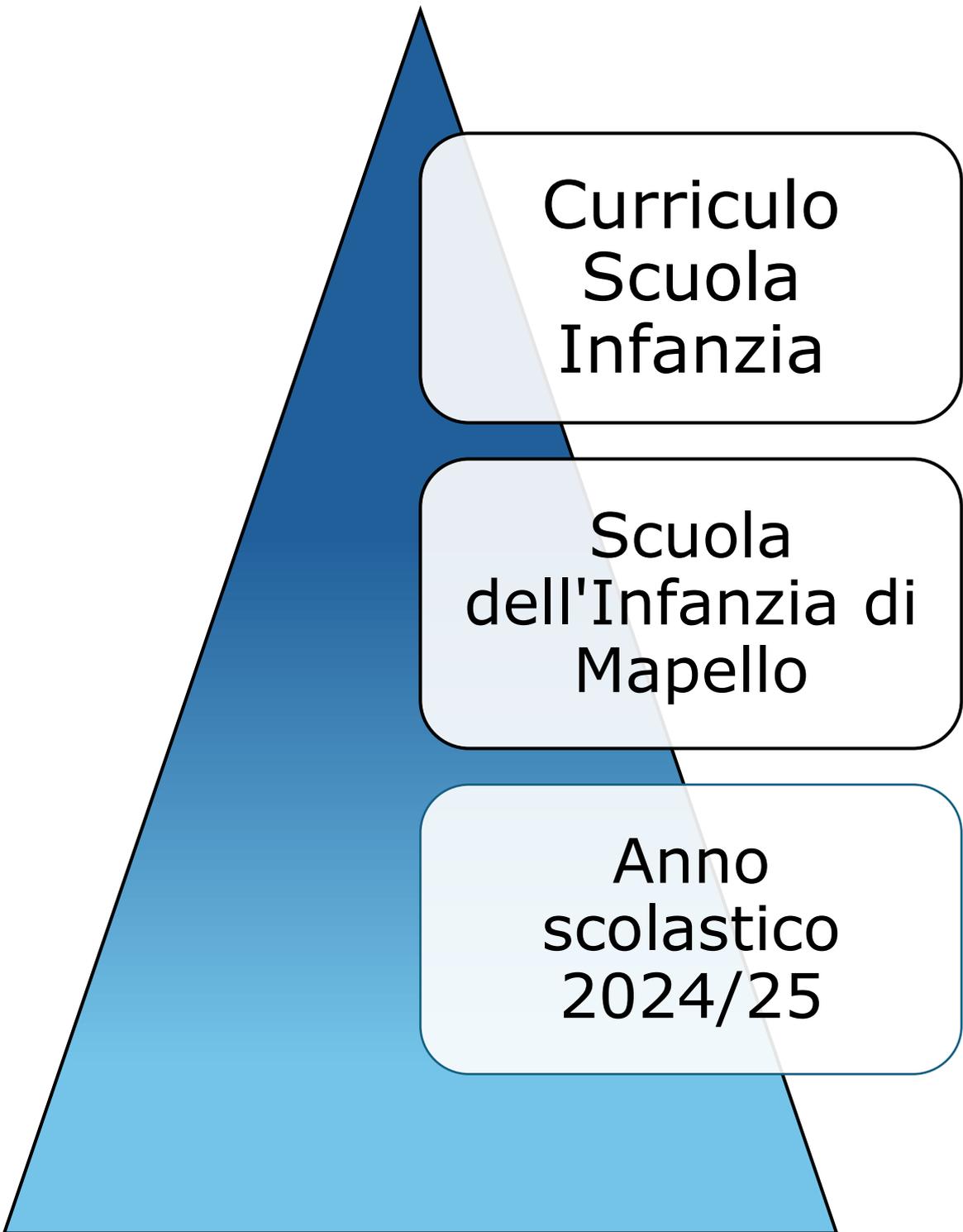


Istituto Comprensivo di Mapello



Curricolo
Scuola
Infanzia

Scuola
dell'Infanzia di
Mapello

Anno
scolastico
2024/25

Sommario

1	PROGETTAZIONE BAMBINI DI 3/4 ANNI	5
1.1	Competenza Alfabetica Funzionale	5
1.2	Competenza Multilinguistica	7
1.3	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria.....	8
1.4	Competenza Digitale	12
1.5	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare ...	14
1.6	Competenza In Materia di Cittadinanza	17
1.7	Competenza Imprenditoriale	20
1.8	Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale ..	22
2	PROGETTAZIONE BAMBINI DI 4/5 ANNI.....	26
2.1	Competenza Alfabetica Funzionale	26
2.2	Competenza Multilinguistica	29
2.3	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria.....	31
2.4	Competenza Digitale	35
2.5	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare ...	37
2.6	Competenza In Materia di Cittadinanza	40
2.7	Competenza Imprenditoriale	44
2.8	Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale ..	47
3	PROGETTAZIONE BAMBINI DI 5/6 ANNI	53
3.1	Competenza Alfabetica Funzionale	53
3.2	Competenza Multilinguistica	57
3.3	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria.....	59
3.4	Competenza Digitale	63
3.5	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare ...	65

3.6	Competenza in Materia di Cittadinanza	68
3.7	Competenza Imprenditoriale	72
3.8	Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale ..	75
4	CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA.....	81
4.1	Anni 3	81
4.2	Anni 4	82
4.3	Anni 5	84

Curricolo Scuola Infanzia

(riferimento D.lgs n. 62/2017 e DM 741/2017)

Il curricolo è l'insieme di obiettivi, contenuti, metodologie e valutazioni che guidano il processo di insegnamento e apprendimento in un determinato contesto educativo, nel quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e relazionali.

Questo strumento organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria (CURRICOLO VERTICALE).

Il curricolo è organizzato secondo i seguenti criteri:

- ✓ **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
 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 capacità di imparare a imparare
 6. Competenza in materia di cittadinanza
 7. Competenza imprenditoriale
 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- ✓ **CAMPI DI ESPERIENZA**
- ✓ **CONTINUITA' INFANZIA/PRIMARIA**
- ✓ **EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI**
- ✓ **RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE CHIAVE**

1 PROGETTAZIONE BAMBINI DI 3/4 ANNI

1.1 Competenza Alfabetica Funzionale

