

**CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA**  
**con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012 e**  
**alla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018**  
**DD ZOLA PREDOSA**

<b>SEZIONE A: Traguardi formativi</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<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</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 drammatizzarla</p> <p>A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze</p> <p>Costruire brevi e semplici 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</p>

	<p>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>		protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni
--	---	--	--

#### EVIDENZE:

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

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

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

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

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

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

#### SEZIONE B: *Livelli di padronanza*

#### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

1	2	3	4
Si esprime attraverso cenni, parola-frase, enunciati minimi relativi a bisogni primari, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine	Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
Riferisce vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante	Racconta spontaneamente vissuti ed esperienze, ma non riferite a dimensioni temporali definite	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	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ...	Esegue consegne espresse con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi	Esegue consegne impartite dall'adulto o dai compagni	Comprende ed esegue le consegne apportando contributi personali
Interagisce con i compagni attraverso cenni, parola-frase e azioni	Interagisce con i compagni attraverso semplici frasi	Interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti	Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando

			attività e situazioni. Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole
Ascolta brevi racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse, di comprendere il significato generale	Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo e alcune essenziali informazioni esplicite, su domande stimolo dell'insegnante	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	Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni
Esprime attraverso il pianto sentimenti e bisogni	Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile	Esprime sentimenti e stati d'animo, bisogni utilizzando un vocabolario ricco ed appropriato	Esprime, ad insegnanti e bambini, con sempre maggiore consapevolezza ciò che prova attraverso una buona proprietà di linguaggi
Individua, accompagnato dalle domande dell'insegnante, l'elemento principale di un breve racconto	Sa individuare in un breve racconto l'elemento principale e rappresentarlo	Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto	Sa illustrare un racconto cogliendone il senso e verbalizzando le informazioni attraverso la rielaborazione individuale o di gruppo
	Ripete brevi filastrocche, poesie e canti	Memorizza poesie, canzoni, filastrocche, ...	Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni
	Gioca con le parole accompagnato dell'insegnante (diminutivi, accrescitivi ...)	Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note	Inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
	Sperimenta la scrittura spontanea	Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome	Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura; scrive il proprio nome
			Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

<b>SEZIONE A: Traguardi formativi</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	<b>Ricezione orale (ascolto)</b> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <b>Produzione orale</b>	1. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. 2. Repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. 3. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane in diverse lingue.	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Presentarsi. Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in

	<p>Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</p> <p>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> <p>Imparare filastrocche, conte nelle diverse lingue straniere</p> <p>Scambiare nel gioco e nella conversazione parole di uso comune nelle rispettive lingue madri presenti a scuola.</p>	4. Vocaboli di uso comune nelle lingue presenti a scuola.	lingua straniera.
--	---	---	-------------------

**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 a 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

**SEZIONE B: Livelli di padronanza**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE MULTILINGUISTICA**

1	2	3	4
<b>A</b> Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.	<b>A</b> Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante.	<b>A.</b> Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.	<b>A</b> Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.
	<b>B</b> Riproduce, accompagnato dall'insegnante brevissime filastrocche imparate a memoria.	<b>B</b> Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.	<b>B</b> 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.
	<b>C</b> Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	<b>C</b> Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.	<b>C</b> Illustra termini stranieri che ha imparato su richiesta dell'insegnante.
		<b>D</b> Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.	<b>D</b> Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.
		<b>E</b> Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ...	<b>E</b> Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.

		<b>F</b> Riproduce filastrocche e canzoncine.	<b>F</b> Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.
--	--	---	---

<b>SEZIONE A: Traguardi formativi</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b> - Oggetti, fenomeni, viventi – Numero e spazio		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare	Raggruppare secondo criteri (dati o personali)	Concetti temporali (prima - dopo, durante, mentre), di successione, contemporaneità, durata	Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata
Utilizzare semplici simboli per registrare	Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà	Linee del tempo	Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative
Compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali	Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni	Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni della settimana, stagioni	Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone)
Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana	Individuare la relazione fra gli oggetti	Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra, ...)	Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ...
Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo	Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta	Raggruppamenti	Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle
Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura	Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche	Seriazioni e ordinamenti	Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri
Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi	Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)	Serie e ritmi	
Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)	Simboli, mappe e percorsi	
Esplorare le possibili funzioni e gli usi dei dispositivi tecnologici	Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari	Figure e forme	
Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze	Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali	Numeri e numerazione	
	Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi	Strumenti e tecniche di misura	
		Elementi e parti del mondo e della natura	
		Strumenti tecnologici	

