

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI		
	Anni 3		
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa e verbale in vari campi di esperienza	1 a – Accettare di interagire con gli altri, provare ad esprimere i propri bisogni e raccontare semplici vissuti 1 b – Iniziare ad ascoltare per tempi brevi ma adeguati 1 c – Conversare nel piccolo gruppo su stimolo dell'insegnante 1 d – Usare un vocabolario semplice ma comprensibile	Principali strutture della lingua italiana e suoi elementi di base Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali	1 – comunicare i propri bisogni sia verbalmente che a livello corporeo Riconoscere su di sé i principali stati d'animo
2 - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie	2 a – Riordinare le principali sequenze di un breve racconto 2 b – Dare un significato personale alle immagini		2 - A partire da una semplice storia illustrata drammatizzare l'evento principale Ricostruire verbalmente un gioco, o un'esperienza vissuta
3- Sperimenta la lingua e le sue regole di funzionamento	3 a – Memorizzare brevi filastrocche		3 – ripetere in autonomia semplici filastrocche
Evidenze: • Esprimersi in modo corretto per comunicare vissuti e bisogni • Ascoltare le comunicazioni dell'adulto rispondendo a semplici domande • Raccontare la fase principale di una storia ascoltata • Eseguire correttamente consegne seguendo semplici istruzioni			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE IN SCIENZE , TECNOLOGIA E INGEGNERIA		
	Anni 3		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1-Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare le quantità, contare, giocare con i numeri; Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali; 2 - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana, collocare nel tempo eventi del passato recente formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. 3 - Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizzare un	1 a – Raggruppare secondo un semplice criterio 1 b – Numerare fino al 3 1 c – Realizzare semplici percorsi ritmici binari 2 a –Individuare i principali concetti topologici attraverso l’esperienza motoria diretta; 2 b - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno\notte, 3 a –Esplorare attraverso l’uso dei 5 sensi; 3 b – Porre domande sulle cose e la natura 3 d – Utilizzare la manipolazione diretta della realtà	Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura Concetti temporali: prima dopo durante, concetti di successione, contemporaneità e durata. Periodizzazioni : giorno notte, fasce della giornata, settimana, stagioni Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra sotto, avanti indietro, destra sinistra..) Simboli, mappe e percorsi	1 - Eseguire giochi e compiti relativi alla vita quotidiana che implicino semplici conte Raccogliere oggetti raggrupparli secondo criteri dati dall’insegnante 2 –Costruire calendari con rilevazioni del tempo, assenze e presenze, incarichi, attività... Raccontare le foto della propria vita e storia personale 3 – Eseguire semplici esperimenti con l’aiuto dell’adulto.

linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze	3 e – Utilizzare un linguaggio semplice per per descrivere fenomeni osservati		
Evidenze: • Utilizzare organizzatori spaziali e temporali • Mettere in corretta sequenza esperienze e i principali eventi della propria storia personale • Osservare l'ambiente, il paesaggio e distinguerne le principali trasformazioni dovute al tempo • Raggruppare, seriare oggetti • Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE CIVICHE		
	Anni 3		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' 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 Conoscere elementi della storia personale, familiare e della comunità per sviluppare il senso di appartenenza Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento Riflettere confrontarsi ascoltare, discutere con gli adulti e con i pari riconoscendo le differenze di ciascuno Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo, creativo. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di	Iniziare a superare la dipendenza dell'adulto accettando di iniziare a portare a termine compiti e attività Superare gradualmente il linguaggio egocentrico Iniziare a riconoscere i propri sentimenti principali e le proprie emozioni Accettare di iniziare a collaborare con gli altri Indirizzare progressivamente la propria aggressività verso comportamenti adeguati Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione all'altro Accettare progressivamente di saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. Vivere il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza Regole fondamentali della convivenza Regole per la sicurezza Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola Usi e costumi del proprio territorio	A partire da immagini che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti stessi Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Realizzare compiti e semplici giochi in piccolo gruppo Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di appartenenza. Allestire attività per mettere a confronto le realtà