La competenza alfabetica funzionale è la capacità di manifestare e decodificare concetti, idee, sentimenti, avvenimenti sia in forma scritta che orale e di interagire in modo adeguato e creativamente sul piano linguistico in ambito culturale e sociale.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ Il sé e l'altro

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Sa raccontare esperienze vissute. Utilizza la lingua italiana. Si esprime in modo personale, quando occorre sa chiedere aiuto.	Inizia ad interagire con altri. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire guidato da semplici domande nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico di base Descrivere semplici figure. Formulare frasi di senso compiuto. Raccontare con parole proprie una breve vicenda. Esprimere bisogni. Raccontare brevi episodi personali.	Principali strutture della lingua italiana Lessico di base per la gestione di semplici comunicazioni orali Alcuni connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice	Raccontare esperienze personali Costruire un semplice libro

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Sa esprimere e comunicare agli altri. Ascolta e comprende narrazioni.

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Esprime le proprie esigenze.

Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

Il bambino comunica utilizzando il linguaggio del corpo.

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

Riferisce correttamente eventi del passato recente.

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

Interagisce con gli altri nei giochi di movimento.

1.2 Competenza Multilinguistica

La competenza multilinguistica, oltre alle primarie abilità necessarie per la competenza alfabetica funzionale, richiede anche abilità come la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo dipende dall'esperienza sociale e culturale e dalla capacità di ascoltare, parlare, leggere e scrivere.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e parole

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
È sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	Percepisce la presenza di altre lingue e di altre culture Ricezione orale (ascolto): comprendere alcune semplici parole Produzione orale: riprodurre semplici canzoncine	Parole memorizzate provenienti da altre culture	Porgere oggetti nominandoli Giocare a tombole, domino.

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo

Conosce le tradizioni della famiglia

Pone domande sulle diversità culturali

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi

1.3 Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Comporta, in misura variabile, la capacità e disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità di usare l'insieme delle conoscenze e metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda.

