la necessaria attenzione ai bisogni di ciascun bambino, alla cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose. È un "clima" che produce una "comunità" in cui i bambini possano *"scambiare punti di vista, confrontare le proprie interpretazioni attorno a fatti ed eventi, esprimere i propri pensieri, negoziare e condividere con gli altri le proprie opinioni"*. La scuola/sezione viene intesa come "ambiente di apprendimento" in cui lo strumento "lingua" è utilizzato per stabilire relazioni con gli altri nel corso di differenti situazioni comunicative legate al gioco o alle varie attività. Le interazioni con i coetanei e con l'insegnante consentono infatti di condividere emozioni e pensieri; di imparare a esprimere le proprie idee e riconoscere agli altri il diritto di esprimerle; di ascoltare gli altri e sforzarsi di comprenderli; di spiegare le proprie esigenze; di usare il "diritto alla parola" per stabilire regole e risolvere i conflitti.

MATERIALI-STRUMENTI

La scelta e l'organizzazione dei materiali, dei mezzi e degli strumenti per lo sviluppo delle attività e delle esperienze didattiche sarà effettuata dalle docenti, definita e descritta in itinere nelle "ragnatele" delle unità progettuali di sezione e di laboratorio.

METODOLOGIA

La metodologia riconosce come elementi strumentali privilegiati:

- **Il gioco**, nelle più svariate e significative espressioni, attraverso cui il bambino giunge ad interpretare e rappresentare la realtà, attribuendo significati, simboli per leggerla, decodificarla, per approdare a risultati, frutto di un'attività costruttiva della mente che organizza e pianifica, consentendo di creare situazioni che veicolano apprendimenti.
- **La ricerca-azione** è intesa come disponibilità mentale ad affrontare situazioni problematiche significative e congruenti procedure risolutive che non pervengono a risultati definitivi. Tali strategie si muovono su piani di mobilità e continue sollecitazioni per analizzare, smontare e ricomporre, mediante operazioni logico-creative dettate dall'intenzionalità di problematizzare la realtà in una sorta di struttura ritmica che vede la conoscenza scaturire dalla precedente e originare la successiva.
- **L'interazione sociale** alla quale è riconosciuta la forte valenza formativa, diviene strumento che favorisce la costruzione congiunta e condivisa delle esperienze, lo scambio nella diversità delle opinioni, nella pratica della co-costruzione della conoscenza. Al suo interno trovano esplicitazione altre forme cooperative quali:
 - il tutoring (dove l'insegnamento è mediato dai pari, con obiettivi di forte coesione sociale, autostima e sicurezza);
 - il circle time (strategia di estrazione psicologica e sociologica, facilitatore comunicativo tra gli elementi del gruppo).
- **L'apprendimento cooperativo** (formazione di gruppi dalla forte valenza e coesione sociale, dove si sviluppa il senso di appartenenza e si definiscono ruoli e tematiche atte a favorire il pensiero critico e creativo).
- **La didattica laboratoriale**, finalizzata a promuovere l'apprendimento come costruzione di conoscenze nel rapporto di integrazione e interazione con l'adulto o i suoi pari, diventa pratica di convivenza per favorire la cooperazione, la condivisione, la pratica del mutuo soccorso, il raggiungimento di obiettivi comuni.
- **Lo sfondo istituzionale**, l'organizzazione strutturata e consapevole del contesto per l'approccio alle proposte didattiche è un elemento fondamentale e irrinunciabile perché sostiene e qualifica l'intervento, diventando mediatore e facilitatore d'apprendimento.

CONTINUITA' ED UNITARIETA' DEL CURRICOLO

L'itinerario scolastico dai tre ai quattordici anni, pur abbracciando tre tipologie di scuola caratterizzate ciascuna da una specifica identità educativa e professionale, è progressivo e continuo. La presenza, sempre più diffusa, degli istituti comprensivi consente la progettazione di un unico curriculum verticale e facilita il raccordo con il secondo ciclo del sistema di istruzione e formazione.

Negli anni dell'infanzia la scuola accoglie, promuove e arricchisce l'esperienza vissuta dei bambini in una prospettiva evolutiva, le attività educative

offrono occasioni di crescita all'interno di un contesto educativo orientato al benessere, alle domande di senso e al graduale sviluppo di competenze riferibili alle diverse età, dai tre ai sei anni.

Nella scuola del primo ciclo la progettazione didattica, mentre continua a valorizzare le esperienze con approcci educativi attivi, è finalizzata a guidare i ragazzi lungo percorsi di conoscenza progressivamente orientati alle discipline e alla ricerca delle connessioni tra i diversi saperi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Al termine della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza ed alle discipline.

Essi rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo.

Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando così le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace.

Gli obiettivi sono organizzati in nuclei tematici e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria, l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado. Per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe.

Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Tali obiettivi sono organizzati in nuclei tematici e verificati sulla base del possesso di:

- Conoscenze
 - Abilità
 - Risoluzione di problemi
 - Linguaggio specifico
- } COMPETENZE

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione assume nel sistema e nel piano educativo un ruolo centrale, sia per quanto riguarda l'accertamento del rendimento del bambino, sia per la validità del curriculum. La raccolta dei dati relativi agli apprendimenti dei bambini avviene tramite diverse modalità quali l'interazione verbale, attività grafico pittoriche, attività ludiche, drammatizzazioni, uso di immagini. In particolare si avrà modo di osservare al termine delle attività l'interesse dei bambini, la loro partecipazione, la capacità di ricordare le attività svolte e di operare dei collegamenti tra le varie conoscenze acquisite.

Il Collegio Docenti avrà cura di compilare il fascicolo personale dell'alunno per gli anni di permanenza alla scuola dell'infanzia e la scheda di valutazione per i bambini che passeranno alla scuola primaria. Scheda elaborata con le colleghe della scuola primaria e già in uso dalla scuola dell'infanzia.

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

DALLE RACCOMANDAZIONI EUROPEE LE COMPETENZE CHIAVE E I CAMPI DI ESPERIENZA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI E CONCORRENTI
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE
3. COMPETENZA MATEMATICA, COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
4. COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE	IMMAGINI, SUONI, COLORI IL CORPO E IL MOVIMENTO



INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA - 4 settembre 2012

Nel rispetto e nella valorizzazione dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, le Indicazioni costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole. Sono un testo aperto, che la comunità professionale è chiamata ad assumere e a contestualizzare, elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale.



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA



IL CORPO E IL MOVIMENTO
IL SE' E L'ALTRO
IMMAGINI, SUONI, COLORI
I DISCORSI E LE PAROLE
LA CONOSCENZA DEL MONDO



UN CURRICOLO PER CAMPI DI ESPERIENZA E COMPETENZE

A partire dai documenti sopra indicati, si è fatto un lavoro di ricerca e di elaborazione, per giungere alla stesura di un Curricolo per la Scuola dell'Infanzia per campi di esperienza e competenze. Esso rappresenta:

- uno strumento di ricerca flessibile, che deve rendere significativo l'apprendimento
- l'esigenza del superamento dei confini disciplinari
- un percorso finalizzato alla promozione delle competenze di campo e trasversali (di Cittadinanza) dei nostri bambini con individuazione dei Nuclei Fondanti Tematici, concetti fondamentali che hanno valore strutturante e generativo di conoscenze, e che orientano la scelta dei contenuti di conoscenza prioritari del percorso di apprendimento-insegnamento .



COS'È LA COMPETENZA?

“La competenza si acquisisce con l’esperienza: il principiante impara in situazioni di apprendimento nel fare insieme agli altri. Quando l’alunno saprà in autonomia utilizzare saperi e abilità anche fuori della scuola per risolvere i problemi della vita, vorrà dire che gli insegnanti hanno praticato una didattica per competenze. Avere competenza significa, infatti, utilizzare anche fuori della scuola quei comportamenti colti promossi nella scuola “ (ispettore Giancarlo Cerini).

Alla base del concetto di competenza c'è il principio di mobilitazione e integrazione delle conoscenze e abilità procedurali con le risorse personali (capacità cognitive, metacognitive, emotivo/affettive/identitarie, etico/relazionali, senso/motorie/percettive) che un soggetto mette in campo di fronte a un problema o compito autentico da risolvere. Il concetto di competenza, quindi, si coniuga con un modello di insegnamento/apprendimento che mette in gioco il ruolo dei processi di elaborazione personale delle conoscenze, attraverso problemi che suscitino forte interesse da parte del bambino e per la cui risoluzione i contenuti di conoscenza, considerati in forma integrata, devono costituire risorse fondamentali. In questa ottica nelle nostre scuole dell'infanzia avviene la predisposizione di una serie di ambienti di apprendimento, differenziati e progressivamente arricchiti (di spazi, tempi, attività..) che aiutano ciascun bambino a mobilitare le proprie risorse interne, tramite la valorizzazione di conoscenze e abilità individuali e relazionali, al fine di garantire il successo formativo di tutti. In questa ottica, gli insegnanti hanno puntato ai **NUCLEI FONDANTI TEMATICI**, ai **CONTENUTI IRRINUNCIABILI**, che si devono trasformare in conoscenze (patrimonio permanente dell'alunno). Nell'ottica di una didattica per competenze infatti, non è importante la quantità di nozioni che i nostri alunni apprendono, ma **COME** le apprendono. Nell'insegnamento per competenze infatti, non si deve privilegiare la dimensione della conoscenza (i saperi) e la dimostrazione della conoscenza acquisita (le abilità ad essi connessi), ma bisogna sostenere la parte più importante dell'insegnamento/apprendimento: lo sviluppo dei processi cognitivi, cioè lo sviluppo delle capacità logiche e metodologiche trasversali che vanno attivate all'interno dei

campi di esperienza.

