

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE A: Traguardi formativi COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO Sviluppo delle Competenze (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per interagire nella comunicazione verbale in contesti diversi Comprendere testi di vario tipo Riflettere sulla lingua (e sulle sue regole di funzionamento)	Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Esprime e comunica 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 rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze ed analogie tra i suoni e i significati (<i>meta linguaggio</i>). Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di	Esprime bisogni, emozioni, sentimenti, stati d'animo. Ascolta e comprende semplici racconti. Memorizza e ripete canti, poesie e filastrocche. Formula frasi di senso compiuto.	Pronuncia correttamente le parole. Ascolta e comprende messaggi, consegne e brevi racconti. Verbalizza bisogni, vissuti, esperienze. Memorizza ed usa correttamente parole nuove. Partecipa a giochi linguistici. Descrive e racconta eventi personali, storie, situazioni.	Usa un repertorio linguistico appropriato, utilizza correttamente nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Manifesta idee proprie, interagisce e dialoga con adulti e coetanei. Consolida la fiducia nelle proprie capacità comunicative ed espressive. Riassume una breve vicenda. Inventa storie e racconti. Gioca con la lingua. Formula ipotesi sulla lingua scritta, sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. Riconosce segni e simboli convenzionali, stabilisce relazioni tra immagini e parole.	Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza, di un esperimento ed illustrarne le sequenze. Dopo aver ascoltato una storia, ricostruire le azioni dei protagonisti ed individuare i sentimenti da essi vissuti attraverso una discussione di gruppo. Inventare una storia, drammatizzarla ed illustrarla.

	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.			
--	---	--	--	--

<p style="text-align: center;">SEZIONE B: Livelli di padronanza</p> <p style="text-align: center;">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p style="text-align: center;">LIVELLI DI PADRONANZA</p>			
1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.</p> <p>Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Esegue consegne espresse con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali; formula ipotesi sull'andamento della narrazione.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua, utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi. Riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni.</p> <p>Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici.</p> <p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell'insegnante.</p>

		<p>ai compagni, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Recita poesie, canzoni, filastrocche. Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri, copia il proprio nome. Dato un esempio, sa sillabare parole e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola.</p>	<p>Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppiate) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Inventa, insieme ai compagni, storie, giochi e passatempi; interagisce con i pari nel gioco e nel lavoro, scambiando informazioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l'argomento principale in unica illustrazione. Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.</p>
--	--	---	---

<p style="text-align: center;">SEZIONE A: Traguardi formativi</p> <p style="text-align: center;">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p> <p style="text-align: center;">CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE</p>					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i></p> <p>Comprende parole di uso quotidiano e familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Produzione orale</i></p> <p>Riproduce filastrocche e semplici canzoncine.</p>	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i></p> <p>Comprende parole, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Produzione orale</i></p> <p>Recita filastrocche e poesie, canta canzoni memorizzate. Utilizza semplici espressioni memorizzate per giocare con i compagni.</p>	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i></p> <p>Comprende parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente.</p> <p><i>Produzione orale</i></p> <p>Riproduce e recita poesie, filastrocche e semplici canti. Interagisce con un compagno per giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione,</p>	<p>Indicare e nominare gli oggetti noti, le parti del corpo, i colori, gli indumenti. Presentarsi. Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni, utilizzando parole frase in lingua straniera.</p>
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana					

	<p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostra in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoni imparate a memoria.</p>			<p>anche se formalmente difettose.</p>	
--	--	--	--	--	--

SEZIONE B: Livelli di padronanza					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA					
LIVELLI DI PADRONANZA					
1	2	3	4		
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.	<p>Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante.</p> <p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.</p> <p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.</p> <p>Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.</p> <p>Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.</p> <p>Utilizza semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome,</p>	<p>Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate</p>		

		<p>chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.</p> <p>Riproduce filastrocche, poesie e canti.</p>	<p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostra in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, riproduce canti imparati a memoria.</p>
--	--	--	--