La competenza in tecnologie e ingegneria comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni.</p> <p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti della realtà</p> <p>Riconosce fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>Individuare analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni</p>	<p>Le principali caratteristiche degli oggetti: colore, forma, dimensione</p> <p>Concetti temporali (prima/dopo) di successione</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino/lontano, sopra/sotto,</p>	<p>Gioco-puzzle: completare un calendario facendo corrispondere eventi e attività significative della giornata (rilevazioni meteorologiche, le assenze, gli incarichi...)</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicano conte, attribuzioni</p>

<p>interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti</p> <p>Esegue in autonomia le routine</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro.</p> <p>Utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<p>Individuare la relazione fra gli oggetti</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</p> <p>Realizzare percorsi ritmici binari</p> <p>Esplorare ed orientarsi con sicurezza e autonomia nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Descrivere e confrontare semplici fatti ed eventi</p>	<p>davanti/dietro, dentro/fuori)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numerazione</p>	<p>biunivoche oggetti/persona, ecc.</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</p> <p>Raccogliere piante, oggetti (raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni)</p>
--	--	---	---

	<p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</p> <p>Iniziare ad orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Interpretare simboli, mappe e percorsi</p>		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Il bambino usa il linguaggio per definirne regole.

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.

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

Riferisce correttamente eventi del passato recente.

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.

Ha familiarità con le strategie del contare.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come vicino/lontano, sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

1.4 Competenza Digitale

La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Inizia a orientarsi nel mondo dei media, delle tecnologie.	Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico alla lim Utilizzare la lim per elaborazioni grafiche Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Qualche funzionalità del computer e della lim	Disegnare, giocare

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

Il bambino esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Si avvicina alla lingua scritta.

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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

Individua posizioni nello spazio,

usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, ecc..

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

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

1.5 Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare

E' l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzarlo sia individualmente che in gruppo, a seconda delle proprie necessità e dei propri bisogni. E' la capacità di risolvere problemi, per apprendere in modo efficace. Il fatto di imparare ad imparare fa sì che l'alunno da ciò che ha appreso in precedenza, e grazie al proprio vissuto, possa usare ed applicare conoscenze ed abilità in contesti diversificati. La motivazione e l'autostima sono elementi essenziali per acquisire tale competenza.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare,</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<p>Rispondere ad alcune domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra l'esperienza vissuta e le conoscenze già possedute</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per</p>	<p>Conoscenze pregresse personali.</p>	<p>A partire da un compito dato, ricercare nell'ambiente il materiale occorrente per svolgerlo.</p> <p>Risolvere conflitti attraverso modalità adeguate.</p> <p>Utilizzare le conoscenze e le abilità pregresse in modo contestuale e funzionale al compito.</p>

	<p>risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato attraverso due sequenze illustrate,</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo.

Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini suoni e colori)

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.

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi.

Sperimenta filastrocche.

Traguardi dei campi di esperienza (Conoscenza del mondo)

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.

Osserva il suo corpo, gli organismi viventi, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Traguardi dei campi di esperienza (il corpo e il movimento)

Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

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.

1.6 Competenza In Materia di Cittadinanza

Questa include competenze personali, interpersonali e interculturali e si riferiscono a tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare efficacemente e costruttivamente alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società diversificate tra loro tra loro, risolvendo i conflitti dove necessario. La competenza civica fornisce alle persone gli strumenti per partecipare pienamente alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno ad una partecipazione attiva e democratica.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Quando occorre sa chiedere aiuto Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti. Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni e ha iniziato a riconoscere le	Iniziare a superare la dipendenza dall'adulto portando a termine alcuni compiti e attività in autonomia Iniziare a rispettare i tempi degli altri Iniziare a condividere con gli altri Controllare progressivamente la propria aggressività	Gruppi sociali riferiti all'esperienza: famiglia, scuola Percezione dell'esistenza di regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola Alcune regole della vita e del lavoro in classe	Riconoscere immagini rappresentanti emozioni e stati d'animo Classificare immagini rappresentanti regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare alcune regole sulla convivenza. Partecipare ad attività manipolative e motorie (cucina,

<p>regole del comportamento</p> <p>Utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p> <p>Si esprime in modo personale</p> <p>è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>Iniziare a saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni)</p> <p>Ascoltare e interagire con i membri del gruppo</p> <p>Iniziare a riconoscere e percepire nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Accettare di condividere giochi, materiali, ecc...</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso semplici esperienze di alcune tradizioni</p>		<p>costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</p> <p>Risolvere conflitti attraverso modalità adeguate</p>
--	---	--	---

	Rispettare le norme per la sicurezza		
--	--------------------------------------	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sa di avere una storia personale e familiare.

Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Pone domande su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.

Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

Il bambino comunica, esprime emozioni, utilizzando le varie forme del linguaggio del corpo.

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

Riferisce eventi del passato recente.

