

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE****CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI****Documenti normativi di riferimento:**

*Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.2006*

*Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b> <i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<b>3-4 ANNI</b>  Osserva l'ambiente circostante per acquisire e interpretare informazioni utilizzandole per la risoluzione di un problema o per portare a termine un compito.  Interagisce con l'ambiente e le persone in modo spontaneo e funzionale.  Ha un rapporto positivo con la sua corporeità e mostra una sufficiente fiducia in sé, in caso di difficoltà sa chiedere aiuto.  Gioca in modo costruttivo, interagisce e si svolge una relazione con tutti rispettando l'altro e le regole di convivenza sociale.	 Arricchire il proprio lessico con parole nuove.  Sviluppare la capacità di ascolto  Esprimere le proprie scelte.  Mostrare curiosità e interagire con l'ambiente  Mostrarsi collaborativo e disponibile nella condivisione di spazi e giocattoli.	 Semplici strategie di memorizzazione  Semplici strategie di organizzazione  Lessico adeguato all'età anagrafica.  Regole sociali  Strategie funzionali di interazione
<b>4-5 ANNI</b>  Comprende e indica relazioni semplici tra oggetti e avvenimenti, interpreta informazioni e dà soluzioni.  Mantiene la motivazione e la curiosità nel processo di apprendimento aumentando la propria autostima e la fiducia in sé stesso.  Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti in modo spontaneo, utilizzando un linguaggio coerente.	 Manifestare idee, opinioni personali  Partecipare attivamente durante le discussioni esprimendo il proprio pensiero	 Funzione comunicativa del linguaggio  Osservazione e registrazione di fatti, eventi

<p><b>5-6 ANNI</b></p> <p>Individua semplici collegamenti e relazioni e riesce a trasferirli in contesti nuovi sconosciuti.</p> <p>Organizza in modo consapevole il proprio apprendimento, scegliendo e utilizzando varie fonti di informazioni come spiegazioni, racconti, filmati, sequenze illustrate.</p> <p>Si mostra consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti chiedono aiuto quando ne ha bisogno.</p> <p>Nota e corregge gli errori fatti, comprende la necessità di un confronto con gli altri.</p>	<p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni</p> <p>Riformulare un semplice testo.</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra le informazioni attraverso le conoscenze già possedute.</p> <p>Individuare il materiale occorrente per la realizzazione del compito.</p> <p>Motivare scelte e decisioni.</p>	<p>Relazioni spaziali, causali, temporali, funzionali.</p> <p>Schemi, tabelle</p> <p>Strategie per organizzare il proprio compito, tempi e materiali.</p> <p>Strategie di problem solving</p>
--	--	---

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA**

**CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI**

**Documenti normativi di riferimento:**

*Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.2006*

*Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

<p><b>COMPETENZE SPECIFICHE</b></p> <p><i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i></p>	<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b></p> <p><b>ABILITA'</b></p>	<p><b>CONOSCENZE</b></p>
<p><b>3-4 ANNI</b></p> <p>Si muove con disinvoltura negli spazi, manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con l'ambiente e le persone.</p> <p>Assume e porta a termine compiti, giochi e attività in modo autonomo con spirito di iniziativa.</p>	<p>Interagire in modo spontaneo con l'ambiente e i compagni.</p> <p>Completare attività di vario genere</p> <p>Condividere spazi e giocatoli</p>	<p>Modalità di interazione: la forma richiestiva di scambio, parole magiche, tono di voce, non verbale, ecc.</p> <p>Regole comunicative : turnazione, attenzione condivisa, condivisione.</p> <p>Regole comportamentali</p>

<p><b>4-5 ANNI</b></p> <p>Percepisce relazioni e cambiamenti e interagisce in modo adeguato.</p> <p>Inizia semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco in modo autonomo.</p> <p>Pianifica e realizza il proprio lavoro; propone semplici progetti mostrando creatività e fantasia.</p>	<p>Effettuare in modo spontaneo scambi relazionali</p> <p>Relazionarsi in modo positivo con coetanei e adulti</p> <p>Programmare il proprio gioco e lavoro.</p> <p>Usare creatività e fantasia nel gioco, attività e produzione plastico-manuale e grafica.</p>	<p>Sequenzialità delle azioni per raggiungere uno scopo e pianificare le attività</p> <p>Condivisione di spazi, giocattoli, azioni per raggiungere uno scopo comune</p> <p>Diverse tecniche di pittura e plastiche.</p>
<p><b>5-6 ANNI</b></p> <p>Attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, mostra consapevolezza dei risultati ottenuti.</p> <p>Mostra di essere in grado di individuare i propri errori, esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p> <p>Riesce a trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta e confronta strategie di problem solving, mostra persuasione.</p>	<p>Comprendere i propri errori</p> <p>Valutare oggettivamente il proprio prodotto e risultato ottenuto.</p> <p>Confrontarsi con gli altri, conoscere i propri limiti e chiedere aiuto.</p> <p>Mostrare curiosità verso la diversità, accettare e rispettare l'altro come diverso da sé.</p> <p>Proporre idee, pensieri, situazioni nuove.</p>	<p>Conoscenze meta cognitive</p> <p>Analisi di una situazione</p> <p>Relazione azione-conseguenza</p> <p>Diverse tecniche di pittura,coloritura, di lavorazione materiali plastici e assemblaggio.</p>
<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b></p> <p><b><i>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</i></b></p> <p><b><i>CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI</i></b></p>		
<p><b>Documenti normativi di riferimento:</b></p> <p><i>Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.2006</i></p>		

*Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b> <i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> <b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<b>3-4 ANNI</b>  Si muove con disinvoltura negli spazi, manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con l'ambiente e le persone.  Assume e porta a termine compiti, giochi e attività in modo autonomo con spirito di iniziativa.	Interagire in modo spontaneo con l'ambiente e i compagni.  Completare attività di vario genere  Condividere spazi e giocattoli	Modalità di interazione: la forma richiestiva di scambio, parole magiche, tono di voce, non verbale, ecc.  Regole comunicative : turnazione, attenzione condivisa, condivisione.  Regole comportamentali
<b>4-5 ANNI</b>  Percepisce relazioni e cambiamenti e interagisce in modo adeguato.  Inizia semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco in modo autonomo.  Pianifica e realizza il proprio lavoro; propone semplici progetti mostrando creatività e fantasia.	Effettuare in modo spontaneo scambi relazionali  Relazionarsi in modo positivo con coetanei e adulti  Programmare il proprio gioco e lavoro.  Usare creatività e fantasia nel gioco, attività e produzione plastico-manuale e grafica.	Sequenzialità delle azioni per raggiungere uno scopo e pianificare le attività  Condivisione di spazi, giocattoli, azioni per raggiungere uno scopo comune  Diverse tecniche di pittura e plastiche.
<b>5-6 ANNI</b>  Attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, mostra consapevolezza dei risultati ottenuti.  Mostra di essere in grado di individuare i propri errori, esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.	Comprendere i propri errori Valutare oggettivamente il proprio prodotto e risultato ottenuto.  Confrontarsi con gli altri, conoscere i propri limiti e chiedere aiuto.  Mostrare curiosità verso la diversità, accettare e	Conoscenze meta cognitive Analisi di una situazione Relazione azione-conseguenza  Diverse tecniche di pittura, coloritura,

Riesce a trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta e confronta strategie di problem solving, mostra persuasione.	rispettare l'altro come diverso da sé.  Proporre idee, pensieri, situazioni nuove.	di lavorazione materiali plastici e assemblaggio.
---	--	---

## **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : COMPETENZE DIGITALI**

### **CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI**

#### **Documenti normativi di riferimento:**

*Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.2006*

*Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b> <i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</i>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> <b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<b>3-4 ANNI</b>  Mostra curiosità e riconosce alcuni strumenti tecnologici, spiegando in modo spontaneo l'uso quotidiano.	Conoscere la TV; il lettore CD; Il telefonino; computer; la registrazione dell'esperienza; narrazioni digitali.	Usi( come accendere e spegnere, ecc.) di strumenti tecnologici in sicurezza.
<b>4-5 ANNI</b>  Riconosce, nomina le nuove tecnologie, esplora e utilizza quelle più semplici con curiosità per acquisire informazioni, per giocare, per conoscere il mondo che lo circonda con la supervisione dell'insegnante.	Muovere correttamente il mouse del computer  Premere i tasti della tastiera  Avviare un gioco	Le funzioni delle nuove tecnologie  Funzioni delle parti integranti di un computer.
<b>5-6 ANNI</b>  Utilizza le nuove tecnologie per giocare e svolgere semplici attività	Utilizzare i tasti delle frecce direzionali per spostarsi nello spazio del monitor, dell'invio, ecc  Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle  Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, orientamento	Orientamento spaziale tastiera e utilizzo.  Orientamento spaziale schermo monitor  Funzionamento tasti accensione/spegnimento  Inserimento CD/DVD e avviamento

	<p>topologico</p> <p>Realizzare elaborazioni grafiche</p> <p>Prendere visione di lettere e numeri, di scrittura attraverso il computer</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</p>	<p>Avviamento di un gioco/programma</p> <p>Esecuzione di un elaborato grafico</p>
--	--	---