

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
	<i>FINE SCUOLA DELL'INFANZIA</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Ascoltare e comprendere comunicazioni orali</p> <p>Comunicare utilizzando il linguaggio Verbale</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Ascoltare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una comunicazione dell'insegnante o dei compagni • Il racconto o la lettura di una breve storia <p>Ascoltare, comprendere, mettere in atto ordini consegne, incarichi</p> <p>Seguire una conversazione libera o guidata</p> <p>Intervenire in modo ordinato e pertinente durante una conversazione libera o guidata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Su sollecitazione • In modo spontaneo <p>Comprendere un semplice brano raccontato o letto dall'insegnante riferendo su particolari scelti</p> <p>Comunicare oralmente in modo sufficientemente chiaro e completo</p> <p>Raccontare di sé, riferire su esperienze personali o storie in modo coerente</p> <p>Leggere immagini e semplici sequenze di immagini</p> <p>Raccontare brevi storie anche partendo da immagini, secondo il criterio della successione</p>	<p>Le principali strutture della lingua italiana</p> <p>Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Le regole della conversazione</p> <p>I fonemi e le sillabe</p>

	<p>temporale</p> <p>Comprendere, memorizzare e ripetere filastrocche e poesie</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche</p>	
Riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica	<p>Ricezione orale in altra lingua: parole, brevissime istruzioni e semplici frasi</p> <p>Produzione orale: Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Brevi frasi</p>	<p>Lessico essenziale in altra lingua</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p>

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<p>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</p> <p>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</p>
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	<i>FINE SCUOLA DELL'INFANZIA</i>
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Ascolta e segue le conversazioni, le narrazioni e le argomentazioni affrontate in classe per più di 5 min.</p> <p>Comprende ed esegue consegne di tre dati.</p> <p>Racconta esperienze o storie in ordine cronologico</p> <p>Formula ipotesi (sa immaginare le conseguenze di un'azione; ipotizza il finale di una storia).</p> <p>Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile.</p> <p>Denomina oggetti.</p> <p>Comunica le proprie emozioni i sentimenti e le esigenze agli altri.</p> <p>Utilizza in modo comprensibile il linguaggio.</p> <p>Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)</p> <p>Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto).</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Inventare una storia</p> <p>A partire d un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate;</p> <p>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 filastrocche in rima.</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei</p>

<p>Parla senza sostituire lettere simili (s/z, l/r, t/d...).</p> <p>Parla senza omettere lettere o parti di parola.</p> <p>Parla senza invertire sillabe nella parola.</p> <p>Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole.</p> <p>Riconosce e produce rime.</p> <p>Classifica le parole in base alla loro lunghezza.</p> <p>Sa segmentare le parole in sillabe.</p> <p>Esegue la fusione sillabica.</p> <p>Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole ...). Manipolazione di parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?).</p> <p>Impara brevi filastrocche e poesie a memoria.</p> <p>Ripete con parole sue racconti, informazioni ed istruzioni appena sentiti.</p> <p>Scrive il proprio nome.</p> <p>Riesce a copiare una semplice parola in stampatello maiuscolo.</p> <p>Distingue lettere da altri segni grafici.</p> <p>Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo</p>	<p>protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p>
<p>Lingua inglese</p> <p>Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate</p> <p>Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria</p> <p>Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti</p>	<p>Lingua inglese</p> <p>Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.</p> <p>Presentarsi</p> <p>Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
OSSERVARE, ESPLORARE e DESCRIVERE aspetti e fenomeni della realtà naturale e artificiale	Esplorare l'ambiente utilizzando i canali sensoriali	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità e durata
	Individuare, denominare e/o descrivere fenomeni atmosferici e stagionali	Periodizzazioni: giorno/notte, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni
	Collocare gli eventi e i fenomeni osservati in ordine logico – temporale	Concetti spaziali e topologici: (vicino, lontano, sopra, sotto, davanti, dietro)
	Individuare relazioni topologiche e spaziali (rispetto a sé e agli oggetti) e definirle con la corretta terminologia	Serie e ritmi
FORMULARE E CONFRONTARE ipotesi e strategie al fine di risolvere semplici problemi	Porre domande, chiedere e fornire spiegazioni	Figure e forme Concetto di causa ed effetto Raggruppamenti,
	Ricerca e raccogliere dati	Seriazioni e ordinamenti
	Fare previsioni e supposizioni	Numeri e numerazione
	Proporre soluzioni Verificare l'adeguatezza delle proposte	Strumenti e tecniche di misura
INDIVIDUARE ED UTILIZZARE strumenti di misurazione e registrazione adeguati al contesto	Raggruppare e ordinare secondo criteri dati	Simboli, mappe, percorsi
	Cercare modalità per valutare quantità sulla base di elementi concreti diversi Numerare Utilizzare semplici strumenti per registrare dati e osservazioni	