1.7 Competenza Imprenditoriale

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità significa saper tradurre le idee in azione. In tale contesto 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 ad acquisire consapevolezza del contesto in cui lavorano e a poter cogliere le opportunità che si offrono.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé.</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze, utilizza materiali e risorse comuni</p> <p>Utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>Iniziare a sostenere la propria opinione</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione</p>	<p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</p> <p>Pianificare e gestire semplici attività</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto</p>

<p>Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro.</p> <p>Si esprime in modo personale</p>	<p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>		
---	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

Il bambino comunica utilizzando il linguaggio del corpo

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Sa esprimere e comunicare agli altri attraverso il linguaggio verbale

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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

Traguardi dei campi di esperienza (il corpo e il movimento)

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori

1.8 Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale

Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia gamma di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>È consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni,</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro,</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Comunicare, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse</p>	<p>Ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica)</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Gioco simbolico</p> <p>Il corpo</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti.</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.</p> <p>Ascoltare brani musicali, muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante</p> <p>Eseguire giochi motori accompagnati da giochi sonori, canzoncine, ritmi(per la denominazione).</p>

<p>Si esprime in modo personale, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione.</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni,</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per</p>		<p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Inventare semplici giochi di gruppo, definendo le regole</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).</p>
---	--	--	--

	<p>fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p> <p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con l'aiuto dell'adulto.</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare parti del corpo.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo,</p> <p>Rispettare le regole nei giochi</p> <p>Sperimenta le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo</p>		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

Il bambino comunica, utilizzando il linguaggio del corpo.

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

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Sa esprimere e comunicare agli altri.

Ascolta e comprende narrazioni. Sperimenta drammatizzazioni.

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

Il bambino vive la propria corporeità.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori.

Riconosce il proprio corpo.

2 PROGETTAZIONE BAMBINI DI 4/5 ANNI

2.1 Competenza Alfabetica Funzionale

La competenza alfabetica funzionale è la capacità di manifestare e decodificare concetti, idee, sentimenti, avvenimenti sia in forma scritta che orale e di interagire in modo adeguato e creativamente sul piano linguistico in ambito culturale e sociale.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ Il sé e l'altro

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Sa raccontare e descrivere situazioni ed esperienze vissute</p> <p>Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi</p> <p>Utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione quando occorre sa chiedere aiuto.</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, esprimendo bisogni in modo comprensibile, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire attraverso domande -stimolo nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico di base con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, arricchendo il lessico</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice</p>	<p>Inventare e drammatizzare una storia.</p> <p>Produrre e verbalizzare immagini che rappresentano emozioni e stati d'animo</p> <p>Costruire un semplice libro</p>

	<p>Analizzare e commentare figure.</p> <p>Raccontare brevi storie</p> <p>Riconoscere la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riprodurre il proprio nome e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: riconoscere la segmentazione sillabare delle parole.</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Descrivere con parole proprie una breve vicenda</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali e situazioni.</p>		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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 filastrocche, drammatizzazioni, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. 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, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti.

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 sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti.

2.2 Competenza Multilinguistica

La competenza multilinguistica, oltre alle primarie abilità necessarie per la competenza alfabetica funzionale, richiede anche abilità come la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo dipende dall'esperienza sociale e culturale e dalla capacità di ascoltare, parlare, leggere e scrivere.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e parole

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
E' sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze. Coglie diversi punti di vista.	Interagire con altri, iniziando a mostrare fiducia nelle proprie capacità. Ascoltare e comprendere brevi discorsi. Percepire la presenza di altre lingue e di altre culture Ricezione orale(ascolto): comprendere alcune semplici parole Produzione orale: riprodurre semplici canzoncine	Parole memorizzate provenienti da altre culture	Chiedere e porgere oggetti Giocare a tombole, domino

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia

Pone domande sulle diversità culturali

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

2.3 Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Comporta, in misura variabile, la capacità e disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità di usare l'insieme delle conoscenze e metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda.