Si riporta di seguito la definizione ufficiale delle otto competenze-chiave (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE)).

La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze ed interessi.

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). **La competenza in campo scientifico** si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. **La competenza in campo tecnologico** è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. **La competenza civica** dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CAMPI DI ESPERIENZA EDUCATIVA

Tutta l'attività è organizzata secondo criteri di flessibilità operativa e didattica, che tengono conto dei diversi ritmi e tempi di apprendimento dei bambini oltre che alle loro motivazioni e ai loro interessi.

Attraverso una continua osservazione dei bambini si individueranno nelle Unità di Apprendimento le competenze. Nelle attività di religione ci sarà un'attenzione particolare ai campi di esperienza e ai traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi all'IRC che in essi sono distribuiti.

IL SE' E L'ALTRO

In questo campo il bambino vive esperienze che lo portano a rafforzare la stima di sé, il rispetto degli altri e del mondo. In questo modo egli è aiutato a confrontarsi con diverse realtà e a collaborare con esse. Partendo dalla sua esperienza familiare e sociale, cerca di rispondere alle domande su Dio e sulla vita dell'uomo.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

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.

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 altri e con le regole condivise.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

E' il campo della corporeità e della motricità in cui il bambino prende coscienza del proprio corpo, delle sue parti, impara a rispettarlo e a gestire l'affettività e le emozioni.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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.

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.

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.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

Attraverso molteplici esperienze il bambino sperimenta diverse forme di espressione, riconoscendo e valorizzando le abilità di ciascuno.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

I DISCORSI E LE PAROLE

E' il campo di esperienza della capacità comunicativa che sollecita i bambini a scambiare punti di vista, confrontare le proprie interpretazioni attorno a fatti ed eventi, esprimere i propri pensieri, negoziare e condividere con gli altri le proprie opinioni.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

LA CONOSCENZA DEL MONDO.

E' il campo di esperienza matematico-scientifico: il bambino coglie l'ordine e l'armonia del mondo che lo circonda ed affina le capacità di riconoscere l'esistenza di problemi e la possibilità di risolverli imparando ad osservare e rispettare tutti gli esseri viventi e l'ambiente naturale.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

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.

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.

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA PER CAMPI DI ESPERIENZA E FASCIE DI ETA'

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO		
FASCIA D'ETA': 3 ANNI		
<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente</i>		
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4. COMPETENZA DIGITALE	5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA		
Il bambino è positivamente inserito a scuola. Riconosce la propria identità personale. Stabilisce relazioni positive con adulti e compagni. Conosce le prime regole della vita comunitaria. E' autonomo rispetto ai bisogni personali. E' autonomo a livello operativo. Gioca da solo e con i compagni.		
Nucleo tematico: Maturare una positiva identità personale (Competenza emotivo-affettiva)		
IDENTITA'		
ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la differenza tra “io e tu” • Affronta serenamente il distacco, il pranzo, l'uscita. • Conferisce senso al proprio vissuto. • Conquista una progressiva autonomia rispetto ai bisogni personali, materiali e dell'ambiente. 	1. La conoscenza di sé	<ul style="list-style-type: none"> – Esperienze per consolidare l'identità e la socializzazione. – Giochi e filastrocche per la conoscenza dell'altro. – Routine – Giochi motori e di rilassamento. – Letture, canti, filastrocche
<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i propri bisogni • Parla di sé, delle proprie paure, dei propri sentimenti E' in grado di portare a termine semplici consegne con l'aiuto dell'insegnante.	2. Le proprie esigenze, capacità e i propri sentimenti ed emozioni.	<ul style="list-style-type: none"> – Esperienze per consolidare l'identità e la socializzazione. – Giochi e filastrocche per la conoscenza dell'altro. – Routine – Giochi motori e di rilassamento.

		– Letture, canti, filastrocche
Nucleo tematico: Costruire validi rapporti interpersonali (Competenza relazionale)		
AUTONOMIA EMOTIVO AFFETTIVA		
<ul style="list-style-type: none"> • Stabilisce relazioni positive con gli adulti, con i bambini, nel grande gruppo e nel piccolo gruppo • Riconosce nell’adulto un riferimento. • Interagisce con i compagni. 	3. Gli aspetti della realtà scolastica.	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi di conoscenza dell’ambiente – Giochi di piccolo gruppo per la condivisione e il rispetto di piccole regole. – Routines
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rispetta le norme di convivenza sociale. 	4. Le prime regole.	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi di conoscenza dell’ambiente – Giochi di piccolo gruppo per la condivisione e il rispetto di piccole regole. – Routines
Nucleo tematico: Maturare l’autonomia personale (Competenza sociale)		
ADATTAMENTO-INTERAZIONE		
<ul style="list-style-type: none"> • Mostra sempre maggior autonomia nell’ambiente scolastico. 	5. L’ambiente scolastico.	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi di conoscenza dell’ambiente – Giochi di piccolo gruppo per la condivisione e il rispetto di piccole regole. – Routines – Conversazioni
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta e cura le cose e l’ambiente scolastico. • Si riconosce come parte di un gruppo. 	6. Il senso di appartenenza alla prima comunità.	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi di conoscenza dell’ambiente – Giochi in piccolo gruppo per la condivisione e il rispetto di piccole regole. – Routines – Conversazioni – Progetto accoglienza
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la propria storia e le tradizioni della famiglia. 	7. I passaggi significativi della propria storia personale.	<ul style="list-style-type: none"> – Letture, filastrocche, giochi mimati. – La storia personale – Conversazioni – Gioco simbolico
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i compagni per nome e percepisce le differenze di genere. • Rispetta le diversità. 	8. Le differenze	<ul style="list-style-type: none"> – Letture, filastrocche, canti. – Conversazioni – Gioco del registro

VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

FASCIA D'ETA': 4 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|--|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
4. COMPETENZA DIGITALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |
|--|--|

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino è positivamente inserito a scuola
 Riconosce la propria identità personale.
 Interagisce ed è disponibile a collaborare con gli altri.
 Conosce e rispetta le regole della vita comunitaria.
 E' autonomo a livello personale.
 E' autonomo a livello operativo.
 Sperimenta varie forme di gioco.

Nucleo tematico: Maturare una positiva identità personale (Competenza emotivo-affettiva)

IDENTITA'

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e apprezza le diversità di genere • Parla con sempre maggior consapevolezza di sé, delle proprie paure, dei propri sentimenti. • Inizia a gestire le proprie emozioni. • Affronta serenamente il momento del distacco, del pranzo e dell'uscita. 	1. Se stesso, i propri bisogni e le proprie emozioni.	<ul style="list-style-type: none"> – Conversazioni volte alla presa di coscienza delle proprie e altrui emozioni. – Letture, filastrocche, drammatizzazioni. – Circle-time – Giochi motori – Gioco simbolico – Routine

Nucleo tematico: Costruire validi rapporti interpersonali (Competenza relazionale)

AUTONOMIA EMOTIVO AFFETTIVA

<ul style="list-style-type: none"> • Relaziona con il gruppo dei pari • Relaziona con l'adulto • Partecipa attivamente alle varie attività e ai giochi. • Si confronta con gli altri. 	2. I corretti comportamenti sociali.	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi e filastrocche per la conoscenza, la comprensione e il rispetto dell'altro. – Giochi per l'acquisizione delle regole per la convivenza civile.
---	--------------------------------------	--

<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa ad un progetto condiviso. • Rispetta ed aiutare gli altri. 		<ul style="list-style-type: none"> – Gioco organizzato e libero nel piccolo gruppo. – Letture di storie. – Routine – Compiti-incarichi
Nucleo tematico: Maturare l'autonomia personale (Competenza sociale) ADATTAMENTO-INTERAZIONE		
<ul style="list-style-type: none"> • Mostra sempre più autonomia nell'organizzazione e nella gestione dei tempi e degli spazi dell'ambiente scolastico. 	3. L'ambiente scolastico	<ul style="list-style-type: none"> – Compiti-incarichi. – Giochi di ruolo – Routine
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta e avere cura delle cose e dell'ambiente scolastico. • Rispetta gli altri e le regole condivise. • Discrimina i ruoli. • Accoglie le diversità come valore positivo. 	4. Di essere parte della comunità.	<ul style="list-style-type: none"> – Compiti-incarichi. – Giochi di ruolo – Routine – Riordino – Letture storie – Conversazioni – Giochi motori – Feste
<ul style="list-style-type: none"> • Racconta della propria famiglia. • Condivide esperienze personali. • Si confronta con gli altri. • Riconosce chi è fonte di autorevolezza e responsabilità nei diversi contesti. 	5. Di essere membro di una famiglia.	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi e attività sulla propria storia personale. – I momenti della giornata. – Conversazioni sulla famiglia e sulle tradizioni. – Giochi di ruolo. – Drammatizzazioni – Feste
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO**FASCIA D'ETA': 5 ANNI***Competenze chiave per l'apprendimento permanente*

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimersi in modo sempre più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

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.