<p style="text-align: center;">SEZIONE A: Traguardi formativi</p> <p style="text-align: center;">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE</p> <p style="text-align: center;">CAMPI D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO Sviluppo delle COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Raggruppare ed ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p>	<p>Raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrare; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo</p>	<p>Raggruppa secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Individua i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>Raggruppa ed ordina oggetti secondo semplici criteri.</p> <p>Misura spazi e oggetti utilizzando strumenti di</p>	<p>Raggruppa secondo criteri (dati o personali).</p> <p>Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Individua somiglianze e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individua i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p>	<p>Raggruppa secondo criteri diversi.</p> <p>Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Individua analogie, differenze, relazioni fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Individua i rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</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 (es.: il menù della mensa, ecc.)</p> <p>Costruire un calendario del mese</p>

<p>Collocare nello spazio sé stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni, azioni.</p> <p>Esplorare e individuare le</p>	<p>della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>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 ed altre quantità.</p>	<p>misura non convenzionali.</p> <p>Esplora e rappresenta lo spazio utilizzando codici diversi.</p> <p>Compie semplici percorsi.</p> <p>Inventa forme, oggetti, storie.</p> <p>Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>Pone domande sulle cose e sulla natura.</p> <p>Individua l'esistenza di problemi e cerca il modo per risolverli.</p> <p>Describe fatti ed eventi.</p> <p>Utilizza la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</p> <p>Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale: giorno/notte, conosce la scansione delle attività della</p>	<p>Raggruppa secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Coglie la relazione esistente fra oggetti, persone e fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>Numera (ordinalità e cardinalità del numero). Misura percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>Misura spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>Esplora e rappresenta lo spazio utilizzando codici diversi.</p> <p>Comprende e riproduce mappe e percorsi.</p> <p>Costruisce modelli e plastici. Inventa forme, oggetti, storie e situazioni.</p> <p>Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>Pone domande sulle cose e la natura.</p>	<p>Raggruppa e seria secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Stabilisce la relazione esistente fra oggetti, persone e fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>Numera (ordinalità, cardinalità del numero).</p> <p>Realizza e misura percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>Misura spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>Esplora e rappresenta lo spazio utilizzando codici diversi.</p> <p>Comprende e rielabora mappe e percorsi.</p> <p>Costruisce modelli e plastici.</p> <p>Progetta e inventa forme, oggetti, storie e situazioni.</p> <p>Osserva, esplora e descrive attraverso l'uso di tutti i</p>	<p>collocandovi rilevazioni meteorologiche, 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 stesse aspetti tipici dell'ambiente e delle attività umane.</p> <p>Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) utilizzando anche eventuali reperti per confronto, realizzare una "mostra".</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita</p>
---	---	---	---	--	--

<p>possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere osservazioni ed esperienze.</p>	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>giornata scolastica, i giorni della settimana, le stagioni. Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>Elabora semplici previsioni ed ipotesi.</p>	<p>Individua l'esistenza di problemi e prova a risolverli.</p> <p>Describe e confronta fatti ed eventi.</p> <p>Utilizza la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</p> <p>Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale: giorno/notte, giornata scolastica, giorni della settimana, mesi, stagioni.</p> <p>Elabora previsioni ed ipotesi.</p> <p>Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>Rappresenta e descrive i fenomeni osservati e indagati.</p> <p>Interpreta e produce mappe e percorsi.</p> <p>Costruisce modelli di rappresentazione della realtà.</p>	<p>sensi.</p> <p>Pone domande sulle cose e la natura.</p> <p>Individua l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>Describe e confronta fatti, fenomeni ed eventi.</p> <p>Utilizza la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</p> <p>Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale.</p> <p>Elabora previsioni ed ipotesi.</p> <p>Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>Utilizza un linguaggio appropriato per la descrizione dei fenomeni osservati e indagati.</p> <p>Interpreta e produce simboli, mappe e percorsi.</p>	<p>quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, 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 degli alunni, sul tempo...)</p> <p>Raccogliere oggetti, raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari e/o terrari; compiere</p>
---	--	---	--	--	---

				Costruisce modelli di rappresentazione della realtà.	classificazioni di animali conosciuti secondo caratteristiche, funzioni, attributi.
--	--	--	--	--	---