La competenza in tecnologie e ingegneria comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti</p>	<p>Le principali caratteristiche degli oggetti (colore, forme e dimensione)</p> <p>Concetti temporali (prima/dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p>	<p>Costruire un calendario (facendo corrispondere eventi e attività significative: la giornata, la settimana, il mese, rilevazioni meteorologiche, le stagioni, le assenze, gli incarichi)</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicano conte,</p>

<p>a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.</p> <p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p> <p>Utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</p> <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p> <p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p>	<p>Concetti spaziali e topologici (vicino/lontano, sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>	<p>attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.</p> <p>Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</p> <p>Partecipare attivamente a semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche, sul tempo...)</p> <p>Raccogliere piante, oggetti (raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni)</p>
--	--	--	--

	<p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Affrontare e risolvere problemi</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</p> <p>Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Il bambino usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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 vicino/lontano, sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

2.4 Competenza Digitale

La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Inizia a orientarsi nel mondo dei media, delle tecnologie.	Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Utilizzare la lim per elaborazioni grafiche Prendere visione di lettere e forme di scrittura e numeri attraverso il computer Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Qualche funzionalità del computer e della lim	Disegnare, giocare

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri,

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

Il bambino esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Si avvicina alla lingua scritta, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Individua posizioni nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base delle indicazioni verbali.

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

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

2.5 Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare

È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzarlo sia individualmente che in gruppo, a seconda delle proprie necessità e dei propri bisogni. È la capacità di risolvere problemi, per apprendere in modo efficace. Il fatto di imparare ad imparare fa sì che l'alunno da ciò che ha appreso in precedenza, e grazie al proprio vissuto, possa usare ed applicare conoscenze ed abilità in contesti diversificati. La motivazione e l'autostima sono elementi essenziali per acquisire tale competenza.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Inizia ad elaborare semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>	<p>Inventare rime (tipo i giorni della settimana)</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Organizzare informazioni note (procedure, azioni, routine,</p>

	<p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle.</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>		<p>osservazioni) con simboli convenzionali.</p> <p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>
--	--	--	---

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

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

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.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni, colori)

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. Sperimenta e combina elementi musicali di base, esplora i primi alfabeti musicali,

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Ragiona sulla lingua.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole. Chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Traguardi dei campi di esperienza (Conoscenza del mondo)

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.

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

Traguardi dei campi di esperienza (il corpo e il movimento)

Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

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.

2.6 Competenza In Materia di Cittadinanza

Questa include competenze personali, interpersonali e interculturali e si riferiscono a tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare efficacemente e costruttivamente alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società diversificate tra loro tra loro, risolvendo i conflitti dove necessario. La competenza civica fornisce alle persone gli strumenti per partecipare pienamente alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno ad una partecipazione attiva e democratica.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Avverte gli stati d'animo propri, quando occorre sa chiedere aiuto</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p>	<p>Produrre e verbalizzare immagini rappresentanti emozioni e stati d'animo</p> <p>Completare cartelloni, tabelle, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare</p>

<p>gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.</p> <p>Coglie diversi punti di vista, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p> <p>Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>Iniziare a rispettare i tempi degli altri</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Controllare progressivamente la propria aggressività</p> <p>Iniziare a saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p>	<p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	<p>differenze e somiglianze presenti tra alunni</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Partecipare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</p> <p>Risolvere conflitti attraverso modalità adeguate</p>
--	--	--	--

	<p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Inizia a collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso semplici esperienze di alcune tradizioni</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>		
--	---	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 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 sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza 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

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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

2.7 Competenza Imprenditoriale

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità significa saper tradurre le idee in azione. In tale contesto 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 ad acquisire consapevolezza del contesto in cui lavorano e a poter cogliere le opportunità che si offrono.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti.</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze, utilizza materiali e risorse comuni</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; spiegare e sostenere le proprie ragioni</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</p>

<p>Coglie diversi punti di vista, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p> <p>Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione</p>	<p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>		<p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</p> <p>Pianificare e gestire semplici attività</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>
---	--	--	---

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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.

Traguardi dei campi di esperienza (il corpo e il movimento)

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori

2.8 Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale

Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia gamma di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti.</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e</p>	<p>Ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica).</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica e corporea.</p> <p>Gioco simbolico.</p> <p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>Gli alimenti.</p> <p>Il movimento sicuro.</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto</p> <p>Copiare dal vero</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni</p>

<p>persone, percepiscono le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni.</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p> <p>Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p>	<p>comportamenti sicuri.</p> <p>Le regole dei giochi.</p>	<p>emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p> <p>Individuare e disegnare il corpo e</p>
---	---	---	--

	<p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p> <p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p>		<p>le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio;</p> <p>denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Inventare semplici giochi di gruppo, definendo le regole</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>
--	--	--	---

	<p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>Controllare la forza, individuare potenziali rischi</p> <p>Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>		
--	---	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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.

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. Sperimenta drammatizzazioni

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

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.