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 altri e con le regole condivise.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

Nucleo tematico: Maturare una positiva identità personale e accrescere la fiducia nelle proprie capacità (Competenza emotivo-affettiva)
IDENTITA'

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa alla dimensione quotidiana della vita scolastica. • Prende coscienza della propria identità come consapevolezza del proprio corpo e della propria personalità. • Percepisce ed esprimere adeguatamente bisogni e sentimenti. 	1. Di essere soggetto di diritti e doveri.	<ul style="list-style-type: none"> – Circle-time per conoscersi e raccontarsi – Giochi, filastrocche, racconti per la conoscenza dell'altro. – Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, gestione dei materiali. – <i>Giochi motori</i> – <i>Drammatizzazioni</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande e formula delle ipotesi. • Rispetta gli altri, le cose, l'ambiente. 	2. Se stesso, gli altri, l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> – Circle-time per conoscersi e raccontarsi – Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, gestione dei materiali.

<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i bisogni e le intenzioni degli altri. • Esprime il proprio punto di vista, accettando quello dell'altro. 	3. Le azioni e i sentimenti degli altri	<ul style="list-style-type: none"> – Circle-time per conoscersi e raccontarsi – Giochi, filastrocche, racconti per la conoscenza dell'altro. – <i>Giochi motori</i> – <i>Drammatizzazioni</i>
Nucleo tematico: Costruire validi rapporti interpersonali. (Competenza relazionale) AUTONOMIA EMOTIVO AFFETTIVA		
<ul style="list-style-type: none"> • Relaziona con i compagni. • Relaziona con l'adulto. • Si decentra e capisce le opinioni altrui. • Accetta il proprio turno nel gioco e nelle conversazioni. 	4. Lo spirito di amicizia e di fiducia	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole. – Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione. – Gioco organizzato e libero nel piccolo e grande gruppo.
Nucleo tematico: Maturare l'autonomia personale (Competenza sociale) ADATTAMENTO-INTERAZIONE		
<ul style="list-style-type: none"> • Condivide e coopera per un fine comune. • Progetta le regole per vivere bene a scuola. • Si sente parte del gruppo. 	5. I valori di base che regolano la convivenza scolastica.	<ul style="list-style-type: none"> – Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria/altrui comunità e cultura di appartenenza. – Circle-time – Giochi di gruppo-cooperativi.
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole di civile convivenza concordate. • Rispetta le cose degli altri. • Assume incarichi e li porta a termine. • Riflette sul senso e sulle conseguenze delle proprie azioni. 	6. I comportamenti adeguati alla vita scolastica	<ul style="list-style-type: none"> – Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, gestione dei materiali. – Attività a piccolo gruppo che preveda la progettazione da parte dei bambini. – Giochi di società
<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruisce le fasi della propria storia personale. 	7. La storia personale e familiare.	<ul style="list-style-type: none"> – Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi, valorizzino la ricchezza dei vissuti personali e della famiglia di appartenenza. – Storia personale.

<ul style="list-style-type: none"> • Si sente parte della comunità di appartenenza. • Condivide con i coetanei di altre culture i diversi modi di essere. 	<p>8. Le tradizioni della famiglia, della comunità e il confronto con le altre.</p>	<p>1. Momenti di conversazione e attività per conoscere le diverse culture presenti nella classe e nel territorio.</p>
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

FASCIA D'ETA': 3 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|--|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
4. COMPETENZA DIGITALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |
|--|--|

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Sperimenta le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo.
 Conosce ed assume corrette abitudini igieniche ed alimentari.
 Conosce e rappresenta il proprio corpo.
 Sviluppa la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.

Nucleo tematico: Comprendere le prime regole per la cura di sé (competenza igienico-alimentare)
(CURA E IGIENE PERSONALE, AUTONOMIA ALIMENTARE)

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica le proprie esigenze corporee • Utilizza i servizi igienici in autonomia • Ha il controllo sfinterico • Distingue, nella cura dell'igiene personale, il piano familiare da quello scolastico 	1. Le principali norme igienico sanitarie	<ul style="list-style-type: none"> – Attività di routine per consolidare l'autonomia – Primi incarichi e consegne (accompagnati) per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce di non poter mangiare alcuni alimenti (allergie, intolleranze, pratiche religiose) • Mangia da solo utilizzando le posate • Esprime preferenze nei riguardi dei cibi 	2. Gli strumenti e gli alimenti necessari per la cura e la salute del corpo	

Nucleo tematico: Percepire il proprio io corporeo e superare l'egocentrismo (competenza corporea, identità e schema corporeo)
(SCHEMA CORPOREO)

<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta il disagio o il dolore del corpo • Interpreta l'urgenza di alcuni segnali (urine, feci) e li comunica all'insegnante 	3. I segnali del corpo	<ul style="list-style-type: none"> – Attività di routine
<ul style="list-style-type: none"> • Si riconosce allo specchio • Denomina le varie parti del corpo 	4. Le funzioni del proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> – Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia

		<ul style="list-style-type: none"> – Giochi allo specchio, drammatico-espressivi e con il proprio nome – Costruzione della propria sagoma
<ul style="list-style-type: none"> • Dice se è maschio o femmina • Rappresenta graficamente la figura umana (uomo-girino) 	5. La propria identità	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce negli altri l'identità di genere 	6. L'altrui identità	
Nucleo tematico: Muoversi con sicurezza nello spazio e avere capacità oculo-manuali (competenza senso-motoria) (COORDINAZIONE DINAMICA GENERALE, COORDINAMENTO OCULO-MANUALE, MOTRICITÀ FINE)		
<ul style="list-style-type: none"> • Si muover con sicurezza, evitando gli ostacoli • Riproduce posture e semplici movimenti • Coordina i propri movimenti valutandone il rischio • Manipola diversi materiali • Strappa, accartoccia, apre/chiude • Disegna rispettando lo spazio del foglio 	7. Le potenzialità del proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi mirati all'esplorazione dello spazio/ambiente – Giochi finalizzati alla coordinazione dinamica generale (progetti di pratica psicomotoria) – Giochi cooperativi e di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca – Attività di motricità fine: manipolazione, incollatura, strappo
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

FASCIA D'ETA': 4 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|--|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
4. COMPETENZA DIGITALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |
|--|--|

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Rafforza la conoscenza del sé corporeo e la capacità percettiva.
 Acquisisce corrette abitudini alimentari e igienico-sanitarie.
 Controlla il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche.
 Si muove all'interno di uno spazio organizzato secondo criteri spazio temporali.
 Interagisce con gli altri nei giochi di movimento.
 Potenzia la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.

Nucleo tematico: Usare correttamente i servizi igienici e conoscere i principi dell'alimentazione (competenza igienico-alimentare)
(CURA E IGIENE PERSONALE, AUTONOMIA ALIMENTARE)

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica le proprie esigenze corporee 	1. Le necessità del proprio corpo e delle sue necessità	– Attività di routine per consolidare l'autonomia
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza correttamente e in autonomia i servizi igienici • Distingue, nella cura dell'igiene personale, il piano familiare da quello scolastico • Si veste e si sveste 	2. Le principali norme igienico sanitarie	– Primi incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta i tempi e gli spazi relativamente alle loro funzioni e ai suoi bisogni 	3. La funzione degli spazi	
<ul style="list-style-type: none"> • Impiega un tempo adeguato (non eccessivamente lento o frettoloso) nella consumazione del pasto 	4. I tempi di routine	

<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce di non poter mangiare alcuni alimenti (allergie, intolleranze, pratiche religiose) • Mangia da solo utilizzando correttamente le posate e senza sporcarsi eccessivamente • Assaggia cibi sconosciuti ed esprimere il proprio gradimento 	5. Gli strumenti e gli alimenti necessari per la cura e la salute del corpo	
Nucleo tematico: Conoscere il proprio corpo (competenza corporea, identità e schema corporeo) (SCHEMA CORPOREO)		
<ul style="list-style-type: none"> • Trova rassicurazione nell'adulto di riferimento evitando di entrare in uno stato ansiogeno 	6. I segnali del corpo	– Attività di routine
<ul style="list-style-type: none"> • Ha cura del proprio corpo ed evita le azioni che possono procurargli danno (è prudente con gli estranei, con oggetti pericolosi, con animali poco conosciuti,...) 	7. Ciò che fa bene e ciò che fa male	– Attività di routine
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta lo schema corporeo in modo corretto 	8. Le funzioni del proprio corpo	– Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo
<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce l'identità corporea in relazione allo spazio e agli altri 	9. La propria identità e l'identità altrui	– Giochi nello spazio ed esperienze sensoriali – Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi, gli altri, gli oggetti
Nucleo tematico: Avere il controllo degli schemi dinamici generali e affinare la coordinazione oculo manuale (COORDINAZIONE DINAMICA GENERALE, COORDINAMENTO OCULO-MANUALE, MOTRICITÀ FINE)		
<ul style="list-style-type: none"> • Si muove con sicurezza, evitando gli ostacoli • Controlla gli schemi dinamici e posturali di base 	10. Le potenzialità del proprio corpo	– Giochi di movimento – Giochi mirati all'esplorazione dello spazio/ambiente
<ul style="list-style-type: none"> • Controlla i movimenti secondo regole e contesti • Ritaglia e infila perline/pasta 	11. I limiti dello spazio	– Giochi finalizzati alla coordinazione dinamica generale (progetti di pratica psicomotoria)