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Ordina secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera – notte</p> <p>Ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale</p> <p>Osserva e individua caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi</p> <p>Formula ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)</p> <p>Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato</p> <p>Ha una buona capacità di seguire semplici comandi che implicano relazioni spaziali (alto, basso, davanti, dietro, di fianco a...)</p> <p>Denomina su richiesta i numeri fino a 10(come si chiama questo numero?)</p> <p>Indica su richiesta i numeri fino a 10 (mostrami il...)</p> <p>Scrive i numeri in codice arabo da 1 a 5</p> <p>Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)</p> <p>Indica tra una serie di due numeri il maggiore (è più grande 7 o 3? 3 o 8? 6 o 7?)</p> <p>Risolve piccoli problemi entro il 10 (se ho 5 palloncini e ne scoppiano 2, quanti me ne rimangono?)</p> <p>Opera con i numeri aggiungendo 1 e togliendo 1 (fino a 10)</p> <p>Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide...</p> <p>Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.</p> <p>Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo</p> <p>Numera in avanti fino al 20</p> <p>Numera all'indietro da 10 a 1</p> <p>Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?</p> <p>Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</p> <p>Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc...; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio = carnevale, ecc..)</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane</p> <p>Eseguire e costruire, per gioco, semplici percorsi rispettando indicazioni: sotto sopra, di lato, in mezzo, ecc. e rappresentarli graficamente</p> <p>Rappresentare alcuni aspetti della realtà rispettando le relazioni spaziali e topologiche tra i vari elementi</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicano conte, 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,</p> <p>Classificare degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</p>

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
	<i>FINE SCUOLA DELL'INFANZIA</i>	
COMPETENZE SPECIFICHE IL CORPO E IL MOVIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Riconoscere i segnali del proprio corpo.</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p> <p>Conoscere e controllare le potenzialità del proprio corpo</p> <p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Raggiungere una buona autonomia</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p>	<p>Riconoscere: sete, fame, bisogni fisiologici, dolore, fatica</p> <p>Assumere corrette abitudini igienico – sanitarie</p> <p>Sviluppare gli schemi motori di base: camminare, correre, arrampicarsi, saltare, strisciare, ...</p> <p>Esercitare e controllare gli schemi motori in maniera libera e guidata</p> <p>Esercitare alcune capacità coordinative:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinazione oculo – manuale e segmentaria • Orientamento nello spazio <p>Sperimentare, attraverso giochi e attività, le potenzialità e limiti della propria fisicità, rispetto a sé, agli altri e all'ambiente</p> <p>Comprendere i rischi dei movimenti incontrollati e violenti</p> <p>Esplorare e conoscere analiticamente il proprio corpo</p> <p>Sviluppare la motricità globale, segmentaria e fine</p>	<p>Il funzionamento del proprio corpo</p> <p>Le principali regole igieniche e di sana alimentazione</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Il corpo e le sue parti</p> <p>Le regole di utilizzo di spazi e materiali</p> <p>Le regole dei giochi</p>

	<p>Acquisire progressiva autonomia nell'alimentarsi e vestirsi</p> <p>Comprendere e rispettare le regole dei giochi</p> <p>Coordinarsi con gli altri apportando contributi personali nella realizzazione di giochi e attività</p> <p>Utilizzare e disporre in maniera non stereotipata di spazi e materiali</p>	
--	---	--