3 PROGETTAZIONE BAMBINI DI 5/6 ANNI

3.1 Competenza Alfabetica Funzionale

La competenza alfabetica funzionale è la capacità di manifestare e decodificare concetti, idee, sentimenti, avvenimenti sia in forma scritta che orale e di interagire in modo adeguato e creativamente sul piano linguistico in ambito culturale e sociale.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ Il sé e l'altro

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute</p> <p>Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi,</p> <p>Utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione quando occorre sa chiedere aiuto.</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.</p> <p>A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>Costruire brevi e semplici</p>

	<p>Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p>		<p>filastrocche in rima.</p> <p>Produrre e verbalizzare immagini che rappresentano emozioni e stati d'animo</p>
--	--	--	---

	<p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p>		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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.

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti, in modo sempre più adeguato.

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

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti

3.2 Competenza Multilinguistica

La competenza multilinguistica, oltre alle primarie abilità necessarie per la competenza alfabetica funzionale, richiede anche abilità come la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo dipende dall'esperienza sociale e culturale e dalla capacità di ascoltare, parlare, leggere e scrivere.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e parole

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
E' sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati.	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Scopre la presenza di altre lingue e di altre culture Ricezione orale(ascolto): comprendere parole, semplici istruzioni Produzione orale: riprodurre filastrocche e semplici canzoncine	Parole e semplici frasi memorizzate provenienti da altre culture	Presentare ai compagni gli oggetti e immagini presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Presentarsi Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri

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

Pone domande sulle diversità culturali

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e parole)

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

3.3 Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Comporta, in misura variabile, la capacità e disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni).

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità di usare l'insieme delle conoscenze e metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda.

La competenza in tecnologie e ingegneria comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti</p>	<p>Concetti temporali (prima/dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino/lontano, sopra/sotto, davanti/dietro,</p>	<p>Costruire un calendario facendo corrispondere eventi e attività significative; la giornata, la settimana, il mese, rilevazioni metereologiche, le stagioni, le assenze, gli incarichi</p> <p>Eeguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte,</p>

<p>a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.</p> <p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p> <p>Utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</p> <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p> <p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni</p>	<p>dentro/fuori, destra/sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>	<p>attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.</p> <p>Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</p> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</p>
--	--	---	---

	<p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</p>		
--	---	--	--

	Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi Costruire modelli di rappresentazione della realtà		
--	---	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

Il bambino usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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 vicino/lontano, sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

3.4 Competenza Digitale

La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Inizia a orientarsi nel mondo dei media, delle tecnologie.	Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Utilizzare la Lim per elaborazioni grafiche Prendere visione di lettere e forme di scrittura e numeri attraverso il computer Visionare immagini, opere artistiche, documentari Comprendere cosa sono le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e	Qualche funzionalità del computer e della Lim	Vedi abilità

	fornire esempi della loro applicazione pratica nella vita quotidiana		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri,

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

Il bambino esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Individua posizioni nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base delle indicazioni verbali.

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

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

3.5 Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare

E' l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzarlo sia individualmente che in gruppo, a seconda delle proprie necessità e dei propri bisogni. E' la capacità di risolvere problemi, per apprendere in modo efficace. Il fatto di imparare ad imparare fa sì che l'alunno da ciò che ha appreso in precedenza, e grazie al proprio vissuto, possa usare ed applicare conoscenze ed abilità in contesti diversificati. La motivazione e l'autostima sono elementi essenziali per acquisire tale competenza.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>	<p>Inventare rime (tipo i giorni della settimana)</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando</p>

	<p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>		<p>informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.</p> <p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

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

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.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini suoni e colori)

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. Sperimenta e combina elementi musicali di base, esplora i primi alfabeti musicali,

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Ragiona sulla lingua.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole

Traguardi dei campi di esperienza (Conoscenza del mondo)

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.

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

Traguardi dei campi di esperienza (il corpo e il movimento)

Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

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.