		<ul style="list-style-type: none"> – Giochi cooperativi e di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca – Giochi di tensione e di rilassamento – Attività senso-motorie con l'utilizzo di materiali vari – Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, coloritura e percorsi
<ul style="list-style-type: none"> • Disegna se stesso e gli altri in riferimento allo spazio 	12. Le posizioni del corpo	<ul style="list-style-type: none"> – Rappresentazione dello schema corporeo
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

FASCIA D'ETA': 5 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|--|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
4. COMPETENZA DIGITALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |
|--|--|

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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.

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. 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.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Nucleo tematico: Acquisire autonomia nella cura di sé e nelle pratiche igienico-alimentari (competenza igienico-alimentare)
(CURA E IGIENE PERSONALE, AUTONOMIA ALIMENTARE)

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Attua pratiche corrette per l'igiene personale 	1. Le necessità del proprio corpo	– Attività di routine per consolidare l'autonomia
<ul style="list-style-type: none"> • Si preoccupa di riordinarsi da solo 	2. Le principali norme igienico sanitarie	– Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità
<ul style="list-style-type: none"> • Mangia correttamente rispettando regole e posture • Assaggia cibi sconosciuti ed esprime il proprio gradimento 	3. I principali componenti degli alimenti	

Nucleo tematico: Avere fiducia nelle proprie capacità e interpretare il linguaggio del corpo (competenza corporea, identità e schema corporeo)
(SCHEMA CORPOREO)

<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i dolori e i disagi del corpo, indicando la parte dolente • Si rassicura e ricerca aiuto 	4. I segnali del corpo	– Attività di routines
<ul style="list-style-type: none"> • Valuta il rapporto causa/effetto ed evita esperienze pericolose • Distingue ed accetta le azioni collegate alla cura del corpo, ma rifiuta invasioni alla propria intimità 	5. Ciò che fa bene e ciò che fa male	
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta lo schema corporeo in modo corretto e sempre più particolareggiato • Scompone e ricompone il modello di schema corporeo 	6. Le funzioni del proprio corpo	– Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa atteggiamenti di cura e pudore 	7. Le principali funzioni dell'apparato genitale maschile e femminile	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi nello spazio ed esperienze sensoriali – Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi, gli altri, gli oggetti
<p>Nucleo tematico: Avere fiducia e padronanza delle proprie capacità motorie (competenza senso –motoria) (COORDINAZIONE DINAMICA GENERALE, COORDINAMENTO OCULO-MANUALE, MOTRICITÀ FINE)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Esercita una buona coordinazione dinamica generale • Imita sequenze motorie in una successione corretta • Si coordina con gli altri • Sperimenta le relazioni topologiche e spaziali (davanti/ dietro; diritto/capovolto; sopra/sotto) • Applica al disegno del proprio corpo il concetto di simmetria • Costruisce e segue percorsi • Coordina il movimento della mano in attività grafo-motorie 	8. Le potenzialità del proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi sugli schemi motori di base, anche con l'utilizzo di piccoli attrezzi – Giochi di contrasto: rilassamento \ fatica, movimento \ quiete – Giochi psicomotori per sperimentarsi in relazione allo spazio, ai materiali e alla posizione di sé rispetto agli altri – Giochi socio-motori di gruppo con l'utilizzo di musiche per favorire l'interazione di tipo collaborativo con i compagni – Attività di pregrafismo – Giochi che promuovono lo sviluppo della motricità fine: strappare, infilare,

		tenere oggetti con due dita, opposizione pollice-indice, allacciare, schiacciare, modellare
<ul style="list-style-type: none"> • Modula il proprio gesto in funzione dell'azione/reazione del compagno, valutandone i rischi (es: atteggiamenti che generano paura, dispetti,...) • Utilizza, nella relazione con i compagni e gli adulti, modalità corporee non invasive 	9. Conoscere i limiti	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi cooperativi e di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca – Giochi di tensione e di rilassamento
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

FASCIA D'ETA': 3 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Conosce, sperimenta e gioca con i materiali grafico-pittorici e plastici;
 Riconosce i colori primari anche in vari elementi della realtà;
 Usa l'espressione mimico-gestuale nel canto e nella recita di filastrocche e poesie;
 Osserva e descrivere immagini e segue brevi filmati.

Nucleo tematico: Comunica ed esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il il linguaggio del corpo consente.

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Esplora le potenzialità espressive della voce e del corpo. • Sviluppa la capacità di imitare (animali, personaggi ...). • Mima semplici azioni riferite a canti e filastrocche. • Esegue movimenti liberi associati all'ascolto di una musica. 	1. I linguaggi non verbali espressivi e comunicativi	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Canti e filastrocche, bans</i> – Giochi simbolici, imitativi con travestimenti e giochi di drammatizzazione.
<p>Nucleo tematico: Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Accetta di utilizzare varie tecniche espressive (artistiche, musicali, ...) • Riconosce suoni e rumori • Riproduce suoni e rumori. • Utilizza semplici strumenti musicali. • Esegue giochi ritmici. • Riconosce un'immagine. • Canta in gruppo e memorizza brevi filastrocche. 	2. I linguaggi non verbali espressivi comunicativi (musica, teatro, arte)	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi ritmico-sonori – Spettacoli teatrali – <i>Canti e filastrocche, bans</i>

<ul style="list-style-type: none"> • Assiste con interesse ad un breve spettacolo. 		
Nucleo tematico: Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.		
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta l'uso del colore. • Riconosce, denomina e usa i colori primari. • Attribuisce significato alla produzione grafico-pittorica. 	3. I materiali e il linguaggio grafico-pittorico	<ul style="list-style-type: none"> – Manipolazione di materiali di diverso tipo – Utilizzo di tecniche diverse
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiale manipolativo vario (tipi di carta, pongo, pasta di sale, farina, ecc.). • Manipola materiale vario per costruire semplici oggetti. • Attribuisce significato alle proprie produzioni. 	4. I vari materiali e il linguaggio plastico-manipolativo.	<ul style="list-style-type: none"> – Manipolazione di materiali di diverso tipo – Utilizzo di tecniche diverse
Nucleo tematico: Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso esse		
<ul style="list-style-type: none"> • Mostra curiosità per le possibilità offerte dalle tecnologie 	5. Le tecnologie (lim, computer, macchina fotografica digitale, videocamera, videoproiettore, ...) (primo approccio)	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzo di strumenti tecnologici
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

FASCIA D'ETA': 4 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Conosce, sperimenta e gioca con tecniche espressive in modo libero e su consegna;
 Riconosce i colori primari e secondari;
 Riconosce e discrimina alcune caratteristiche del suono e della voce;
 Riesce ad esprimersi attraverso semplici drammatizzazioni;
 Legge, confronta e produce immagini (cartacei, visivi e multimediali) individuando somiglianze e differenze.

Nucleo tematico: Comunicare emozioni attraverso i linguaggi del corpo (gesti, suoni, segni)

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Esprime e comunica vissuti ed emozioni attraverso il corpo, il movimento e la voce. • Mima i personaggi e semplici azioni. • Sperimenta attività di gioco simbolico. 	1. I linguaggi non verbali espressivi comunicativi	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Canti e filastrocche</i> – Giochi simbolici, imitativi, con travestimenti e giochi di drammatizzazione.
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza mezzi e tecniche diverse secondo un progetto intenzionale. • Sa riconoscere i suoni dell'ambiente naturale e familiare. • Ascolta semplici brani musicali. • Produce semplici suoni e ritmi. • Esplora le potenzialità espressive della voce e del corpo. • Legge immagini. • Memorizza canti e filastrocche 	2. I linguaggi non verbali espressivi comunicativi (musica, teatro, arte)	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Canti e filastrocche</i> – Giochi simbolici, imitativi, con travestimenti e giochi di drammatizzazione. – letture

Nucleo tematico: Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte. (competenza sonora)