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO	<i>FINE SCUOLA DELL'INFANZIA</i>
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conosce e rispetta corrette abitudini igieniche ed alimentari</p> <p>Coordina i movimenti con destrezza ovvero padroneggia schemi motori di base statici e dinamici (posizione eretta, seduta, camminare, correre, saltare...),</p> <p>Traccia una linea continua tra due linee guida .</p> <p>Tocca con il pollice in sequenza le diverse dita della stessa mano.</p> <p>Sa ritagliare lungo un tracciato.</p> <p>Osserva la dominanza rispetto a occhio, mano, piede.</p> <p>Riconosce destra e sinistra su di sé.</p> <p>E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile.</p> <p>Costruisce con materiale un modello.</p> <p>Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare, avvolgere un gomito, fare un nodo...).</p> <p>Impugna correttamente una matita.</p> <p>Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso.</p> <p>Su indicazione dell'insegnante occupa tutto lo spazio del foglio o del quaderno quando disegna.</p> <p>Quando scrive o disegna con la mano d'appoggio tiene fermo il foglio, con</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Eseguire movimenti globali con scioltezza (senza urtare compagni e/o oggetti) adattandosi all'ambiente in cui si trova (ampio o ristretto).</p> <p>Utilizzare materiale non strutturato in modo creativo, inventando giochi con i compagni.</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date</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;</p> <p>Accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi</p> <p>In una discussione con i compagni individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi;</p> <p>Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto</p>

<p>la mano scrivente impugna la matita a tre dita, il polso è mobile e appoggiato al foglio .</p> <p>Rappresenta le parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale (10/12 elementi).</p> <p>Sa vestirsi da solo (mettere i calzini, mettere le scarpe, allacciare una cerniera, indossare la giacca, abbottonare) nei tempi adeguati.</p> <p>È autonomo nell'uso dei servizi igienici.</p> <p>Nell'alimentarsi mantiene un comportamento corretto, rispettoso delle fondamentali regole igieniche e si dimostra curioso verso i nuovi cibi proposti.</p> <p>Si prende cura delle proprie cose.</p> <p>Controlla i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri, osserva comportamenti atti a prevenire rischi.</p>	<p>In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p> <p>Con la supervisione dell'insegnante, affrontare le routines quotidiane (pulizia, gestione dell'abbigliamento, alimentazione, sonno ...) con sicurezza e in autonomia.</p>
---	--

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti e le tecniche di fruizione e produzione necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi	<p>Rappresentare sentimenti, emozioni, pensieri ed esperienze vissute con produzioni grafiche, pittoriche e plastiche.</p> <p>Comunicare e raccontare attraverso le varie possibilità offerte dal linguaggio corporeo (linguaggio mimico-gestuale, drammatizzazione, danza, gioco simbolico).</p> <p>Leggere ed interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri.</p> <p>Seguire spettacoli di vario tipo (musicale, teatrale, cinematografico...), vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere le proprie valutazioni in merito.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli per rappresentare, anche in modo personale.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro, i suoni e i rumori del corpo e dell'ambiente.</p> <p>Produrre suoni, semplici sequenze sonoro-musicali e ritmi attraverso il corpo, la voce, gli oggetti e semplici strumenti musicali e ritmici.</p> <p>Utilizzare i simboli di una notazione informale per codificare i suoni e riprodurli.</p>	<p>Gioco simbolico.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica, sonora e corporea.</p> <p>Elementi essenziali per la lettura e/o l'ascolto di un'opera d'arte sia essa musicale, grafica, plastica o multimediale, e per la realizzazione di elaborati grafici, plastici, musicali, multimediali.</p> <p>Principali forme di espressione artistica.</p>

Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse.

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE
CAMPO DI ESPERIENZA IMMAGINI, SUONI, COLORI	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce i colori fondamentali e derivati Il tratto grafico risulta né troppo marcato né troppo lieve e il segno è pulito Nelle rappresentazioni grafiche aderisce al tema dato con ricchezza di particolari e varietà nei contenuti Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari... Illustra racconti, film, spettacoli Drammatizza racconti, narrazioni, filmati Realizza giochi simbolici Rappresenta le emozioni attraverso il corpo e il linguaggio grafico pittorico Realizza manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche Esprime semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente Ascolta brani musicali, segue il ritmo col corpo (battito delle mani), esegue semplici danze Esprime valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e</p>	<p>ESEMPI Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale Drammatizzare situazioni, testi ascoltati Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto Copiare opere di artisti; commentare l'originale Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite 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. Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce anche per ritmare una rima, una filastrocca Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p>