3.6 Competenza in Materia di Cittadinanza

Questa include competenze personali, interpersonali e interculturali e si riferiscono a tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare efficacemente e costruttivamente alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società diversificate tra loro tra loro, risolvendo i conflitti dove necessario. La competenza civica fornisce alle persone gli strumenti per partecipare pienamente alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitiche e all'impegno ad una partecipazione attiva e democratica.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Avverte gli stati d'animo propri e altrui. Quando occorre sa chiedere aiuto</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola,</p>	<p>Produrre e verbalizzare immagini rappresentanti emozioni e stati d'animo</p> <p>Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e</p>

<p>gradualmente i conflitti</p> <p>e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.</p> <p>Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.</p> <p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p> <p>Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione, È sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>Rispettare i tempi degli altri</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p>	<p>nell'ambiente, in strada.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	<p>somiglianze presenti tra alunni</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</p>
--	--	---	--

	<p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>		
--	---	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

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

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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

3.7 Competenza Imprenditoriale

Il senso di iniziativa e l'impresonditorialità significa saper tradurre le idee in azione. In tale contesto 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 ad acquisire consapevolezza del contesto in cui lavorano e a poter cogliere le opportunità che si offrono.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti.</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze, utilizza materiali e risorse comuni</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e</p>

<p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p> <p>Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione</p>	<p>di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>		<p>giustificare la decisione presa</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>
---	--	--	---

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

Traguardi dei campi di esperienza (La conoscenza del mondo)

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.

Traguardi dei campi di esperienza (il corpo e il movimento)

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori

3.8 Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale

Consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia gamma di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CAMPI DI ESPERIENZA

- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ Immagini, suoni, colori
- ✓ Il corpo e il movimento.

TRAGUARDI FORMATIVI			
Competenze di base (al termine dei tre anni di scuola)	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti</p> <p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e</p>	<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto</p> <p>Copiare dal vero</p>

<p>le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni,</p> <p>È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti.</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p>	<p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o</p>
---	---	---	---

	<p>dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p>		<p>semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Inventare semplici giochi di gruppo , definendo le regole</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>
--	---	--	---

	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando</p>		
--	--	--	--

	la propria e altrui sicurezza Controllare la forza, individuare potenziali rischi Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo		
--	--	--	--

EVIDENZE

Traguardi dei campi di esperienza (Il sé e l'altro)

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

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

Traguardi dei campi di esperienza (Immagini, suoni e colori)

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.

Traguardi dei campi di esperienza (I discorsi e le parole)

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

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

Traguardi dei campi di esperienza (Il corpo e il movimento)

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.

4 CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA

L'introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia promuove la sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile. Attraverso varie attività, i bambini sviluppano la consapevolezza di sé e degli altri imparando a rispettare la diversità e a prendersi cura dell'ambiente e dei beni comuni.

4.1 Anni 3

L'insegnamento di CITTADINANZA e COSTITUZIONE nella scuola dell'infanzia intende trasmettere le conoscenze e le abilità specifiche sul concetto di famiglia, di scuola e di gruppo come comunità di vita, valorizzando i modi di agire corretti con i compagni, i genitori, gli altri adulti e l'ambiente.

TRAGUARDI FORMATIVI		
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE
DIGNITA' DELLA PERSONA	Percepire e riconoscere sé stesso Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola, con i compagni)	Conoscenza di sé, del proprio carattere e dei propri interessi
IDENTITA' ED APPARTENENZA	Accettare i compagni nel gioco Rispettare semplici regole della vita di gruppo Riconoscere la figura dell'adulto come figura di riferimento	Riconoscimento del proprio contrassegno e di quello dei compagni Conoscenza delle proprie caratteristiche fisiche Accettare le prime regole
RELAZIONE PARTECIPAZIONE	Partecipare a giochi ed attività con gli adulti	Scoperta degli altri: somiglianze e differenze

4.2 Anni 4

L'insegnamento di CITTADINANZA-COSTITUZIONE e SVILUPPO SOSTENIBILE nella scuola dell'infanzia intende trasmettere le conoscenze e le abilità specifiche sul concetto di famiglia, di scuola e di gruppo come comunità di vita, valorizzando i modi di agire corretti con i compagni, i genitori, gli altri adulti e l'ambiente.