comportamento e assumersi responsabilità Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Iniziare a partecipare alle attività, ai giochi, alle conversazioni Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare e interagire nella comunicazione, nel gioco, nell'attività Scambiare giochi, materiali... Iniziare a collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Conoscere l'ambiente e alcune tradizioni		
Evidenze: • Riconoscere i propri stati d'animo e iniziare riconoscerli sugli altri • Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare • Formulare riflessioni sulla corretta convivenza, sulle regole • Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo • Osservare comportamenti rispettosi delle persone e delle cose • Osservare comportamenti di accoglienza verso i nuovi compagni			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO		
	Anni 3		
CAMPO DI ESPERIENZA	Tutti		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1- Comprendere un'informazione individuandone collegamenti e relazioni; 2- Organizzare nuove conoscenze attraverso la scelta di varie fonti e varie modalità di informazione	1 a - Rispondere a semplici domande che gli vengono formulate dall'adulto 1 - Effettuare semplici collegamenti tra informazioni date e l'esperienza 2 a – Ricostruire un testo di 3 sequenze. 2 b - Svolgere delle semplici consegne fornite dall'adulto	Semplici strategie di memorizzazione Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche Far corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. A partire da un testo illustrato ricostruirne le fasi principali .
Evidenze: • Individuare relazioni tra oggetti e avvenimenti • Utilizzare in modo corretto il materiale a disposizione			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
	Anni 3		
CAMPO DI ESPERIENZA	Il corpo e il movimento		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1 - Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	1 a - Indicare, le parti principali del corpo e individuare le diversità di genere. Iniziare a produrre prime forme del corpo sul foglio 1 b – Coordinare semplici schemi motori di base: correre, saltare, strisciare, rotolare 1 c – Sperimentare l’uso di attrezzi 1 d – Sperimentare il piacere del movimento	Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti Il movimento sicuro I pericoli nell’ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi	1 – Disegnare il corpo e le sue parti principali; denominarne le parti. eseguire semplici giochi motori Muoversi spontaneamente e guidato
2 - Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; essere consapevole delle proprie azioni e per il bene comune	2 a - Accettare di farsi guidare dall’insegnante in semplici giochi motori 2 b - Conoscere le regole per non farsi male		2 - Eseguire semplici giochi in piccolo gruppo, rispettando le regole date
3 - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	3 a - Sperimentare le potenzialità sensoriali ed espressive del corpo.		3 - Eseguire semplici esercizi utilizzando strumenti diversi

3 – Utilizzare nell’esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	3 a -Alimentarsi e imparare a vestirsi, riconoscere i segnali del corpo 3 b -Tenersi puliti		3 – Riconoscere i comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento
Evidenze: • Individuare e nominare le parti principali del proprio corpo • Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle • Iniziare a gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici • Coordinare gli schemi motori di base • Esercitare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, eseguire semplici compiti grafici • Esprimere messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, giochi • Eseguire giochi di movimento individuali e in piccolo gruppo rispettando i compagni, le cose, le regole.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
	Anni 3		
CAMPO DI ESPERIENZA	Linguaggi, creatività, espressione		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi attraverso: 1 – la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le arti manipolative	1 a - Comunicare, esprimere emozioni, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 1 b - Esprimersi liberamente attraverso semplici forme di rappresentazione, attraverso il disegno, la pittura, l'attività manipolative 1 c - Iniziare a partecipare a piccoli giochi simbolici 1 d - Esplorare i materiali a disposizione e iniziare ad utilizzarli in modo corretto. 1 e - Usare modi diversi per stendere il colore; utilizzare con l'aiuto dell'adulto i diversi materiali per rappresentare; impugnare differenti strumenti	Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea Gioco simbolico	1 – giocare ed accettare di calarsi in semplici ruoli nel gioco simbolico Drammatizzare piccoli racconti Rappresentare oggetti, persone, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi
2 – la musica	2 a - Ascoltare brani musicali. 2 b – Cantare 2 c – Sperimentare		2 – Ascoltare brani musicali, muoversi liberamente con la musica Esplorare il paesaggio sonoro circostante