	<p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli e plastici</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi la realtà che ci circonda</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate allo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</p> <p>Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p> <p>Costruire modelli e assemblare manufatti e oggetti tecnologici (Tinkering)</p>		
<b>EVIDENZE:</b>			

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, ...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

<b>SEZIONE B. Livelli di padronanza</b> <b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (andare in bagno, lavarsi le mani, sedersi a tavola, ...)	Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente	Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana; colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali
Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante	Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu ...)	Ordina e raggruppa oggetti in autonomia in base a caratteristiche e funzioni anche combinate (i bottoni grandi e gialli, ...)	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
	Riproduce ritmi sonori	Esegue accompagnato dall'insegnante ritmi sonori e riproduzioni grafiche	Esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduzioni grafiche, sapendone spiegare la struttura
Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni	Esegue in autonomia incastri e costruzioni di vario tipo	Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, o altro materiale, con intenzione progettuale	Realizza oggetti con materiali diversi e giochi di costruzione in base ad attributi dati, progettandoli spontaneamente e in gruppo
Riconosce in una immagine gli elementi nominati dall'insegnante	Individua in un'immagine, con l'aiuto dell'insegnante, le posizioni degli elementi	Individua in un'immagine la posizione di una serie di elementi (primo, ultimo...)	Realizza graficamente alcuni elementi collocandoli nella posizione indicata dall'adulto
Individua, a richiesta, le differenze più evidenti in persone, animali, oggetti (bambino e adulto; animali che volano e no; l'albero con le foglie e quello spoglio, ...)	Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni	Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
Riconosce su immagini differenze e trasformazioni	Rappresenta graficamente differenze, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (un bambino e un adulto, ...)	Ordina in sequenze, e rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ...)	Ordinare in sequenze, differenze e trasformazioni di elementi, brevi racconti o filmati
Si orienta nello spazio prossimo noto e vi	Si orienta con sicurezza nello spazio	Si orienta correttamente negli spazi di	Individua le posizioni di oggetti e persone

si muove con sicurezza	dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola, colloca gli oggetti negli spazi corretti	vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti	nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali
	Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante	Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali	Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, esperienze vissute a scuola, a casa e in contesti diversi
Riproduce inconsapevolmente nelle sue espressioni grafiche alcune forme geometriche	Rappresenta graficamente forme geometriche	Rappresenta graficamente e riconosce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo)	Rappresenta graficamente e riconosce le forme geometriche utilizzandole nella realizzazione dei suoi elaborati
	Riferisce in autonomia esperienze vissute a scuola, a casa, ...	Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza	Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo
	Intuisce le quantità riferite a pochi e tanti	Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno	Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per sperimentare le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità

<b>SEZIONE A: Traguardi formativi</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	<p>Utilizzare correttamente la funzione touch della LIM e del tablet</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle, ...</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p> <p>Prendere visione di forme di scrittura</p>	<p>Media digitali multimediali e i loro usi</p> <p>Icone dei programmi utilizzati</p>	Vedi abilità



	Visionare immagini, opere artistiche, documentari		
<b>EVIDENZE:</b> Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza la LIM e il tablet per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza la funzione touch; apre icone e file. Riconosce forme di scrittura nei software didattici Utilizza la LIM e il tablet per visionare immagini, opere artistiche, documentari			
<b>SEZIONE B: Livelli di padronanza</b> <b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Assiste a rappresentazioni multimediali	Visiona immagini presentate dall'insegnante	Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi	Visiona immagini e documentari
Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico alla LIM o con il tablet	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con diverse forme di scrittura	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza la LIM o il tablet per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza la funzione touch per aprire icone, file e cartelle
	Utilizza autonomamente la funzione touch per muoversi nello schermo	Individua e utilizza con la funzione touch le principali icone che gli servono per il lavoro con la guida dell'insegnante	Individua e utilizza autonomamente con la funzione touch le principali icone che gli servono per il lavoro
		Realizza semplici elaborazioni grafiche	Realizza elaborazioni grafiche precise e particolareggiate