TRAGUARDI FORMATIVI		
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE
DIGNITA' DELLA PERSONA	Comunicare i propri sentimenti e le proprie esigenze Saper individuare le relazioni parentali Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità	Scoperta delle emozioni (le emozioni a scuola) Identità della famiglia
IDENTITA' ED APPARTENENZA	Rispettare le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri Assumersi delle responsabilità adottando criteri di comportamento comuni Riconoscere la famiglia, la scuola, i gruppi dei pari come luoghi e/o occasioni di esperienze sociali	Conoscenza della propria sezione e scuola Interiorizzazione delle regole comuni a scuola Conoscenza dell'appartenenza a un nucleo familiare e del proprio ruolo al suo interno

<p>RELAZIONE</p>	<p>Assumersi delle responsabilità adottando criteri di comportamenti comuni</p> <p>Saper rispettare le diversità</p>	<p>Conoscenza della diversità rispetto alla corporeità (genere, razza, età, disabilità)</p> <p>Riconoscimento delle differenze e uguaglianze tra sé e gli altri compagni (nell'ambito fisico e nelle preferenze)</p> <p>Ambiti di educazione: salute, alimentare, ambientale e sicurezza</p>
<p>PARTECIPAZIONE</p>	<p>Rispettare in maniera consapevole le regole comportamentali</p> <p>Riflettere e confrontarsi su esperienze comuni</p> <p>Giocare e lavorare con i compagni utilizzando spazi, strumenti e materiali</p> <p>Sviluppare il rispetto verso l'ambiente e il territorio avviando una consapevolezza ecologica</p>	<p>Conoscenza e rispetto delle regole</p> <p>Conoscenza del significato dei termini: regola, patto e accordo</p> <p>Conoscenza dei regolamenti che disciplinano l'uso degli spazi scolastici</p> <p>Conoscenza di alcuni regolamenti da adottare in caso di emergenza nell'ambito scolastico</p> <p>Conoscenza e rispetto dell'ambiente</p>

4.3 Anni 5

L'insegnamento di CITTADINANZA-COSTITUZIONE e SVILUPPO SOSTENIBILE nella scuola dell'infanzia intende trasmettere le conoscenze e le abilità specifiche sul concetto di famiglia, di scuola e di gruppo come comunità di vita, valorizzando i modi di agire corretti con i compagni, i genitori, gli altri adulti e l'ambiente.

TRAGUARDI FORMATIVI		
NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI	CONOSCENZE
DIGNITA' DELLA PERSONA	<p>Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità</p> <p>Saper riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in maniera adeguata</p> <p>Saper ricostruire eventi della propria storia personale</p> <p>Comprendere che hanno diritti/doveri</p>	<p>Identificazione delle emozioni a scuola</p> <p>Conoscenza della propria storia personale</p> <p>Cura della persona</p> <p>Conoscenza del significato della dignità come rispetto, attraverso il soddisfacimento dei propri e altrui bisogni</p> <p>Conoscenza del significato dei termini: diritto e dovere</p>
IDENTITA' ED APPARTENENZA	<p>Riconoscere e discutere insieme le situazioni che suscitano vari sentimenti</p> <p>Orientarsi nelle scelte dei comportamenti che regolano una convivenza civile</p> <p>Mostrare attenzione alle diverse culture</p>	<p>Consapevolezza delle emozioni a scuola</p> <p>Consapevolezza di appartenere ad una comunità scolastica, territoriale, religiosa</p> <p>Funzione della regola nei diversi contesti di vita quotidiana</p>

<p>RELAZIONE</p>	<p>Saper rispettare le diversità</p> <p>Interiorizzare le regole dello star bene insieme riflettendo sul valore morale delle proprie azioni</p> <p>Conoscere e valorizzare le diversità, sviluppando il senso di responsabilità dell'accoglienza e dell'appartenenza</p> <p>Saper riconoscere, comprendere e rispettare norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri superando il proprio punto di vista</p>	<p>Interiorizzazione delle regole scolastiche ed extrascolastiche</p> <p>Conoscenza degli altri ed utilizzo di parole gentili</p> <p>Ambiti di educazione: salute, alimentare, ambientale, sicurezza e stradale</p> <p>Confronto e rispetto delle opinioni altrui</p> <p>Conoscenza dei diversi ruoli di adulti e bambini nel contesto scolastico</p> <p>Conoscenza di espressioni culturali diverse</p>
<p>PARTECIPAZIONE</p>	<p>Formulare ipotesi e procedure</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune</p> <p>Sviluppare il senso di responsabilità e di solidarietà sociale</p> <p>Sviluppare il rispetto verso l'ambiente e il territorio avviando una consapevolezza ecologica</p>	<p>Conoscenza dei regolamenti che disciplinano l'uso degli spazi scolastici</p> <p>Conoscenza di alcuni regolamenti da adottare in casi di emergenza nell'ambito scolastico</p> <p>Consapevolezza dei diritti e doveri</p> <p>Conoscenza e rispetto dell'ambiente</p>