<ul style="list-style-type: none"> • Assiste con interesse ad uno spettacolo teatrale, filmato, o spettacolo di burattini. 		
<p>Nucleo tematico: Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta l'uso del colore. • Riconosce, denomina e usa i colori secondari con l'ausilio di varie tecniche. • Riproduce graficamente il proprio vissuto. • Attribuisce significato alla produzione grafico-pittorica. • Sperimenta l'uso del colore attraverso varie tecniche in modo libero o su consegna. 	<p>3. I materiali e il linguaggio grafico-pittorico</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Manipolazione di materiali di diverso tipo tempera, acquarelli, colori naturali, pastelli a cera, acquarelli, ecc. – Utilizzo di tecniche diverse: stamping, collage, frottage, ecc.
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiale manipolativo vario (tipi di carta, pongo, pasta di sale, farina, ecc.). • Manipola materiale vario per costruire semplici oggetti. • Attribuisce significato alle proprie produzioni. 	<p>4. I materiali e il linguaggio plastico-manipolativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Manipolazione di materiali di diverso tipo – Utilizzo di tecniche diverse
<p>Nucleo tematico: Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso esse.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Dimostra interesse alle possibilità offerte dalle tecnologie • Riconosce i messaggi visti attraverso gli strumenti mass-mediali. • Esplora e utilizza alcuni strumenti tecnologici. 	<p>5. Le tecnologie (lim, computer, macchina fotografica digitale, videocamera, videoproiettore,.. ..) (Approccio iniziale)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzo di strumenti tecnologici
<p style="text-align: center;">VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO</p>		

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

FASCIA D'ETA': 5 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;
 Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative;
 Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;

Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...);

Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione delle opere d'arte;

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti;

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali;

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Nucleo tematico: Comunicare emozioni attraverso i linguaggi del corpo (gesti, suoni, segni)

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Si identifica in personaggi e ruoli diversi nel gioco simbolico • Riconosce e riproduce le caratteristiche e le espressioni dei diversi personaggi. • Rappresenta a livello mimico gestuale o recitativo una semplice storia o situazione. 	1. I linguaggi non verbali espressivi e comunicativi	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Canti e filastrocche</i> – Giochi simbolici, imitativi, con travestimenti e giochi di drammatizzazione
<p>Nucleo tematico: Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte. (competenza sonora)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza mezzi e tecniche diverse secondo un progetto intenzionale. • Ascolta brani musicali di vario genere • Memorizza e ripete canzoni 	2. I linguaggi non verbali espressivi comunicativi (musica, teatro, arte)	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Canti e filastrocche</i> – Giochi simbolici, imitativi, con travestimenti e giochi di drammatizzazione – Letture

<ul style="list-style-type: none"> • Produce suoni e ritmi con il corpo e con semplici strumenti. • Sa riprodurre con modalità grafico-pittoriche il suono • Simbolizza (codifica) suono e pausa • Discrimina: lento-veloce, piano-forte. • Mostra il proprio interesse per varie espressioni d'arte • Scopre ed esprime il proprio gusto del bello 		<ul style="list-style-type: none"> – Giochi con l'utilizzo di strumenti musicali – Attività grafo-pittoriche
<p>Nucleo tematico: Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta l'uso del colore. • Riconosce, denomina e usa i colori secondari e le gradazioni con l'ausilio di varie tecniche. • Riproduce graficamente il proprio vissuto. • Attribuisce significato alla produzione grafico-pittorica. • Sperimenta l'uso del colore attraverso varie tecniche. • Sa esplorare materiali messi a disposizione per favorire la creatività. 	<p>3. I materiali e il linguaggio grafico-pittorico</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Manipolazione di materiali di diverso tipo tempera, acquarelli, colori naturali, pastelli a cera, acquarelli, ecc. – Utilizzo di tecniche diverse stamping, collage, frottage, ecc.
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiale manipolativo vario (tipi di carta, pongo, pasta di sale, farina, ecc.). • Produce creazioni plastiche con materiali diversi strutturati o destrutturati. • Utilizza il linguaggio plastico e manipolativo per rappresentare sentimenti, pensieri ed elementi della realtà e della fantasia. • Interpreta le proprie creazioni, motivandole. 	<p>4. I vari materiali e il linguaggio plastico-manipolativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Manipolazione di materiali di diverso tipo – Utilizzo di tecniche diverse

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza tecniche diverse seguendo un progetto intenzionale. • Attribuisce significato alle proprie produzioni. 		
Nucleo tematico: Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso esse.		
<ul style="list-style-type: none"> • Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse possibilità multimediali. • Utilizza materiali tecnologici per comunicare esperienze. 	5. Le tecnologie (lim, computer, macchina fotografica digitale, videocamera, videoproiettore,)(primo approccio)	– Utilizzo di strumenti tecnologici
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

FASCIA D'ETA': 3 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino usa il linguaggio per interagire e comunicare
 Ascolta e comprende messaggi verbali
 Migliora le competenze fonologiche e lessicali
 Memorizza e recita filastrocche di varie difficoltà
 Sa leggere un'immagine

Nucleo tematico: Usare il linguaggio per interagire e comunicare (COMPETENZA COMUNICATIVA)

COMUNICAZIONE VERBALE

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i bisogni fondamentali • Discrimina e denomina persone e cose familiari • Racconta vissuti ed esperienze • Comprende ed esegue semplici consegne • Supera gradualmente il linguaggio egocentrico • Partecipa alle conversazioni 	1. I vissuti emotivi e le proprie sensazioni	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni – routine – circle-time – gioco simbolico – conversazioni inerenti esperienze e vissuto personale
Nucleo tematico: Capacità di ascolto e comprensione (ASCOLTO E COMPRESIONE LINGUISTICA)		
ATTENZIONE E ASCOLTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende semplici consegne • Aumenta i tempi di ascolto e di attenzione 	2. Il codice linguistico	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni su eventi, fiabe, racconti – lettura d'immagini
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta una storia/racconto • Comprende una storia • Riconosce i personaggi principali delle storie 	3. Il testo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> – canzoni – Filastrocche – ninna nanne – circle time

Nucleo tematico: Capacità di produzione linguistica (PRODUZIONE LINGUISTICA)		
PERTINENZA LESSICALE, ASPETTO FONETICO E SINTATTICO		
<ul style="list-style-type: none"> • Ripete conte, cantilene e filastrocche • Racconta esperienze vissute • Formula una frase semplice: soggetto, predicato e complemento • Conosce il nome degli oggetti più comuni • Possiede un buon bagaglio lessicale 	4. Il codice linguistico (produzione)	<ul style="list-style-type: none"> – racconti – drammatizzazioni – filastrocche, conte – circle time – giochi di gruppo
<ul style="list-style-type: none"> • Legge un'immagine relativa alla storia raccontata • Risponde a semplici domande in modo pertinente 	5. Il testo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> – racconti – drammatizzazioni – filastrocche, conte – circle time – giochi di gruppo
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

FASCIA D'ETA': 4 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino sa strutturare frasi e si esprime con un linguaggio più ricco
 Interviene nel gruppo durante una conversazione
 Ascolta, comprende e riferisce storie, letture, filastrocche
 Memorizza filastrocche di varie difficoltà
 Descrive immagini
 Sperimenta la scrittura

Nucleo tematico: Usare il linguaggio per interagire e comunicare (COMPETENZA COMUNICATIVA)

COMUNICAZIONE VERBALE

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Esprime verbalmente le proprie necessità • Racconta esperienze personali • Esprime vissuti fantastici e reali 	1. Bisogni, sentimenti, pensieri	<ul style="list-style-type: none"> – circle time – conversazioni guidate – routines
<ul style="list-style-type: none"> • Descrive e denomina ambienti, oggetti e funzioni 	2. Le informazioni dell'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> – routines – circle time – drammatizzazioni – giochi di ruolo
<ul style="list-style-type: none"> • Usa la voce in modo espressivo 	3. Le potenzialità espressive del linguaggio	<ul style="list-style-type: none"> – gioco libero e guidato – esplorazione dello spazio/ambiente
<ul style="list-style-type: none"> • Formula domande e risposte in modo appropriato • Esprime e condivide opinioni e giudizi • Presta attenzione ai discorsi degli altri • Interviene in una conversazione rispettando il proprio turno 	4. Le potenzialità del linguaggio come mezzo per stabilire relazioni	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni su eventi – routines

Nucleo tematico: Capacità di ascolto e comprensione (ASCOLTO E COMPRENSIONE LINGUISTICA)		
ATTENZIONE E ASCOLTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende consegne più complesse • Aumenta i tempi di ascolto e di attenzione 	5. Il codice linguistico	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni su eventi – routines – circle time
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i nodi logici di un racconto • Distingue i differenti ruoli dei personaggi • Individua i passaggi essenziali di una storia: ordina le immagini in tre sequenze 	6. Il testo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> – racconti – drammatizzazioni – filastrocche, conte – circle time – giochi di gruppo
Nucleo tematico: Capacità di produzione linguistica (PRODUZIONE LINGUISTICA)		
PERTINENZA LESSICALE, ASPETTO FONETICO E SINTATTICO		
<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia correttamente i fonemi e le parole • Usa un codice linguistico e un bagaglio lessicale sempre più ricco • Verbalizza il proprio elaborato grafico-pittorico 	7. Il codice linguistico	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni su eventi – routines – circle time
<ul style="list-style-type: none"> • Racconta storie con l'ausilio di oggetti o immagini • Descrive le azioni compiute dai personaggi principali di una storia • Memorizza ripete filastrocche e poesie 	8. Il testo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> – racconti – drammatizzazioni – filastrocche, conte – circle time – giochi di gruppo
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