<p>semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...) Partecipare al canto corale Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani</p>	
---	--

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI	
	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE COMPETENZA DIGITALE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare foto, immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera
EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	
Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali	ESEMPI Vedi abilità	

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO	
	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Prendere coscienza della propria identità</p> <p>Riconoscere, controllare ed esprimere in modo adeguato esigenze, emozioni e sentimenti</p> <p>Riflettere, confrontarsi, discutere e rendersi conto che esistono punti di vista diversi dal proprio.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini</p> <p>Comprendere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti,</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente;</p> <p>Seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità</p>	<p>Sviluppare l'identità personale di genere.</p> <p>Riconoscere le principali emozioni in se stessi e negli altri. Controllare e manifestare emozioni e sentimenti per star bene con sé e con gli altri. Rispettare i tempi degli altri Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Riconoscere la propria identità in rapporto agli altri e a se stessi. Riconoscere l'importanza di ascoltare, comprendere e confrontarsi Riconoscersi differenti, definire ciò che accomuna Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Riconoscere e rispettare gli adulti significativi della propria storia personale e sociale. Riconoscere la necessità di adottare delle regole per stare bene nella comunità di appartenenza. Condividere con fiducia e progressiva autonomia</p>	<p>Le principali emozioni Alcuni aspetti della propria realtà familiare Le tradizioni socio-culturali della comunità di appartenenza del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi) Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia ...) Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola</p>

	<p>spazi, materiali, regole e relazioni. Assumersi piccoli incarichi che portano vantaggio al gruppo. Percepire gradualmente famiglia, scuola e società come comunità nelle quali si cresce assieme. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri</p>	
EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	
<p>Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede Rispetta i tempi di esecuzione delle varie attività Porta a termine un'attività prima di intraprenderne un'altra Ha la capacità di portare a termine gli incarichi assegnati, senza essere continuamente richiamato e sollecitato Accetta e prova le attività proposte Dimostra di saper sopportare ritardi nella gratificazione e in tutto ciò che desidera avere al più presto Segue abitualmente le istruzioni e le regole che gli vengono date Se gli viene richiesto, cambia attività insieme al resto della classe, anziché perseverare in quella precedentemente intrapresa Si adegua facilmente alle nuove situazioni Gioca e si relaziona volentieri con gli altri Partecipa a giochi di gruppo Riferisce i propri stati d'animo e li riconosce sugli altri; li esprime in modo appropriato Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita Formula ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla</p>	<p>ESEMPI In contesti di gioco utilizza il linguaggio, la mimica facciale ed eventualmente strategie apprese per la corretta espressione delle emozioni Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità organizzare e gestire in modo autonomo un gioco in piccolo gruppo</p>	

<p>corretta convivenza, sulle regole. Collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc... Esprime fiducia nelle proprie capacità e autonomia di pensiero</p>	
--	--

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI	
	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>L'alunno acquisisce, interpreta ed organizza le conoscenze, memorizza e verbalizza contenuti ed esperienze</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>Cogliere nessi logici</p> <p>Memorizzare</p> <p>Verbalizzare</p> <p>L'alunno controlla la propria capacità di comprensione e la propria produzione e riflette sull'errore</p> <p>Controllo</p> <p>Riflessione</p> <p>Relazione</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>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto diretto</p> <p>Costruire brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze Esporre una sequenza di azioni vissute rispettando i nessi logici e temporali</p> <p>Controllare gli errori di comprensione o di produzione</p> <p>Chiedersi il perché dell'errore</p> <p>Utilizzare strategie di imitazione e confronto con i pari Chiedere chiarimenti all'insegnante</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE	
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	
<p>Rispondere a domande su un testo letto o su un video</p> <p>Ricava informazioni Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...)</p> <p>Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti</p> <p>Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive Utilizzare strumenti di memorizzazione proposti dall'insegnante</p> <p>Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati Motivare le proprie scelte</p>	ESEMPI	

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI	
	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")
EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>	<p>ESEMPI Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>