	elementi musicali di base 2 d –Eseguire semplici movimenti liberi collegati alla musica		
Evidenze: • Riferire in forma orale gli elementi principali di libri e racconti • Seguire e realizzare giochi simbolici • Realizzare disegni utilizzando alcune tecniche manipolative e coloristiche • Ascoltare brani musicali e provare a seguirne il ritmo col corpo • Riprodurre ritmi con il corpo con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo) • Partecipare al canto corale			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IMPRENDITORIALI		
	Anni 3		
CAMPO DI ESPERIENZA	Tutti		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1 - Effettuare valutazioni Rispetto il proprio lavoro, al contesto; pensare alternative, prendere decisioni	1 – Esprimere le proprie scelte con semplici spiegazioni . 1 b – Accettare proposte di gioco 1 c – Ascoltare gli altri 1 d - Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione	Rispettare i turni e ascoltare gli altri; Raccontare avvenimenti Di fronte a un problema sorto accettare le soluzioni proposte dall'adulto o dai compagni Individuare le fasi di una semplice attività, sequenza Esprimere semplici considerazioni sul lavoro svolto
2 - Assumere e portare a termine compiti e iniziative	2 a - Effettuare semplici esperienze 2 b – Riconoscere le routine attraverso semplici tabelle 2 c - Raccontare un'azione eseguita o una semplice esperienza		
3 - Organizzare il proprio lavoro;	3 a -Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro		
Evidenze: • Prendere iniziative di gioco e di lavoro • Partecipare alle attività collettive • Riconoscere le regole della scuola			

- Far proprie semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o di un gioco
- Esprimere semplici pareri e sulle proprie azioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa e verbale in vari campi di esperienza	1 a – Interagire serenamente con gli altri, raccontando semplici esperienze, ponendo domande ed esprimendo i propri bisogni 1 b - Ascoltare e comprendere i discorsi altrui 1c – Intervenire nella conversazione (anche su sollecitazione dell'adulto) in maniera pertinente 1 d – Usare un repertorio linguistico corretto	Principali strutture della lingua italiana e suoi elementi di base Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali	1 -Comunicare quotidianamente con la lingua stimolati dall'insegnante Individuare i principale stati d'animo propri e dei compagni A partire da un avvenimento o da un fatto narrato esprimere semplici valutazioni
2 - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie	2 a – Riconoscere i personaggi e i gli episodi chiave di un semplice racconto 2 b – Inventare semplici storie a partire da immagini		2 - A partire da una storia illustrata dividerla in sequenze e drammatizzarla Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza (esperimento semplice)
3- Sperimenta la lingua e le sue regole di funzionamento	3 a Riconoscere il proprio nome e iniziare a copiarlo o scriverlo da solo		3 - Costruire semplici filastrocche in rima partendo dal proprio nome o da quello dei compagni

	3 b – sentire semplici rime e provare ad inventarne altre		
Evidenze: • Esprimersi in modo corretto per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. • Ascoltare le comunicazioni altrui interagendo • Raccontare il contenuto di un racconto, avvenimento o di un cartone visto • Eseguire correttamente consegne seguendo semplici istruzioni • Contribuire ad inventare semplici narrazioni • Utilizzare alfabeti personali, scrivere il proprio nome			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE IN SCIENZE , TECNOLOGIA E INGEGNERIA		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1-Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare le quantità, contare, giocare con i numeri; Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali; 2 - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana, collocare nel tempo eventi del passato recente formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. 3 - Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.	1 a – Raggruppare e seriare secondo semplici caratteristiche su consegna dell’adulto 1 b – Numerare (ordinalità del numero) 1 c – Realizzare percorsi ritmici binari 2 a – Individuare i concetti topologici di base attraverso l’esperienza motoria; 2 b - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno\notte, scansione della settimana scolastica, giorni della settimana; 2 c - Mettere in successione ordinata fino a 3 fatti e \ o fenomeni della realtà; 3 a –Esplorare attraverso l’uso di tutti i sensi; 3 b – Porre domande	Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura Concetti temporali: prima dopo durante, concetti di successione, contemporaneità e durata. Periodizzazioni : giorno notte, fasce della giornata, settimana, stagioni Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra sotto, avanti indietro, destra sinistra..) Simboli, mappe e percorsi	1 - Eseguire giochi e compiti relativi alla vita quotidiana che implicino semplici conte, seriazioni. Raccogliere oggetti raggrupparli secondo criteri, spiegare i criteri Eseguire semplici rilevazioni statistiche a pochi elementi 2 – Mettere sulla linea del tempo attività corrispondenti alle attività di una giornata Costruire calendari con rilevazioni del tempo, assenze e presenze, incarichi, attività... Confrontare foto della propria vita e storia personale 3 – Eseguire semplici esperimenti scientifici le sequenze verbalizzandole.

Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze.	sulle cose e la natura 3 c – Individuare l'esistenza di problemi 3 d – Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine 3 e – Utilizzare un linguaggio semplice e appropriato per descrivere fenomeni osservati		
Evidenze: • Utilizzare organizzatori spaziali e temporali • Mettere in corretta sequenza, azioni, eventi della propria storia anche nel raccontare; • Osservare e individuare caratteristiche, dell'ambiente, del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo • Raggruppare, seriare oggetti, effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche • Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano • Utilizzare semplici grafici e tabelle per organizzare dati			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE CIVICHE		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' 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	Superare la dipendenza dell'adulto, assumendo iniziative e iniziando a portare a termine compiti e attività in autonomia	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza	A partire da immagini che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti stessi e ipotizzare situazioni che li causano
Conoscere elementi della storia personale, familiare e della comunità per sviluppare il senso di appartenenza	Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio maggiormente socializzato	Regole fondamentali della convivenza	Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo le conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza
Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento	Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni	Regole per la sicurezza	
	Iniziare a collaborare con gli altri	Regole della vita e del lavoro in classe	
Riflettere confrontarsi ascoltare, discutere con gli adulti e con i pari riconoscendo le differenze di ciascuno	Indirizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti adeguati	Significato della regola	
Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo, creativo.	Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale	Usi e costumi del proprio territorio	Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedono modalità interdipendenti
Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di	Accettare aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.		Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di e delle comunità di provenienza dei compagni non nativi. Allestire attività per mettere a confronto le realtà
	Manifestare il senso di		

comportamento e assumersi responsabilità Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazione Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nell'attività Iniziare a riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali... Iniziare collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Aiutare i compagni in difficoltà Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni		
Evidenze: • Riferire i propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri • Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare • Formulare ipotesi e riflessioni sulla corretta convivenza, sulle regole • Collaborare nel gioco, nell'attività, portare aiuto • Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo			

- Osservare comportamenti rispettosi della sicurezza, delle persone, delle cose dell'ambiente
- Osservare comportamenti e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	Tutti		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1- Comprendere un'informazione individuandone collegamenti e relazioni;	1 a - Rispondere a domande su un testo o su un video 1 b - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione 1 c- Individuare semplici collegamenti tra informazioni date e l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute 1 d - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi legati al vissuto	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche Far corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Leggere schemi e tabelle, 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, usando il materiale occorrente per svolgerlo.
2- Organizzare nuove conoscenze attraverso la scelta di varie fonti e varie modalità di informazione	2 a - Individuare le informazioni principali di un testo e ricostruirlo in sequenze. 2 b – Leggere semplici tabelle 2 c - Svolgere delle consegne fornite dall'adulto		

Evidenze:

- Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti e spiegarle
- Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi
- Individuare problemi e formulare semplici soluzioni
- Ricavare informazioni , schemi, tabelle
- Utilizzare strumenti predisposti per organizzare il tempo di lavoro
- Motivare le proprie scelte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	Il corpo e il movimento		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1 - Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	1 a - Nominare, indicare, rappresentare le Parti principali del corpo e individuare le diversità di genere. 1 b – Coordinare gli schemi motori di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare 1 c – Sperimentare l’uso di attrezzi 1 d - Controllare il movimento e sperimentarne il piacere	Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti Il movimento sicuro I pericoli nell’ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi	1 – Disegnare il corpo e le sue parti principali; denominarne le parti e funzioni principali; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncini, ritmi) per la denominazione. Muoversi spontaneamente e guidato
2 - Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; essere consapevole delle proprie azioni e per il bene comune	2 a - Iniziare a coordinarsi con altri nei giochi di gruppo 2 b - Conoscere le regole nei giochi		2 - Eseguire semplici giochi in piccolo gruppo, rispettando semplici regole date
3 - Utilizzare gli aspetti	3 a - Sperimentare le potenzialità		3 - Eseguire semplici esercizi utilizzando strumenti diversi