SEZIONE B: Livelli di padronanza					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE					
LIVELLI DI PADRONANZA					
1	2	3	4		
Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.); Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (es.: mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante. Costruisce torri ed utilizza correttamente le costruzioni. Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo;	Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...) Riproduce ritmi sonori e grafici. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.	Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (es.: i bottoni grandi e gialli.). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduzioni grafiche. Opera corrispondenze biunivoche; ordina sequenze. Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato, ordinandoli con sufficiente coerenza.	Il bambino raggruppa ed 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 cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa		

<p>l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.).</p> <p>Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (pioggia, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.</p>	<p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p>	<p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina; utilizza giochi meccanici, ipotizzandone il funzionamento.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p>	<p>scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>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.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>
---	---	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.	Muove correttamente il mouse e i suoi tasti, su istruzioni dell'insegnante. Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, topologico al computer. Prende visione di numeri, lettere e forme di scrittura utilizzando il computer. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Visiona immagini, opere artistiche, documentari con l'aiuto dell'insegnante.	Muove correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizza i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Apre icone su istruzioni dell'insegnante. Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer. Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.	Muove correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizza i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individua e apre icone. Individua e utilizza, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico,	Eseguire giochi didattici di vario tipo (logico, linguistico, matematico, topologico, grafico). Visionare immagini e documentari.

			<p>Prende visione di numeri utilizzando il computer.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica esercitandosi con l'aiuto del docente a memorizzare i simboli.</p> <p>Visiona immagini, opere artistiche, documentari su indicazione del docente.</p>	<p>topologico al computer.</p> <p>Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica, memorizzando i simboli.</p> <p>Visiona immagini, opere artistiche, documentari.</p>	
--	--	--	--	---	--

<p>SEZIONE B: Livelli di padronanza</p> <p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE</p> <p>LIVELLI DI PADRONANZA</p>			
1	2	3	4
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni</p>

compagni più grandi.	mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.
----------------------	---	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE					
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo	Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti Individua problemi e formula semplici	Risponde a domande su un testo o su un video. Utilizza semplici strategie di memorizzazione. Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti	Risponde a domande su un testo o su un video. Utilizza semplici strategie di memorizzazione. Individua collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti	Risponde a domande su un testo o su un video. Utilizza strategie di memorizzazione. Individua collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi di vario genere. Costruire cartelli per illustrare routine, turni, compiti, facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.

<p>ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>ipotesi e procedure solutive Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tavole, filmati ... Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. Motiva le proprie scelte.</p>	<p>dagli adulti o in filmati visti con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: ricostruisce brevi racconti attraverso sequenze illustrate; riformula un semplice testo a partire dalle sequenze. Compila semplici tavole. Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>	<p>dagli adulti o in filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto. Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individua le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o di un filmato; costruisce testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformula un semplice testo a partire dalle sequenze. Compila semplici tavole.</p>	<p>con conoscenze già possedute. Utilizza le informazioni possedute per risolvere problemi d'esperienza quotidiana. Applica strategie di organizzazione delle informazioni: individua le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o di un filmato; costruisce testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformula un semplice testo a partire dalle sequenze. Compila tavole.</p>	<p>Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tavole, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>
---	--	--	--	--	---

			Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.		
--	--	--	--	--	--

SEZIONE B: Livelli di padronanza					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE					
LIVELLI DI PADRONANZA					
1	2	3	4		
Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante. Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.	Nel gioco mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, su richiesta, riferisce le più semplici.	Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti, tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle.	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti, tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, su richiesta, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.		

		Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	Realizza le sequenze illustrate di una storia.
--	--	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA CAMPI D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia e della	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimere in modo sempre più adeguato.	Supera la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti ed attività in autonomia. Passa gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconosce ed esprime verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.	Supera la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti ed attività in autonomia Passa da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconosce ed esprime verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.	Supera la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti ed attività in autonomia. Utilizza un linguaggio socializzato. Riconosce ed esprime verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispetta i tempi degli altri.	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. Costruire cartelloni, tavelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali,