<b>SEZIONE A: Traguardi formativi</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>IL SÉ' E L'ALTRO - TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato  Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per	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	Significato della regola  Usi e costumi del proprio territorio  Semplici strategie di memorizzazione  Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	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 per illustrare la figura umana (sagome)  Costruire tabelle e cartelloni per illustrare

<p>sviluppare il senso di appartenenza</p> <p>Porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la propria salute</p> <p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute e alla sicurezza</p>	<p>Rispettare i tempi degli altri</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ...</p> <p>Scoprire il proprio territorio, alcuni beni culturali di riferimento e alcune tradizioni</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute</p> <p>Riconoscere l'altro diverso da sé</p> <p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni:</p>	<p>Cartelloni, tabella degli incarichi, calendario della settimana</p>	<p>le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (es. i giorni della settimana)</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare le routine, gli incarichi, i turni, ... facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi</p> <p>Costruire mappe e schemi, riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali</p> <p>A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle</p> <p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo</p>
--	---	--	---

	<p>individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato</p> <p>Costruire sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate</p> <p>Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p> <p>Riconoscere e compilare semplici tabelle</p>		
--	---	--	--

#### EVIDENZE:

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli 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.

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.

Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali ...) e le spiega.

Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti

Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive

Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...

Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati

Motiva le proprie scelte

#### SEZIONE B: Livelli di padronanza

#### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

1	2	3	4
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole-frasi, talvolta su interessamento dell'adulto	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante	Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto	Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
Riconosce persone ed elementi appartenenti alla propria storia e alla realtà che lo circonda	Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà	Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre
Osserva le routine della giornata stimolato dai compagni o su istruzioni dell'insegnante	Osserva le routine della giornata in autonomia	Osserva le routine della giornata in autonomia aiutando anche i bambini che ne hanno bisogno	Si rende disponibile con l'insegnante nello svolgimento delle routine apportando il suo contributo personale

Esplora solo se accompagnato gli spazi della scuola	Inizia a muoversi in autonomia negli spazi che gli sono familiari	Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari	Si muove con 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
	Con l'aiuto dell'insegnante individua alcuni segni della sua cultura e del suo territorio	Riconosce alcuni segni della sua cultura e del suo territorio, individuando alcuni luoghi a lui conosciuti	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città
Riconosce le persone che appartengono alla famiglia e alla sezione	Conosce i ruoli all'interno della famiglia e della sezione	Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto	Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà
Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo)	Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione	Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ...)	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ...)
Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere, applicando la risposta suggerita dall'insegnante o dai compagni	Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere, applicando la risposta suggerita dall'insegnante o dai compagni e generalizza l'azione a procedure analoghe	Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni conosciuti è in grado di dare semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione	Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni naturali dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto
Sfoggia libri illustrati con interesse	Consulta libri illustrati, e guidato dall'insegnante pone domande, ricava informazioni e le commenta	Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e se richiesto, riferisce le più semplici	Riconosce il libro illustrato, come mezzo, per ricavare informazioni, lo consulta esprimendo il suo parere e riferisce gli aspetti di interesse coinvolgendo adulti e compagni
Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, aspetta l'aiuto dell'adulto o l'intervento dei compagni	Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce	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	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, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese
Riconosce le immagini riferite ad un breve racconto	Mette in sequenza le immagini di una semplice storia	Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze	Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni
	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza semplici tabelle già predisposte inserendo negli appositi spazi elementi conosciuti	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	Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati
			Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro

**SEZIONE A: Traguardi formativi****COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:****COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA****Fonti di legittimazione:**

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari

**CAMPI D'ESPERIENZA****IL SÉ' E L'ALTRO - TUTTI****COMPETENZE SPECIFICHE****ABILITÀ****CONOSCENZE****COMPITI SIGNIFICATIVI**

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 gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli

Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio

Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità

Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, gli insegnanti, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli

Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni

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 più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto

Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro

Familiarizzare con il territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali

Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: scuola, vicinato, comunità di appartenenza

Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza

Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi

Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ...