comunicativo- relazionali del messaggio corporeo	sensoriali, relazionali ed espressive del corpo.		
4 – Utilizzare nell’esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	4 a -Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con sufficiente autonomia 4 b -Tenersi puliti		4 – Riconoscere i comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento In una discussione di gruppo, con il supporto dell’insegnante, raccontare le proprie abitudini alimentari.
Evidenze: • Individuare e nominare le parti principali del proprio corpo • Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle • Iniziare a gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici • Coordinare gli schemi motori di base • Esercitare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici • Esprimere messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, giochi • Eseguire giochi di movimento individuali e in piccolo gruppo rispettando i compagni, le cose, le regole.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	Linguaggi, creatività, espressione		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi attraverso: 1 – la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le arti manipolative	1 a - Comunicare, esprimere emozioni, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 1 b - Esprimersi attraverso semplici forme di rappresentazione, attraverso il disegno, la pittura , l'attività manipolative 1 c - Iniziare a partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico 1 d - Rappresentare sul piano grafico, pittorico: pensieri, fantasie, la propria visione della realtà 1 e - Esplorare i materiali a disposizione e iniziare ad utilizzarli in modo corretto. 1 f - Usare modi diversi per stendere il colore; utilizzare con l'aiuto dell'adulto i diversi materiali per rappresentare;impugnare differenti strumenti e cominciare a ritagliare	Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea Gioco simbolico	1 – Rappresentare semplici situazioni attraverso il gioco simbolico Drammatizzare situazioni, o piccoli racconti Rappresentare oggetti, animali, persone, attraverso il disegno, la manipolazione,utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere semplicemente il prodotto Commentare con disegno libri e racconti

2 – la musica	2 a - Ascoltare brani musicali. 2 b -Cantare 2 c –Sperimentare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con strumenti poveri e strutturati. 2 d –Eseguire semplici danze coordinate dall’insegnante		2 – Ascoltare brani musicali, muoversi a ritmo di musica Produrre semplici ritmi Esplorare il paesaggio sonoro circostante Animare piccole storie utilizzando strumenti ritmici
-----------------------------	---	--	--

Evidenze:

- Riferire in forma orale gli elementi principali di libri e racconti
- Illustrare racconti
- Drammatizzare racconti con la regia dell’adulto
- Seguire e realizzare giochi simbolici
- Realizzare disegni utilizzando alcune tecniche manipolative e coloristiche
- Ascoltare brani musicali, provare a seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze su consegna
- Ascoltare brani musicali, provare a seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze su consegna
- Partecipare al canto corale

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IMPRENDITORIALI		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	Tutti		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1 - Effettuare valutazioni Rispetto il proprio lavoro, al contesto; pensare alternative, prendere decisioni	1 - Giustificare le scelte con semplici spiegazioni . 1 b - Formulare proposte di lavoro, di gioco 1 c – Ascoltare le idee altrui 1 d - Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro 1 e - Riconoscere semplici situazioni 1 f - Formulare semplici ipotesi di soluzione	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione	Conversare su vari argomenti, rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco trovare possibili soluzioni Prendere decisioni tra più alternative relative a giochi, attività, ecc. e saper scegliere verbalizzare le cose occorrenti per la realizzazione di una attività Individuare le fasi di una semplice attività, sequenza Esprimere semplici considerazioni sul lavoro svolto
2 - Assumere e portare a termine compiti e iniziative	2 a - Effettuare semplici indagini 2 b - Leggere dati su schemi e tabelle 2 c - Raccontare le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita 3 a - Esprimere semplici giudizi su un avvenimento		

