

SEZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA¹

Comunicazione nella madre lingua	pg.
Comunicazione nelle lingue straniere	pg.
Competenza matematica scienza e tecnologia	pg.
Competenza digitale	pg.
Imparare ad imparare	pg.
Competenze sociali e civiche	pg.
Spirito di iniziativa e intraprendenza (imprenditorialità)	pg.
Consapevolezza ed espressione culturale	pg.
Consapevolezza ed espressione culturale	pg.

¹ Per le tabelle delle competenze chiave si attinge all'elaborato di Franca Da Re, "Curricolo per la scuola dell'infanzia", reperito all'indirizzo:
http://www.istruzionetreviso.it/utxi/wp-content/uploads/2011/12/DaReCurrInfanzia_PD_29novembre_2011.pdf

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammaticizzarla</p> <p>A partire d'un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammaticizzarlo.</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 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>EVIDENZE²:</p> <p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammaticizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>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>			

² Le evidenze rappresentano il nucleo essenziale della competenza. Sono aggregati di compiti, di performance che – se portati a termine dagli alunni con autonomia e responsabilità – ancorché in modo graduato per complessità e difficoltà nel corso degli anni, testimoniano l'agire competente. Gli insegnanti struttureranno le occasioni e le consegne in modo che gli alunni, nello svolgimento dei compiti significativi, di unità di apprendimento, nel lavoro quotidiano, possano agire in modo da mostrare le “evidenze” e i livelli di competenza posseduti. In molte evidenze sono rintracciabili le prescrizioni dei Traguardi

SEZIONE B: livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>1.1 Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.</p> <p>1.2 Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>1.3 Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p> <p>1.4 Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>1.5 Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>2.1 Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>2.1 Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>2.3 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>2.4 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>3.1 Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente.</p> <p>3.2 Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante; esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>3.3 Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p> <p>3.4 Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p> <p>3.5 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; fa ipotesi sull'andamento della narrazione.</p> <p>3.6 Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.</p>	<p>4.1 Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>4.2 Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>4.3 Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>4.4 Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>4.5 Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>4.6 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>	

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
CAMPPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.</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 frase in lingua straniera.</p>
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<p><i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p>		
EVIDENZE:			
<p>L'alunno 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 informazioni di routine.</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostra in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria</p>			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
1.1 Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.	<p>2.1 Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.</p> <p>2.2 Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.</p> <p>2.3 Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>3.1 Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.</p> <p>3.2 Date delle illustrazioni già note, abbiна il termine straniero che ha imparato-</p> <p>3.3 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>3.4 Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.</p> <p>3.5 Riproduce filastrocche e canzoncine.</p>	<p>4.1 Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.</p> <p>4.2 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>4.3 Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.</p> <p>4.4 Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostra in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>4.5 Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria</p>

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. Collocare nello spazio se 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. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura</p>	<p>Mettere su un alinea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc.; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc.) Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra". Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali). Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...). Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.</p>

	Costruire modelli di rappresentazione della realtà		
EVIDENZE:			
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>1.1 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.);</p> <p>1.2 Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante</p> <p>1.3 Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>1.4 Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)</p> <p>1.5 Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>1.6 Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>1.7 Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.</p>	<p>2.1 Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...)</p> <p>2.2 Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>2.3 Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>2.4 Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>2.5 Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>2.6 Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>2.7 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>2.8 Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>2.9 Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p>	<p>3.1 Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>3.2 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.</p> <p>3.3 Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. 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>3.4 Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p> <p>3.5 Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>3.6 Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p>	<p>4.1 Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>4.2 Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>4.3 Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>4.4 Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>4.5 Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>4.6 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>4.7 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>

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE – TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</p> <p>Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Icone principali</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)</p>	Vedi abilità
EVIDENZE:	<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.</p> <p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.</p> <p>Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali</p>		

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>1.1 Assiste a rappresentazioni multimediali</p> <p>1.2 Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>2.1 Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>2.2 Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>3.1 Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro</p> <p>3.2 Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>3.3 Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>4.1 Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</p> <p>4.2 Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>4.3 Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>4.4 Visiona immagini e documentari.</p>

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE AD IMPARARE		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire ed interpretare l'informazione.	Rispondere a domande su un testo o su un video.	Semplici strategie di memorizzazione.	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).
Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.	Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.	Schemi, tabelle, scalette.	Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.
Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.	Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.
	Appicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. Compilare semplici tabelle.		A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto		A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
EVIDENZE:	<p>Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega.</p> <p>Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti.</p> <p>Individua problemi e formulare semplici ipotesi e procedure solutive.</p> <p>Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...</p> <p>Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.</p> <p>Motivare le proprie scelte</p>		