<p>comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflettere sui diritti propri ed altrui, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli</p>	<p>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 diritti e dei 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,</p>	<p>Collabora con gli altri. Canalizza progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Scopre e conosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipa attivamente alle attività, ai giochi di gruppo, alle conversazioni.</p>	<p>Rispetta i tempi degli altri. Collabora con gli altri. Canalizza progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Scopre e conosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipa attivamente alle attività, ai giochi di gruppo, alle conversazioni.</p>	<p>Collabora con gli adulti e coetanei. Canalizza progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Scopre e conosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accetta e rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipa attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni.</p>	<p>per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. 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; verbalizzare. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.</p>
---	--	---	---	--	---

<p>altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute propria ed altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento ed assumersi responsabilità.</p>	<p>modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>Aiuta i compagni che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.</p> <p>Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali.</p> <p>Rispetta le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>giochi di gruppo, alle conversazioni.</p> <p>Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>Aiuta i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.</p> <p>Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali.</p> <p>Rispetta le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Riconosce nei compagni tempi e modalità diverse.</p> <p>Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>Aiuta i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.</p> <p>Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di tradizioni, usi e costumi e la conoscenza di alcuni beni culturali.</p> <p>Rispetta le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.</p> <p>Fare semplici indagini su usi e 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>
--	--	---	---	--	--

SEZIONE B: Livelli di padronanza COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Interagisce con i compagni prevalentemente in coppia o in un piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole-frasi. Esprime i propri bisogni ed esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante ed in condizioni di tranquillità.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni ed intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto;</p>	<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimere in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>

	<p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p> <p>interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Rispetta le cose proprie ed altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.</p> <p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia; ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.</p> <p>Si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della propria cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>
--	---	--

<p style="text-align: center;">SEZIONE A: Traguardi formativi</p> <p style="text-align: center;">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p style="text-align: center;">CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI</p>					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti ed iniziative. Pianificare ed organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem	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	Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostiene la propria opinione con argomenti semplici. Giustifica le scelte con semplici spiegazioni. Formula proposte di gioco. Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostiene la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustifica le scelte con semplici spiegazioni. Formula proposte di lavoro e di gioco. Confronta la propria idea con quella altrui. Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostiene la propria opinione con argomenti pertinenti. Giustifica le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro e di gioco. Confronta la propria idea con quella altrui. Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni ed ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto all'uopo dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività,

solving.	<p>svolgimento di un compito o per la realizzazione di un gioco.</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>	<p>Formula ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettua semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Inserisce dati in tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Esprime semplici giudizi su un avvenimento.</p> <p>Coopera con gli altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>	<p>vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formula ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettua semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizza dati su schemi e tabelle.</p> <p>Esprime giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Coopera con adulti e coetanei nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione.</p>	<p>Riconosce situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formula ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettua indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizza dati su schemi e tabelle.</p> <p>Esprime giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Coopera con adulti e coetanei nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione.</p>	<p>ecc. e giustificare la decisione presa.</p> <p>“Progettare” un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</p>
----------	--	--	--	--	---

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	<p>Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>Chiede se non ha capito.</p> <p>Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili, in condizione di interesse.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p> <p>Spiega con frasi molto semplici ma pertinenti, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p> <p>.</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine i compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, su richiesta, presta aiuto.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o collaborazione ai compagni se non riesce.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse, porta a termine in autonomia ed affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>Si assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto ad un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli</p>

esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.

Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.

SEZIONE A: Traguardi formativi					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI					
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerele 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.</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica</p>	<p>Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascolta brani musicali.</p> <p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizza diverse tecniche espressive. Partecipa attivamente ad</p>	<p>Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascolta brani musicali.</p> <p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizza diverse tecniche espressive. Partecipa attivamente ad</p>	<p>Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascolta brani musicali.</p> <p>Di fronte ad opere d'arte e beni culturali, esprime proprie valutazioni.</p> <p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizza diverse tecniche espressive. Partecipa attivamente ad</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimicogestuale. 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 opere di artisti; commentare l'originale.</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p>