Regole della vita e del lavoro in classe

Elementi del territorio legati all'esperienza

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

Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in sezione e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza

Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ...) 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.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

**SEZIONE B: Livelli di padronanza**  
**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parola-frase	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione	Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, su argomenti di suo interesse	Collabora 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	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
Rispetta le prime regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, solo su indicazioni e richiami solleciti dell'insegnante in un contesto favorevole	Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose e quelle altrui in un contesto favorevole e prevedibile; recepisce le osservazioni dell'adulto	Rispetta le regole di convivenza, le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro; conosce le conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto	Pone domande 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
Ascolta ciò che l'adulto dice	Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti	Riconosce l'autorità dell'adulto, accetta le sue osservazioni e si impegna a seguirle	Riconosce e rispetta l'autorità dell'adulto chiedendo se necessario un parere
	Accetta i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro	Condivide giochi e attività con i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro	Collabora nelle diverse attività della giornata e se necessario aiuta i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro
	Distingue situazioni e comportamenti pericolosi	Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli	Riconosce le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli; informa l'insegnante se vede un compagno in situazione di pericolo
	Con l'aiuto dell'insegnante individua e riconosce elementi caratteristici del territorio.	Riconosce elementi caratteristici del territorio, individuando alcuni luoghi e le persone di riferimento.	Condivide con i compagni e l'insegnante esperienze di vita quotidiana legate ad elementi caratteristici del territorio
Riconosce una regola	Con l'aiuto dell'insegnante individua la differenza tra un diritto e un dovere	Riconosce e osserva i propri doveri	Riconosce i diritti propri e altrui

**SEZIONE A: Traguardi formativi**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b>
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari
CAMPI D'ESPERIENZA	<b>TUTTI</b>

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</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione.</p> <p>Modalità di decisione</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco o predisposto dall'insegnante ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ... e giustificare la decisione presa</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio</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:**

Prende iniziative di gioco e di lavoro.

Collabora e partecipa alle attività collettive.

Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.

Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.  
 Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.  
 Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.  
 Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

SEZIONE B: <i>Livelli di padronanza</i> <b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b>			
1	2	3	4
Esegue compiti impartiti dall’adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni	Esegue le consegne impartite dall’adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti assegnati
Partecipa alle attività collettive	Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi	Assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine	Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco
Riconosce di essere in difficoltà	Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli	Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di diverse; chiede aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni, se non riesce	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
	Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.	Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.	Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.
		Con le indicazioni dell’insegnante, compie semplici indagini	Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi
	Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni	Opera scelte tra due alternative, motivandole	Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri
	Spiega con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge	Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ...	Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, con motivazioni pertinenti e appropriate
	Accompagnato dall’insegnante, spiega la propria opinione	Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni	Sostiene la propria opinione portando esperienze personali e argomentazioni mirate all’argomento

SEZIONE A: <i>Traguardi formativi</i>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari



CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, 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</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>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 correttamente differenti strumenti e ritagliare</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>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 a ritmo di musica</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ...)</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 drammatizzazione spettacoli o film visti</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p>

	<p>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 i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli</p>		
--	--	--	--

#### **EVIDENZE:**

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

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

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

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

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

#### **SEZIONE B: Livelli di padronanza**

#### **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IMMAGINI, SUONI, COLORI**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Il bambino esprime e comunica vissuti attraverso il linguaggio del corpo	Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo	Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente
Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare	Si esprime attraverso il disegno Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo	Si esprime attraverso il disegno con intenzionalità e cura
Il bambino dimostra interesse verso i diversi materiali proposti	Il bambino manipola con disinvoltura e piacere materiali diversi	Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità	Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità, dimostrando creatività, ma anche un discreto realismo
Il bambino ha una prensione palmare	Il bambino ha una prensione palmare con	Il bambino ha un'impugnatura di tipo	Il bambino ha un'impugnatura corretta (a