3 - Organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti 4 - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	4 a -Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro		
Evidenze: • Prendere iniziative di gioco e di lavoro • Collaborare e partecipare alle attività collettive • Individuare semplici soluzioni a problemi • Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità • Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o di un gioco • Esprimere semplici considerazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DIGITALI		
	Anni 4		
CAMPO DI ESPERIENZA	Linguaggi creatività espressione		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare con la supervisione dell'insegnante	Eeguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi usi ludici Altri strumenti di comunicazione (audiovisivi---)	Utilizza la mano per operare comandi al pc
Evidenze: Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per giochi didattici			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa e verbale in vari campi di esperienza	1 a - Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti 1 b - Ascoltare e comprendere i discorsi altrui 1c - Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppi 1 d – usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, aggettivi, verbi, avverbi	Principali strutture della lingua italiana e suoi elementi di base Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali	1 -Comunicare quotidianamente con la lingua, aiutati dalla riflessione stimolata dall'insegnante Individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano A partire da un avvenimento o da un fatto narrato o letto esprimere semplici valutazioni
2 - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie	2 a – riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto 2 b – inventare storie e racconti 2 c – familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi		2 - A partire da un testo letto riassumerlo in una serie di sequenze e drammatizzarlo inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla Rricostruire

3- Sperimenta la lingua e le sue regole di funzionamento	sui contenuti dei testi letti 3 a – formulare le prime ipotesi sulla lingua scritta e sperimentarla anche utilizzando le tecnologie 3 b – utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime e somiglianze semantiche		verbalmente le fasi di un gioco, di un’esperienza (esperimento semplice) e illustrarne le sequenze 3 - Costruire semplici filastrocche in rima
Evidenze: • Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. • Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato • Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi • Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni • Inventare semplici narrazioni • Realizzare semplici esperienze di scrittura, scrivere il proprio nome, copiare parole			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE IN SCIENZE , TECNOLOGIA E INGEGNERIA		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1-Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare le quantità, contare, giocare con i numeri; Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali; 2 - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana, collocare nel tempo eventi del passato recente formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. 3 - Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.	1 a – raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche 1 b – numerare (ordinalità e cardinalità del numero) 1 c – realizzare percorsi ritmici binari e ternari 1 d – misurare spazi e oggetti 2 a – individuare i concetti topologici di base attraverso l’esperienza motoria e l’azione diretta; 2 b - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno\notte, scansione della settimana scolastica, giorni della settimana, stagioni; 2 c - Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà; 3 a – osservare ed esplorare attraverso l’uso di tutti i sensi; 3 b – porre domande	Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura Concetti temporali: prima dopo durante, concetti di successione, contemporaneità e durata. Periodizzazioni : giorno notte, fasce della giornata, settimana, stagioni Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra sotto, avanti indietro, destra sinistra..) Simboli, mappe e percorsi	1 - Eseguire giochi e compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, seriazioni, numerazioni... Raccogliere oggetti raggrupparli secondo criteri, spiegare i criteri, creare classificazioni Eseguire rilevazioni statistiche 2 – mettere sulla linea del tempo attività corrispondenti alle attività di una giornata Costruire calendari con rilevazioni del tempo, assenze e presenze, incarichi, attività... Confrontare sfoto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni, (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) 3 – Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze

Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze.	sulle cose e la natura 3 c – individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli 3 d – utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine 3 e – utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere e rappresentare i fenomeni osservati		verbalizzandole.
Evidenze: • Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio • Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento • Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente, del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo • Raggruppare, ordinare, seriare oggetti, effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche • Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano • Utilizzare semplici grafici e tabelle per organizzare dati			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE CIVICHE		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' 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 Conoscere elementi della storia personale, familiare e della comunità per sviluppare il senso di appartenenza Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento Riflettere confrontarsi ascoltare, discutere con gli adulti e con i pari riconoscendo le differenze di ciascuno Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo, creativo. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di	Superare la dipendenza dell'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 Collaborare con gli altri Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamento 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	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza Regole fondamentali della convivenza Regole per la sicurezza Regole della vita e del lavoro in classe Significato della regola Usi e costumi del proprio territorio	A partire da immagini che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti stessi e ipotizzare situazioni che li causano Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo le conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedono modalità interdipendenti Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di e delle comunità di provenienza dei compagni non nativi. Allestire attività per mettere a confronto le realtà

comportamento e assumersi responsabilità Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	contesti Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazione 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... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Aiutare i compagni in difficoltà Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni		
--	---	--	--

Evidenze:

- Riferire i propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri
- Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare
- Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla corretta convivenza, sulle regole
- Collaborare nel gioco, nel lavoro, portare aiuto
- Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo
- Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente
- Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	Tutti		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1- Comprendere un'informazione individuandone collegamenti e relazioni;	1 a - Rispondere a domande su un testo o su un video 1 b - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione 1 c - Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute 1 d - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire schemi e tabelle, 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, individuare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
2- Organizzare nuove conoscenze attraverso la scelta di varie fonti e varie modalità di informazione	2 a - Individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo, ricostruire e un semplice testo a partire dalle sequenze. 2 b - Compilare		

	semplici tabelle 2 c - Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto		
Evidenze: • Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle • Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti • Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive • Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... • Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati • Motivare le proprie scelte			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	Il corpo e il movimento		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1 - Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	1 a - Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. 1 b - Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare 1 c - Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi 1 d - Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi	Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi	1 - 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. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. 2 - Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date 3 - Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi
2 - Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; essere consapevole delle proprie azioni e per il bene comune	2 a - Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza 2 b - Rispettare le regole nei giochi		
3 - Utilizzare gli aspetti	3 a - Esercitare le potenzialità		

comunicativo- relazionali del messaggio corporeo	sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.		
4 – Utilizzare nell’esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	4 a -Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia 4 b -Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. 4 c -Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute		4 - 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 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)

Evidenze:

- Individuare e nominare le parti del proprio corpo
- Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle
- Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici
- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici
- Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici
- Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo
- Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	Linguaggi, creatività, espressione		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi attraverso: 1 – la drammatizzazione, il disegno, la pittura e la arti manipolative	1 a - Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni 1 b - Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 1 c - Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura , altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. 1 d - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico 1 e - Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà 1 f - Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. 1 g - Usare modi diversi	Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea Gioco simbolico	1 – rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale Drammatizzare situazioni, testi ascoltati Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione,utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto Commentare con disegno o attività di drammatizzazione libri e racconti Copiare opere di artisti o copie dal vero

	per stendere il colore; utilizzare i diversi materiali per rappresentare;impugnare differenti strumenti e ritagliare		
2 – la musica	2 a - Ascoltare brani musicali. 2 b - Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione discriminazione di rumori, suoni dell’ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare 2 c -Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. 2 d -Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.		2 – Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive, muoversi a ritmo di musica Produrre sequenze sonore e semplici ritmi Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni, ideare semplici storie con sequenze sonoro musicali e seguite con strumenti convenzionali
3 – strumenti visivi e multimediali	3 a -Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse		3 – animare storie attraverso strumenti multimediali

Evidenze:

- Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di libri e racconti
- Illustrare racconti, spettacoli
- Drammatizzare racconti, narrazioni, proiezioni
- Realizzare giochi simbolici
- Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche
- Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze
- Riprodurre ritmi, fenomeni sonori con la voce , con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo)
- Partecipare al canto corale

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IMPRENDITORIALI		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	Tutti		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1 - Effettuare valutazioni Rispetto il proprio lavoro, al contesto; pensare alternative, prendere decisioni	1 - Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto, sostenere la propria opinione, giustificare le scelte con semplici spiegazioni . 1 b - Formulare proposte di lavoro, di gioco ... 1 c - Confrontare la propria idea con quella altrui 1 d - Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro 1 e - Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza 1 f - Formulare ipotesi di soluzione	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio sostenuto dalla verbalizzazione delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere semplici considerazioni sul lavoro svolto
2 - Assumere e portare a termine compiti e iniziative	2 a - Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza 2 b - Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante 2 c - Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita		

3 - Organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti 4 - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	3 a - Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... 4 a -Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro		
Evidenze: • Prendere iniziative di gioco e di lavoro • Collaborare e partecipare alle attività collettive • Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza • Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità • Ipotesizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco • Esprimere semplici considerazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenze digitale		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	Linguaggi creatività espressione		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Realizzare elaborazioni grafiche Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi usi Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi---)	Utilizza la mano per operare comandi al pc
Evidenze: Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE LINGUISTICHE		
	Anni 5		
CAMPO DI ESPERIENZA	LINGUA STRANIERA		
Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti significativi
1- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	1 Ricezione orale (ascolto) Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	1 Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Abbinare termini a immagini Presentarsi Chiedere e porgere oggetti. Ascoltare canzoncine Riprodurre parole e brevi filastrocche
Evidenze: • L'alunno 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 ai bisogni immediati. • Interagisce nel gioco, comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine. • Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.			