SEZIONE B: Livelli di padronanza				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE AD IMPARARE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>1.1 Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaio sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).</p> <p>1.2 Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.</p> <p>1.3 Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>2.1 Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>2.2 Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.</p> <p>2.3 Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>3.1 Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causal; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>3.2 Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>3.3 Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <p>3.4 Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>4.1 Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causal; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>4.2 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, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>4.3 Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>4.4 Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni..</p>	

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
CAMPUS D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	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.	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.	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. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)	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, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, 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 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
EVIDENZE: Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimelerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>1.2 Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>1.1 Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>1.3 Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>1.4 Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p> <p>1.5 Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.</p>	<p>2.1 Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>2.2 Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>2.3 Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>2.4 Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>2.5 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>2.6 Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>3.1 Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso</p> <p>3.2 Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto</p> <p>3.3 Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>3.4 Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>3.5 Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>3.6 Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>3.7 Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>4.1 Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>4.2 Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimere in modo sempre più adeguato.</p> <p>4.3 Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>4.4 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>4.5 Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>4.6 Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>4.7 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>

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
CAMPUS D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>Fasi di un'azione.</p> <p>Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare.</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.</p> <p>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>
EVIDENZE:			
<p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro.</p> <p>Collaborare e partecipare alle attività collettive.</p> <p>Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni.</p> <p>Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza.</p> <p>Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</p> <p>Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</p> <p>Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>1.1 Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>2.1 Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>2.2 Chiede se non ha capito.</p> <p>2.3 Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>2.4 Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>2.5 Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>2.6 Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>2.7 Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p> <p>2.8 Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>3.1 Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>3.2 Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>3.3 Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>3.4 Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>3.5 Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>3.6 Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>3.7 Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>3.8 Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>3.9 Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>4.1 Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>4.2 Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>4.3 Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>4.4 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>4.5 Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>4.6 Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>4.7 Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.</p> <p>4.8 Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>4.9 Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO		
CAMPPI D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</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>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.</p> <p>Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p> <p>Le regole dei giochi</p>	<p>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: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi.</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date.</p> <p>In una discussione con i compagni , individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.</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>EVIDENZE:</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 motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>			

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO		
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>1.1 Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>1.2 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>1.3 Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>1.4 Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>1.5 Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>1.6 Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p> <p>1.7 Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p>	<p>2.1 Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>2.2 Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p> <p>2.3 Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>2.4 Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali</p> <p>2.5 Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>2.6 Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>2.7 Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>2.8 Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso motorie; sommariamente nella manualità fine.</p> <p>2.9 Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente .</p>	<p>3.1 Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.</p> <p>3.2 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. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.</p> <p>3.3 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, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>3.4 Controlla la coordinazione oculo manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...)</p> <p>3.5 Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>3.6 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.</p> <p>3.7 Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</p>	<p>4.1 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>4.2 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>4.3 Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>4.4 Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>4.5 Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.</p> <p>4.6 Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI CREATIVITÀ ESPRESSIONE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI SUONI E COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammazizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>Usare modi diversi per stendere il colore.</p> <p>Utilizzare i diversi materiali per rappresentare</p> <p>Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plasticci, visivi.</p> <p>Principali forme di espressione artistica.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale.</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale.</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi con la musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.</p> <p>Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca.</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammazizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammazizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p>

EVIDENZE:

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

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

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

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

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

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

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI CREATIVITÀ ESPRESSIONE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>1.1 Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>1.2 Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio.</p> <p>1.3 Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>1.4 Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>1.5 Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>1.6 Riproduce semplici ritmi sonori..</p>	<p>2.1 Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>2.2 Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammaturgia.</p> <p>2.3 Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>2.4 Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.</p> <p>2.5 Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>2.7 Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p> <p>2.8 Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>2.9 Canta semplici canzoncine.</p>	<p>3.1 Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.</p> <p>3.2 Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammaturgizzazioni e giochi simbolici.</p> <p>3.3 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.</p> <p>3.4 Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>3.5 Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>3.7 Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi , seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>3.8 Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p> <p>3.9 Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammaturgia.</p>	<p>4.1 Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>4.2 Inventa storie e sa esprimerele attraverso la drammaturgia, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>4.3 Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p> <p>4.4 Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>4.5 Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>4.6 Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>