FASCIA D'ETA': 5 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
 Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
 Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
 Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole.
 Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
 Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

Nucleo tematico: COMPETENZA COMUNICATIVA (usare il linguaggio per interagire e comunicare; abbandonare il linguaggio egocentrico e acquisire una più completa comunicazione verbale Recepire l'altro come interlocutore portatore di punti di vista differenti)

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica in modo consapevole, avendo acquisito fiducia nelle proprie capacità • Usa il linguaggio per regolare il comportamento altrui 	1. Bisogni, sentimenti, pensieri	<ul style="list-style-type: none"> – routines – circle time – conversazioni inerenti esperienze e vissuto personale
<ul style="list-style-type: none"> • Presta attenzione ai discorsi degli altri • Individua l'emittente, il destinatario e lo scopo di un messaggio • Sviluppa la capacità critica • Esprime opinioni e idee e ascolta e rispetta quelle degli altri • Spiega e motiva un comportamento 	2. I punti di vista altrui	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni nel piccolo gruppo – gioco simbolico
<ul style="list-style-type: none"> • Inventava rime, finali di racconti, storie a partire dal "binomio fantastico", ... 	3. Le potenzialità espressive del linguaggio, della fantasia e dell'inventiva	<ul style="list-style-type: none"> – Letture, ascolto e produzione di racconti, fiabe

Nucleo tematico: Capacità di ascolto e comprensione (ASCOLTO E COMPRESIONE LINGUISTICA)

ATTENZIONE E ASCOLTO		
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi • Aumenta i tempi di ascolto e di attenzione • Legge le immagini 	4. Il codice linguistico	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni – circle time – gioco simbolico – drammatizzazioni
<ul style="list-style-type: none"> • Decodifica e ordina le sequenze di un racconto • Individua il protagonista, l'antagonista e gli ambienti dove si svolge la storia • Legge le immagini e ricostruisce la storia in quattro sequenze • Individua in una storia l'incoerenza logica 	5. Il testo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> – ascolto di storie – lettura e descrizione di immagini
Nucleo tematico: Capacità di produzione linguistica (PRODUZIONE LINGUISTICA) PERTINENZA LESSICALE, ASPETTO FONETICO E SINTATTICO		
<ul style="list-style-type: none"> • Descrive con lessico appropriato e in un determinato ordine elementi della realtà • Collega gli eventi con connettivi temporali e causali • Riconosce e cambia il fonema o la sillaba iniziale o finale delle parole • Riconosce le parole lunghe e le corte • Riconosce la somiglianza fonetica tra due parole in rima • Divide parole in sillabe • Riconosce simboli grafici e scritte • Produce scritture spontanee 	6. Il codice linguistico	<ul style="list-style-type: none"> – conversazioni – letture di immagini – giochi in piccolo gruppo – Giochi linguistici e fonologici – Consultazioni di libri, giornali e ritaglio/incollatura di lettere, simboli – Pregrafismo
<ul style="list-style-type: none"> • Inventava semplici racconti • Partecipa all'invenzione di storie collettive • Consulta libri • Si interessa alla scrittura, sviluppando il processo di costruzione della lingua scritta 	7. Il testo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi linguistici e fonologici – Consultazioni di libri, giornali e ritaglio/incollatura di lettere, simboli – Pregrafismo
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

FASCIA D'ETA': 3 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Si orienta nell'ambiente scuola.
 Colloca nello spazio fisico se stesso, oggetti e persone.
 Utilizza semplici simboli per registrare
 Conosce gli strumenti presenti a scuola .
 Percepisce le principali caratteristiche delle cose utilizzando i cinque sensi.
 Percepisce e distingue la ciclicità del tempo.
 Compie semplici raggruppamenti secondo un criterio.
 Valuta quantità.
 Conosce alcuni animali e il loro ambiente.
 Manipola, osserva elementi dell'ambiente naturale e circostante.

Nucleo tematico: Raggruppare , classificare, seriare, quantificare (competenza logico-matematica)
(FORME, DIMENSIONI, QUANTITA')

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppa in base alla forma e colore • Ordina secondo la dimensione: grande/piccolo; lungo/corto; alto/basso • Valuta approssimativamente quantità di oggetti: pochi/tanti; pieno/vuoto 	1. Le proprietà comuni negli oggetti	<ul style="list-style-type: none"> – Raggruppamenti e primi giochi di classificazione secondo colore e forma o grandezza – Gioco del confrontare e ordinare

Nucleo tematico: Collocare e collocarsi nello spazio e nel tempo (competenza spazio –temporale)
(PARAMETRI SPAZIALI E SEQUENZE TEMPORALI)

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i concetti topologici/spaziali: aperto/chiuso; dentro/fuori; sopra/sotto; vicino/lontano • Utilizza schemi e giochi spaziali 	2. Le caratteristiche dello spazio	
--	------------------------------------	--

<ul style="list-style-type: none"> • Mette in successione due eventi: prima e dopo • Riconosce il giorno e la notte • Differenzia il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa • Verbalizza la scansione della giornata 	<p>3. La successione temporale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di un calendario delle presenze • Rappresentazioni e costruzioni di sequenze temporali
<p>Nucleo tematico: avviare il bambino ad osservare in modo organizzato ciò che lo circonda e a prenderne coscienza (competenza scientifica) (COMPETENZA SCIENTIFICA)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Esplora con i sensi (osservare, odorare, ascoltare, toccare, gustare) • Manipola oggetti e materiali • Analizza immagini 	<p>4. Gli elementi della natura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione del giardino e degli ambienti interni della scuola • Conversazioni a tema scientifico
<p>VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO</p>		

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**FASCIA D'ETA': 4 ANNI***Competenze chiave per l'apprendimento permanente*

- | | |
|---|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA | 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE |
| 4. COMPETENZA DIGITALE | 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino mette in relazione, fa corrispondenze, valuta quantità.
 Individua criteri di classificazione.
 Utilizza e discrimina simboli grafici per registrare.
 Ha acquisito le dimensioni temporali (ora, prima e dopo).
 Stabilisce relazioni temporali tra gli eventi.
 Riproduce e completa sequenze.
 Comprende relazioni topologiche e spaziali.
 Discrimina e descrive le qualità senso-percettive.
 Distingue vari ambienti, esseri viventi e non viventi.
 Mette in relazione oggetti e situazioni secondo criteri diversi.
 Osserva la vita animale e vegetale.

Nucleo tematico: Raggruppare , classificare, seriare, quantificare (competenza logico-matematica)
(FORME, DIMENSIONI, QUANTITA')

ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i colori secondari 	1. Le proprietà comuni negli oggetti: il colore	– Esperienze grafico-pittoriche
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e denomina il cerchio, il quadrato, il triangolo 	2. Le proprietà comuni negli oggetti: la forma	– Giochi strutturati e blocchi logici
<ul style="list-style-type: none"> Individua, fra tre elementi il maggiore/minore (il più grande/più piccolo; il più lungo/più corto; il più alto/più basso) 	3. Le proprietà comuni negli oggetti: la dimensione	– Giochi

<ul style="list-style-type: none"> • Valuta approssimativamente quantità di • oggetti: pochi/tanti; uno/nessuno • Raggruppa uno o più oggetti in base a uno o più criteri, spiegandone il perché (forma, colore, dimensione e funzione) • Ordina in serie (dal più piccolo al più grande fra 3 elementi) • Esegue sequenze a ritmo binario 	<p>4. Le proprietà comuni negli oggetti: la quantità</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi di classificazione secondo colore, forma, grandezza e funzione – Gioco del confrontare e ordinare
<p>Nucleo tematico: Collocare e collocarsi nello spazio e nel tempo (competenza spazio –temporale) (PARAMETRI SPAZIALI E SEQUENZE TEMPORALI)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i concetti spaziali: in alto/in basso; in mezzo; sopra/sotto; il davanti/il dietro • Utilizza schemi e giochi spaziali (percorsi) 	<p>5. Le caratteristiche dello spazio</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Giochi di costruzione – Percorsi motori
<ul style="list-style-type: none"> • Ordina in successione utilizzando gli indicatori temporali adeguati: prima/ adesso/ dopo • Colloca eventi nel tempo • Rappresenta il tempo scuola • Utilizza simboli di registrazione 	<p>6. La successione temporale</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Costruzione di un calendario delle presenze – Rappresentazioni e costruzioni di sequenze temporali – Rappresentazione della giornata scolastica
<p>Nucleo tematico: Avviare il bambino ad osservare in modo organizzato ciò che lo circonda e a prenderne coscienza (competenza scientifica) (COMPETENZA SCIENTIFICA)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Manipola oggetti e materiali • Analizza immagini • Esplora con i sensi (osservare, odorare, ascoltare, toccare, gustare) 	<p>7. Gli elementi della natura</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Esplorazione del giardino e degli ambienti interni della scuola – Conversazioni a tema scientifico

VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

FASCIA D'ETA': 5 ANNI

Competenze chiave per l'apprendimento permanente

- | | |
|--|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
4. COMPETENZA DIGITALE | 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI |
|--|--|

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

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.

