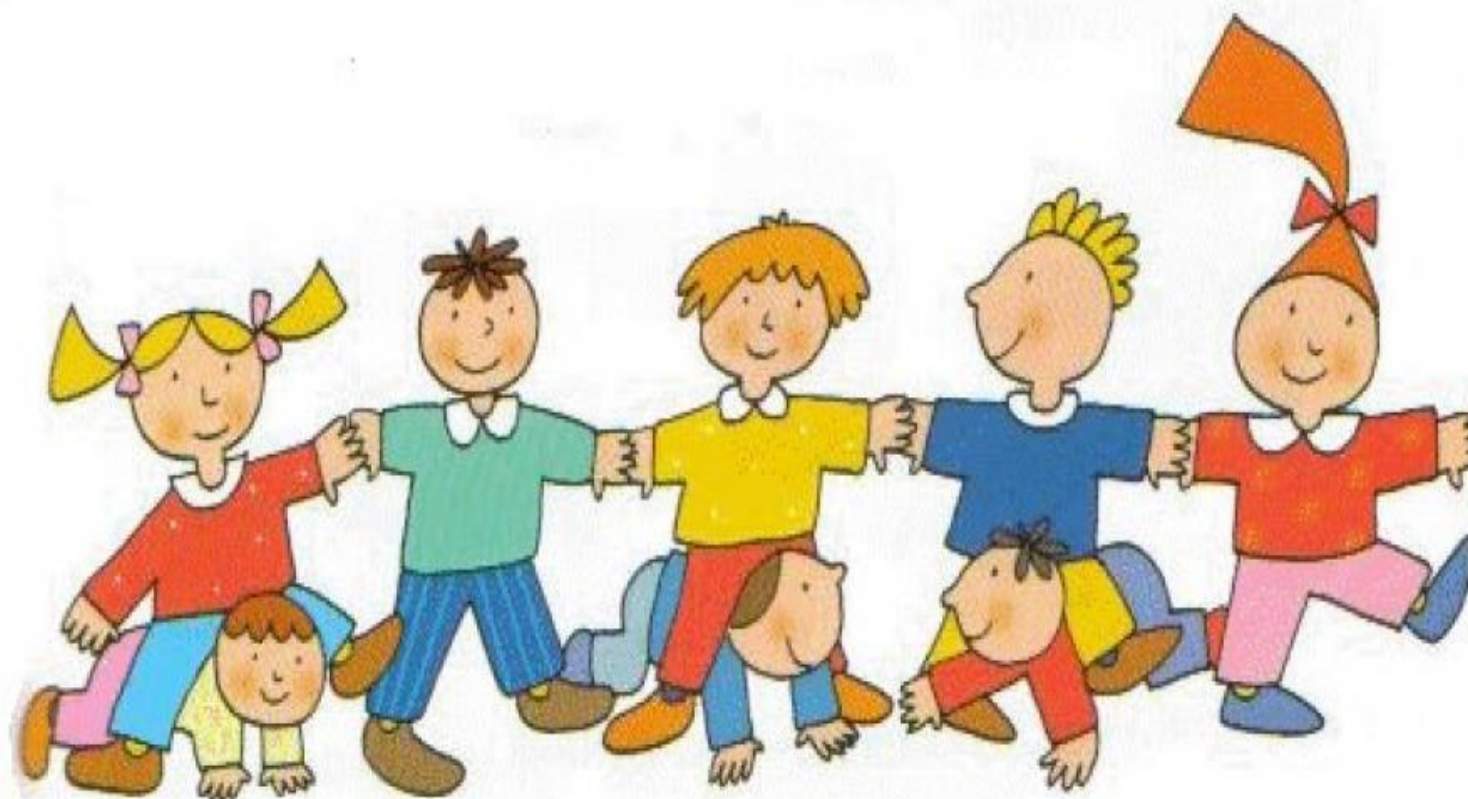


ISTITUTO COMPRENSIVO BOSISIO

CURRICOLO

SCUOLA DELL'INFANZIA



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità. La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui *media*, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista. La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura. La costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all'innovazione e alla condivisione di conoscenze, è stimolata dalla funzione di leadership educativa della dirigenza e dalla presenza di forme di coordinamento pedagogico.

Il curriculum della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse *routine* (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni. Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri. Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.



Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine della Scuola dell'Infanzia

IL SÈ E L'ALTRO	IL CORPO E IL MOVIMENTO	IMMAGINI, SUONI E COLORI	I DISCORSI E LE PAROLE	LA CONOSCENZA DEL MONDO Oggetti, fenomeni, viventi; numero e spazio
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa 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. • 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. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA Competenza alfabetica funzionale	
CAMPI D'ESPERIENZA:	I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza. • Comprendere testi di vario tipo letti da altri. • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. • Usare un repertorio linguistico appropriato e corretto. • Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. • Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. • Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. • Riprodurre e confrontare scritture. • Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana. Elementi di base delle funzioni della lingua. • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. • Principi essenziali di organizzazione del discorso. Principali connettivi logici. • Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>

EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> • 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.
--

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Competenza alfabetica funzionale

LIVELLO 1

- Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.
- Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.
- Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.
- Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.
- Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.

LIVELLO 2

- Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili;
- racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.
- Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.
- Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.
- Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.

LIVELLO 3

- Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.
- Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante; esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.
- Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.
- Recita poesie, canzoni, filastrocche.
- Inventava parole; ipotizza il significato di parole non note.
- 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.
- Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.

LIVELLO 4

- 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; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.
- 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.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Competenza multi linguistica

CAMPI D'ESPERIENZA:

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITA'

CONOSCENZE

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.