	<p>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.</p>	<p>attività di gioco simbolico. Si esprime e comunica con il linguaggio mimico-gestuale. Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale. Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria visione della realtà. Impugna differenti strumenti. Interpreta le proprie produzioni. Formula piani di azione individualmente e in gruppo. Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di</p>	<p>attività di gioco simbolico. Si esprime e comunica con il linguaggio mimico-gestuale. Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale. Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria visione della realtà. Usa modi diversi per stendere il colore. Utilizza i diversi materiali per rappresentare. Impugna differenti strumenti e ritaglia. Legge ed interpreta le proprie produzioni e quelle degli altri. Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie</p>	<p>ed utilizza diverse tecniche espressive. Partecipa attivamente ad attività di gioco simbolico. Si esprime e comunica con il linguaggio mimico-gestuale. Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale. Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria visione della realtà. Usa modi diversi per stendere il colore. Utilizza i diversi materiali per rappresentare. Impugna differenti strumenti e ritaglia. Legge ed interpreta le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.</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. 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 per ritmare una rima, una filastrocca. Commentare verbalmente, con il disegno, con attività</p>
--	---	---	---	---	---

		<p>rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produce musica utilizzando voce, corpo e oggetti; canta.</p> <p>Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di accordarsi con gli altri.</p> <p>Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche.</p>	<p>con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produce musica utilizzando voce, corpo e oggetti; canta.</p> <p>Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. Produce 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</p>	<p>Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo;</p> <p>produce musica utilizzando voce, corpo e oggetti; canta.</p> <p>Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Sperimenta e combina elementi</p>	<p>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>una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	
--	--	--	--	---	--

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IMMAGINI, SUONI E COLORI			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Il bambino esprime e	Il bambino esprime e comunica	Il bambino esprime e comunica	Il bambino comunica, esprime

<p>comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio. Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.</p>	<p>emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerele 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, esprimendo anche proprie valutazioni. 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.</p>
--	--	---	--

SEZIONE A: Traguardi formativi					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IL CORPO E IL MOVIMENTO					
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI					
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (EVIDENZE)	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	COMPITI SIGNIFICATIVI
Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumersi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	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	Sa vestirsi, riconosce i segnali del corpo con discreta autonomia. Nomina, indica, rappresenta le parti del corpo ed individua le diversità di genere. Osserva le pratiche di igiene e di cura di sé. Distingue, con riferimento ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare,	Sa vestirsi, riconosce i segnali del corpo con buona autonomia. Nomina, indica, rappresenta le parti del corpo e individua le diversità di genere. Osserva le pratiche di igiene e di cura di sé. Distingue, con riferimento ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare,	Sa mangiare da solo e vestirsi autonomamente, riconosce i segnali del corpo con buona autonomia. Nomina, indica, rappresenta le parti del corpo ed individua le diversità di genere. Osserva le pratiche di igiene e di cura di sé. Distingue, con riferimento ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare,	Individuare e disegnare il corpo e le sue 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. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un

	<p>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. Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordina i movimenti e si coordina con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e l'altrui sicurezza. Controlla la forza del corpo, individua potenziali rischi. Rispetta le regole nei giochi. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordina i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Si coordina con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e l'altrui sicurezza. Controlla la forza del corpo, individua potenziali rischi. Rispetta le regole nei giochi. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordina i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Si coordina con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e l'altrui sicurezza. Controlla la forza del corpo, individua potenziali rischi. Rispetta le regole nei giochi. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>ritmo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi. Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. Individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli ed ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. Individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini</p>
--	---	---	--	--	---

					potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).
--	--	--	--	--	---

SEZIONE B: Livelli di padronanza COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IL CORPO E IL MOVIMENTO			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Osserva le principali abitudini di igiene personale; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto.</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo</p>	<p>Osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci.</p> <p>Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p> <p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.</p> <p>Si sveste e si riveste da solo.</p> <p>Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici, i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche.</p> <p>Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e</p>

<p>su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni. Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p>	<p>giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grossomotorie; sommariamente nella manualità fine. Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente.</p>	<p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicarsi, stare in equilibrio. Controlla la coordinazione oculomanuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti di non elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...). Si muove seguendo accuratamente ritmi. Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</p>	<p>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. Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>
---	--	--	---