Individua 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.

Nucleo tematico: Raggruppare , classificare, seriare, quantificare (competenza logico-matematica)
(FORME, DIMENSIONI, QUANTITA')

ABILITA'	CONSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Effettua composizioni e grafismi cromatici 	1. Le proprietà comuni negli oggetti: il colore	– Esperienze grafico-pittoriche
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce, denomina e rappresenta il cerchio, il quadrato, il triangolo e il rettangolo 	2. Le proprietà comuni negli oggetti: la forma/ dimensione	– Giochi strutturati – Blocchi logici – Utilizzo di codici simbolici
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la numerazione ordinale • Conta fino a 10 utilizzando le mani • Fa corrispondere la quantità al numero 	3. Le proprietà comuni negli oggetti: la quantità	– Giochi di classificazione secondo colore, forma, grandezza e funzione – Gioco del confrontare e ordinare

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza raggruppamenti (insiemi e sottoinsiemi) per risolvere problemi e situazioni • Ordina in serie (dal più piccolo al più grande fra 4 elementi) • Esegue sequenze a ritmo ternario 		
Nucleo tematico: Collocare e collocarsi nello spazio e nel tempo (competenza spazio –temporale) (PARAMETRI SPAZIALI E SEQUENZE TEMPORALI)		
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i concetti spaziali: davanti/dietro; dritto/capovolto; sopra/sotto • Esegui e rappresenta percorsi, traiettorie e simmetrie • Si orienta in un labirinto • Orienta la propria lateralità (avvio) 	4. Le caratteristiche dello spazio	– Giochi motori, percorsi, schede grafiche
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente lo svolgersi di azioni • Mette in ordine sequenze temporali • Costruisce ed usare simboli di registrazione • Opera con la scansione temporale: ore, giorni, settimane, mesi, anno, stagioni 	5. La successione temporale di fatti ed eventi (durata, simultaneità, ciclicità)	– Costruzione di un calendario delle presenze – Rappresentazioni e costruzioni di sequenze temporali
Nucleo tematico: Avviare il bambino ad osservare in modo organizzato ciò che lo circonda e a prenderne coscienza (competenza scientifica) (LA COMPETENZA SCIENTIFICA)		
<ul style="list-style-type: none"> • Analizza immagini • Spiega verbalmente eventi o sequenze osservate o prodotte • Riproduce con grafici la crescita di una pianta, di un essere vivente • Spiega gli eventi senza perdere il filo del ragionamento • Utilizza strumenti per osservare e ricercare 	6. Individuare e osservare gli elementi della natura	– Esplorazione ed osservazione del giardino e degli ambienti interni della scuola – Conversazioni a tema scientifico – Attività di routine

<ul style="list-style-type: none"> • Formula un'ipotesi in relazione ad un quesito: "che succede se?" • Classifica i materiali e attuare la raccolta differenziata 		
VALUTAZIONE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO		

LIVELLI DI PADRONANZA IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA (5 ANNI) PER COMPETENZE CHIAVE

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4

<p>Usa vocaboli appropriati al contesto esprimendo in modo comprensibile i propri bisogni.</p> <p>Esegue semplici consegne con l'aiuto dell'adulto.</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole, frasi, cenni e azioni.</p> <p>Racconta semplici vissuti con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Ascolta racconti e storie proposte dall'insegnante per un tempo adeguato.</p>	<p>Esprime propri vissuti attraverso enunciati minimi con l'aiuto dell'adulto.</p> <p>Esegue consegne relative a precisi compiti ed espresse in modo semplice.</p> <p>Interagisce con i pari sia nei giochi, sia nelle attività con modalità comunicative verbali appropriate.</p> <p>Esprime le proprie emozioni, stati d'animo e bisogni in modo chiaro.</p> <p>Ascolta letture dell'adulto individuandone l'argomento su stimolo dell'insegnante.</p> <p>Copia il proprio nome.</p>	<p>Si esprime con frasi semplici, ma correttamente strutturate, raccontando esperienze e vissuti in modo comprensibile. Esegue consegne impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>Interagisce con i pari inventando con loro nuove situazioni di gioco, storie e passatempi. Esprime le proprie emozioni, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto, ideando nuove attività e situazioni.</p> <p>Ascolta letture dell'adulto individuando l'argomento principale, le informazioni esplicite più significative.</p> <p>Verbalizza, drammatizza, illustra un breve racconto in sequenza (fino a 4)</p> <p>Inventa semplici rime e filastrocche con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Sa sillabare parole bisillabe e trisillabe piane e ricostruisce la parola.</p> <p>Scrive da solo il proprio nome.</p>	<p>Si esprime con frasi correttamente strutturate e organizzate raccontando esperienze e vissuti personali in modo consapevole.</p> <p>Comprende e utilizza correttamente semplici nessi temporali e causali riferiti ad esperienze vissute o semplici narrazioni.</p> <p>Esegue consegne complesse impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso.</p> <p>Interagisce con i pari assumendo un ruolo attivo.</p> <p>Esprime le proprie opinioni, stati d'animo, bisogni con lessico appropriato, formulando valutazioni e ipotesi nelle azioni.</p> <p>Partecipa attivamente alle conversazioni apportando il proprio contributo.</p> <p>Partendo da una storia illustrata o raccontata, rappresenta in un'unica illustrazione l'argomento principale. Individua le informazioni esplicite e formula ipotesi su informazioni implicite di un racconto servendosi delle domande orientative dell'insegnante.</p> <p>Nomina lettere e fa ipotesi sulla struttura di parole.</p>
--	--	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4

<p>Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante, con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.</p> <p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.</p> <p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p> <p>Identifica caratteri grafici diversi e fonemi diversi dai propri.</p> <p>Partecipa a scambi comunicativi con i propri compagni.</p>	<p>Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti, gli arredi, i propri materiali, gli indumenti e le parti del corpo indicandoli correttamente.</p> <p>Sa utilizzare in modo pertinente semplici formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti ecc..</p> <p>Riproduce filastrocche e canzoncine.</p> <p>Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.</p> <p>Utilizza in modo ludico e creativo grafemi diversi</p> <p>Riconosce la diversità linguistica nel vissuto quotidiano.</p>	<p>Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere , comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori.</p> <p>Traduce semplici frasi proposte dall'italiano dall'insegnante utilizzando termini noti.</p> <p>Recita poesie e canzoncine.</p> <p>Usa fonemi e grafemi diversi dai propri per entrare in relazione con culture diverse.</p> <p>Riconosce e rispetta l'esistenza di diverse culture all'interno dell'ambiente scolastico.</p>
---	---	---	--

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Osserva l'ambiente circostante cogliendone stimoli.</p> <p>Attribuisce semplici proprietà percettive alle cose dell'ambiente (colore, grandezza ...)</p> <p>Individua l'attributo che spieghi la classificazione data.</p> <p>Ordina elementi in seriazione.</p> <p>Conta oggetti e quantità.</p> <p>Mette in corrispondenza numero e gesto.</p> <p>Quantifica semplici insiemi.</p>	<p>Osserva l'ambiente circostante cogliendone stimoli.</p> <p>Opera corrispondenze tra gruppi di oggetti.</p> <p>Confronta gruppi di oggetti per quantità.</p> <p>Individua l'appartenenza delle cose.</p> <p>Riconosce e attribuisce valore di verità a semplici enunciati.</p> <p>Conta in senso progressivo.</p> <p>Confronta e raggruppa in base al numero.</p> <p>Comprende codici simbolici.</p> <p>Riconosce e riproduce segni e simboli convenzionali.</p> <p>Usa comuni strumenti di misurazione.</p>	<p>Riflette sugli stimoli percepiti dall'esterno.</p> <p>Osserva l'ambiente circostante per cogliere somiglianze e differenze su richiesta.</p> <p>Localizzare elementi nello spazio prendendo come riferimento se stessi.</p> <p>Localizza il proprio corpo nello spazio.</p> <p>Costruisce percorsi autonomamente e/o su indicazione.</p> <p>Riproduce graficamente i percorsi.</p> <p>Individua punti di riferimento.</p> <p>Rappresenta le azioni compiute nello spazio.</p> <p>Realizza simmetrie (mediante piegatura, macchie di colore, disegni).</p> <p>Usa in modo intenzionale i codici simbolici.</p> <p>Riconosce nella realtà forme geometriche solide e piane.</p> <p>Riproduce concretamente figure solide e piane con la guida dell'insegnante.</p> <p>Riproduce graficamente figure piane.</p> <p>Denomina le principali figure geometriche.</p> <p>Opera con figure geometriche.</p> <p>Distingue numeri da segni.</p>	<p>Osserva l'ambiente circostante cogliendone gli stimoli, riflettendo su di essi ed esprimendo le intuizioni colte.</p> <p>Coglie e stabilisce relazioni e analogia con le precedenti esperienze.</p> <p>Osserva l'ambiente circostante per cogliere autonomamente somiglianze, differenze e trasformazioni.</p> <p>Osserva l'ambiente circostante per cogliere autonomamente somiglianze differenze, pone domande di approfondimento ed esprime considerazioni personali e trasformazioni.</p> <p>Si esprime con termini adeguati per formulare un semplice problema.</p> <p>Riconosce la cardinalità del numero e sa effettuare confronti in autonomia.</p> <p>Riconosce, denomina e riproduce forme geometriche solide e piane in attività ludiche guidate.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
Presta attenzione all'insegnante che accende il PC e nomina le parti che lo compongono.	Accende il PC con l'aiuto dell'insegnante e nominare le principali parti del pc.	Con l'aiuto dell'insegnante realizza semplici immagini utilizzando "paint". Individua nella tastiera le lettere che compongono il proprio nome.	Realizza semplici immagini con paint in autonomia, scrive il proprio nome e altre semplici parole / numeri (con il supporto dell'insegnante).