	appoggio del polso	digitale	pinza)
Colora su aree estese di foglio.	Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.	Usa diverse tecniche di coloritura e rispetta contorni definiti	Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
	Dimostra interesse verso strumenti tecnologici	Esplora con la supervisione dell'adulto le potenzialità offerte dalla tecnologia	Sperimenta in autonomia le potenzialità offerte dalle tecnologie
Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi	Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire	Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi di animazione, ...) sviluppa interesse per l'ascolto della musica
Individua immagini nominate dall'insegnante	Descrive immagini	Osserva alcune opere d'arte con interesse	Esprime valutazioni personali sulle opere d'arte osservate
Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori	Riproduce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati	Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici	Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali
Ascolta brevi filastrocche e semplici canzoncine	Riproduce semplici frasi melodiche	Canta semplici canzoncine	Canta canzoni anche in coro
Partecipa guardando alla drammatizzazione di semplici storie	Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione	Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative
			Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

<b>SEZIONE A: Traguardi formativi</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Conoscere il proprio corpo, padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse  Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia  Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere	Il corpo e le differenze di genere  Regole di igiene del corpo e degli ambienti  Gli alimenti	Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori individuali accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione

Assumersi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune	Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé	Il movimento sicuro	Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ...
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute	I pericoli nell’ambiente e i comportamenti sicuri	
Utilizzare nell’esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare	Le regole dei giochi	Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi. Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date
Utilizzare i sensi per conoscere la realtà che ci circonda	Coordinare i movimenti in attività che implicano l’uso di attrezzi	I sensi	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
	Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza		
	Controllare la forza del corpo e individuare potenziali rischi		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)
	Rispettare le regole nei giochi		
	Esercitare le potenzialità sensoriali conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo		

#### **EVIDENZE:**

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l’uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all’interno della scuola e all’aperto. Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.

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

<b>SEZIONE B: Livelli di padronanza</b>			
<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Possiede il controllo sfinterico e chiede di andare in bagno al bisogno	Osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo	Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale

	con indumenti privi di asole, bottoni o lacci, chiedendo aiuto all'insegnante o ai compagni	sveste e si riveste da solo.	comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
Nel momento del pasto richiede la vicinanza e l'aiuto dell'insegnante	E' autonomo nel momento del pasto, utilizza le posate. Esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di assaggiare alimenti non noti	Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici e i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata. Utilizza correttamente le posate, sta seduto composto e mangia anche i cibi sconosciuti o poco graditi	Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Utilizza correttamente anche il coltello
Gioca da solo condividendo lo stesso spazio e gli stessi materiali dei compagni	Partecipa ai giochi in coppia o in piccolo gruppo; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità	Interagisce con gli altri compagni, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire	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
Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.	Indica e nomina le parti del proprio corpo	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne riferisce le funzioni principali. Produce semplici rappresentazioni	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne riferisce le funzioni principali. Rappresenta il corpo fermo e in movimento. Distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni e nelle rappresentazioni grafiche
Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare	Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare	Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva
Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni	Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita	Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e le decisioni dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita	Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita
Traccia la figura umana	Rappresenta il proprio corpo con elementi essenziali (corpo, tronco, arti)	Rappresenta in modo completo il proprio corpo	Rappresenta in modo completo il proprio corpo, sia fermo che in movimento, curandone i particolari
	Segue semplici ritmi attraverso il movimento	Segue con disinvoltura ritmi attraverso il movimento	Si muove accuratamente seguendo ritmi
	Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine	Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che	Controlla la coordinazione oculo-manuale e ha una buona coordinazione fine-motoria

		implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, punteggiare, colorare,...)	
Riconosce su di sé e sugli altri gli organi di senso nominati dall'adulto (bocca, mani, ...)	Nomina gli organi di senso (bocca, mani, ...)	Partecipa ad attività di ricerca e sperimenta la conoscenza di alcuni elementi attraverso l'uso dei cinque sensi	Riferisce le funzioni specifiche degli organi di senso e li utilizza con consapevolezza ed intenzionalità