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Manifesta in modo verbale o non verbale un disagio relativo a un problema da risolvere. Tenta di applicare la risposta suggerita.</p> <p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante.</p> <p>Consulta libri illustrati, manifesta curiosità e su richiesta dell'insegnante ricava informazioni.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Su invito dell'insegnante pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e se richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche ecc..) e ne dà semplici spiegazioni, pone domande quando non sa la spiegazione.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle completate.</p> <p>Rappresenta le sequenze di un testo narrato dall'insegnante e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici riferite ad esperienze vissute; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni. (fino a quattro)</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.</p> <p>Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà, su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti evidenziati dall'adulto.</p> <p>Riconosce l'autorevolezza dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.</p> <p>Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, non negando la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.</p> <p>Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.</p> <p>Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti corretti.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Porta a termine consegne assegnate dall'insegnante.</p> <p>Imita le attività e i giochi dei pari.</p>	<p>Porta a termine autonomamente semplici consegne assegnategli.</p> <p>Partecipa a giochi in piccoli gruppi di pari.</p> <p>Individua difficoltà e si chiede come superarle.</p> <p>Interiorizza e verbalizza i propri vissuti seguendo una sua procedura.</p>	<p>Porta a termine consegne in piena autonomia.</p> <p>Porta a termine piccoli incarichi a beneficio dei compagni.</p> <p>Partecipa a giochi e attività apportando un contributo positivo.</p> <p>Cerca soluzioni diverse per risolvere piccole difficoltà e se non le trova chiede aiuto ai compagni e all'adulto.</p> <p>È in grado di motivare una scelta tra due possibilità.</p> <p>Valuta ed esprime il suo parere sulla propria esperienza, sostenendo la propria opinione.</p>	<p>Porta a termine consegne di una certa complessità con precisione e cura, in autonomia.</p> <p>Porta a termine spontaneamente incarichi e iniziative nelle attività e nel gioco.</p> <p>Propone attività di gioco ai compagni, impartendo semplici regole.</p> <p>Individua e risolve problemi utilizzando soluzioni diverse con l'aiuto e non dell'adulto.</p> <p>È in grado di motivare una scelta tra più possibilità sostenendo la propria opinione e tenendo presenti gli altri.</p> <p>Fa semplici indagini ed esperimenti, anche con i compagni, descrivendo le procedure.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto.</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p> <p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e le loro funzioni principali.</p> <p>Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni.</p> <p>Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.</p> <p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Si muove seguendo ritmi.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti sufficientemente precisi (tagliare, piegare, punteggiare, colorare ...).</p>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.</p> <p>Mangia compostamente .</p> <p>Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte senza contestare.</p> <p>Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze se non le rispetta.</p> <p>In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni.</p> <p>Controlla i propri movimenti e li coordina.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche ...</p> <p>Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.</p> <p>Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.</p> <p>Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA IN MATERIA DI COSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Riconosce il proprio contesto familiare e gli elementi che lo compongono (genitori, fratelli, sorelle, nonni, zii, cugini, ...).</p> <p>Collabora con gli altri e vive situazioni di confronto con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Segue spettacoli per bambini per brevi periodi; Utilizza tecniche pittorico o manipolative con l'aiuto dell'insegnante senza particolari finalità espressive. Riproduce semplici suoni ascoltati o ritmi sonori.</p>	<p>Riconosce il proprio contesto familiare e gli elementi che lo compongono (genitori, fratelli, sorelle, nonni, zii, cugini...), li sa nominare e ne intuisce i ruoli. Distingue le diverse persone che lavorano nella scuola.</p> <p>Ha un' immagine positiva di sé, vive serenamente le varie situazioni di confronto, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno; sa utilizzare tecniche pittorico/manipolative in maniera autonoma . Riproduce suoni, rumori dell'ambiente. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.</p>	<p>Riconosce il proprio contesto familiare e gli elementi che lo compongono (genitori, fratelli, sorelle, nonni, zii, cugini...), li sa nominare e ne distingue i ruoli. Distingue le diverse persone che lavorano nella scuola, li nomina e ne intuisce i ruoli.</p> <p>Riconosce il diritto degli altri alle proprie opinioni, vive serenamente le varie situazioni di confronto in maniera autonoma.</p> <p>Segue spettacoli di vario genere con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici. Si esprime attraverso il disegno con intenzionalità e accuratezza e utilizza su richiesta o autonomamente varie tecniche espressive. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con strumenti semplici. Canta semplici canzoni e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Riconosce il proprio contesto familiare/ scolastico e gli elementi che lo compongono (genitori, fratelli, sorelle, nonni, zii, cugini, insegnati, personale ATA), li sa nominare e ne distingue i ruoli e le relazioni. Distingue, con l'aiuto dell'insegnante, i ruoli delle autorità territoriali : sindaco, dirigente scolastico, vigile ecc..</p> <p>Sperimenta le emozioni dello scambio nelle "diversità"; vive l'integrazione con gli altri come momento di crescita e arricchimento personale. Segue spettacoli di vario genere, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione. Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte, anche del proprio territorio. Si esprime attraverso le rappresentazioni grafiche con intenzionalità, accuratezza, precisione e realismo (qualora sia richiesto) anche nella coloritura. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati. Canta canzoni individualmente e in coro, partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi originali.</p>

SCUOLA DELL'INFANZIA "VITTORIA" DI RONCADE

Via R. Selvatico, 8/1 31056 RONCADE (TV)



SCHEDE DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La Coordinatrice

Visti gli atti d'ufficio relativi alle valutazioni espresse dagli insegnanti di sezione al termine della scuola dell'infanzia;

CERTIFICA

che l'alunn ,

nat ... a il..... ,

ha frequentato nell'anno scolastico / la sez., con orario settimanale di 40 ore;

ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

	Profilo delle competenze	Competenze chiave	Campi d'esperienza coinvolti	Livello
1	Comprende e utilizza un lessico appropriato, partecipa alle conversazioni, esprime chiaramente i propri bisogni, i propri pensieri e le proprie emozioni e racconta esperienze, eventi e storie.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.	Tutte i campi, con particolare riferimento a: I DISCORSI E LE PAROLE	
2	È in grado di comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza e di interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	Comunicazione nelle lingue straniere.	Tutti i campi, con particolare riferimento a: I DISCORSI E LE PAROLE	
3	Osserva, raggruppa, ordina, quantifica fatti ed elementi della realtà; trova e usa strategie per risolvere semplici problemi. Sviluppa interessi, atteggiamenti, prime abilità di tipo scientifico.	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Tutti i campi, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
4	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Competenze digitali.	Tutti i campi	
5	Colloca correttamente se stesso, oggetti e persone nello spazio e lo percorre. Riconosce relazioni temporali. Osserva e descrive ambienti, fatti fenomeni e immagini varie.	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale.	Tutti i campi	
6	Possiede un bagaglio di conoscenze ed è capace di individuare collegamenti e relazioni, trasferendoli in altri contesti.	Imparare ad imparare.	Tutti i campi	
7	Sviluppa il senso dell'identità personale, riflette, si confronta, discute con gli altri e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni culturali e religiose della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Consapevolezza ed espressione culturale.	Tutti i campi, con particolare riferimento a: IL SÉ E L'ALTRO	
8	Si esprime con il corpo, spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, in base a suoni, rumori, musica e indicazioni varie. Usa con creatività tecniche e materiali differenti per produrre.	Consapevolezza ed espressione culturale.	Tutti i campi, con particolare riferimento a: IMMAGINI, SUONI, COLORI	
9	Esplora i materiali a disposizione e li utilizza con creatività. Pianifica e organizza il proprio lavoro, realizzando semplici progetti.	Spirito di iniziativa e imprenditorialità.	Tutti i campi	
10	Ha consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti. Si impegna per portare a termine il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.	Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.	Tutti i campi, con particolare riferimento a: IL SÉ E L'ALTRO	
11	Rispetta regole di comportamento	Competenze sociali e civiche.	Tutti i campi, con particolare riferimento a: IL SÉ E L'ALTRO	
12	Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	Competenze sociali e civiche.	Tutti i campi, con particolare riferimento a: IL SÉ E L'ALTRO	

Data

La Coordinatrice

.....