Ricezione orale (ascolto).

- Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.

Produzione orale.

- Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.
- Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e semplici frasi memorizzate.

- 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.

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.**

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Competenza multi linguistica

LIVELLO 1

- Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante

LIVELLO 2

- Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante.
- Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.
- Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.

LIVELLO 3

- Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.
- Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.
- Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.
- Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.
- Riproduce filastrocche e canzoncine.

LIVELLO 4

- Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.
- Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare e contare con i numeri; Utilizzare semplici simboli per registrare; Compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Realizzare e misurare percorsi ritmici. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. Costruire modelli e plastici. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. Osservare, esplorare e manipolare attraverso l'uso di tutti i sensi la realtà circostante. Porre domande sulle cose e la natura. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Elaborare previsioni ed ipotesi e fornire spiegazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali: (prima, adesso, dopo) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi , stagioni. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra..) Raggruppamenti. Seriazioni e ordinamenti ; serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi; figure e forme. Numeri e numerazione. Strumenti e tecniche di misura.
EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> 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. 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. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 		

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

- Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).
- Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.
- Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.
- Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)
- Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.
- Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo ...).
- Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.

- Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu ...).
- Riproduce ritmi sonori e grafici. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.
- Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nomi- nate dall'insegnante.
- Individua differenze e trasformazioni nelle perso- ne, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.
- Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.
- Rappresenta graficamente differenze e trasfor- mazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).
- Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.
- Colloca gli oggetti negli spazi corretti.

- Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli..).
- Ordina in autonomia oggetti; esegue ritmi sonori, ordina sequenze.
- Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.
- Colloca nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio passato.
- Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)
- Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.
- Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.
- Si orienta negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca oggetti negli spazi pertinenti.

- 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 eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in futuro.
- 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 sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

CAMPI D'ESPERIENZA:

TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITA'

CONOSCENZE

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.
- Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.
- Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...
- Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.
- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.
- Visionare immagini, opere artistiche, documentari.

- Il computer e i suoi usi.
- Mouse Tastiera.
- Icone principali di Windows e di Word.
- Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni mobili....)

EVIDENZE:

- **Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.**
- **Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.**
- **Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.**

NB: LA REALIZZAZIONE DI QUESTA COMPETENZA SARA' POSSIBILE SOLO NELLE SCUOLE DOTATE DI STRUMENTI DIGITALI.

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

LIVELLO 1

- Assiste a rappresentazioni multimediali.
- Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.

LIVELLO 2

- Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.
- Visiona immagini presentate dall'insegnante.

LIVELLO 3

- Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.
- Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.
- Realizza semplici elaborazioni grafiche.
- Visiona immagini, brevi documentari cortometraggi.

LIVELLO 4

- Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.
- Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.
- Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.
- Visiona immagini e documentari.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE A IMPARARE Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	
CAMPI D'ESPERIENZA:	TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione. • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande su un testo o su un video. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. • Utilizzare le informazioni possedute per rivivere il vissuto. • Individuare le informazioni principali di un testo narrativo e descrittivo; costruire brevi testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate. • Compilare semplici tabelle. • Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione. • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.

EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> • 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 solutive. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati... • Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. • Motiva le proprie scelte.
--

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

IMPARARE A IMPARARE

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

- Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).
- Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.
- Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.

- Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.
- Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.
- Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.

- Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.
- Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.
- Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.
- Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.

- Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.
- Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare.
- Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.
- Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Competenza in materia di cittadinanza	
CAMPI D'ESPERIENZA:	IL SE E L'ALTRO - TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • 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, familiare, tra- dizioni della famiglia, e del territorio. • Porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Collaborare con gli altri. • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti social- mente accettabili. • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. • Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse e rispettarli. • Scambiare giochi, materiali, ecc... • Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza del territorio. • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza. • Regole fondamentali della convivenza • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Significato della regola • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).

EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare. • 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 delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici.
--

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Competenza in materia di cittadinanza

LIVELLO 1

- Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.
- Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.
- Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.
- Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.
- Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui.

LIVELLO 2

- Gioca coi compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.
- Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.
- Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.
- Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.
- Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro..
- Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.

LIVELLO 3

- Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.
- Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto
- Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.
- 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.
- Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.
- Riconosce la figura dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni.
- Accoglie i compagni portatori di differenze per provenienza, cultura, condizione personale e ne stabilisce la loro integrazione.
- Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi.

LIVELLO 4

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA Competenza imprenditoriale	
CAMPI D'ESPERIENZA:	TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem-solving. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sostenere la propria opinione con argomenti semplici e pertinenti. • Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. • Formulare proposte di lavoro, di gioco ... • Confrontare la propria idea con quella altrui. • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. • Formulare ipotesi di soluzione. • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento, vissuto.. • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • I ruoli e la loro funzione. • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). • Fasi di un'azione e modalità di decisione.
EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

Competenza imprenditoriale

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 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.
- Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.
- Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.
- Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.
- Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.
- Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.
- Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza le proprie intenzioni riguardo ad una attività che si accinge a svolgere.

- Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.
- Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.
- Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.
- Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.
- Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.
- Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.
- Opera scelte tra due alternative, motivandole.
- Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.
- Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni

- Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.
- Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.
- Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.
- 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.
- Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.
- Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.
- Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.
- Effettua semplici esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi principali.
- Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
CAMPI D'ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). 	<ul style="list-style-type: none"> Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...). Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie impressioni. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 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. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico- gestuale. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di suoni e rumori dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti anche attraverso il canto. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi. Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. Gioco simbolico.

EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> 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.
--

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

- Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.
- Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio.
- Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.
- Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.
- Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.
- Riproduce semplici ritmi e sonori.

- Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.
- Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.
- Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.
- Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.
- Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.
- Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.
- Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.
- Canta semplici canzoncine .

- Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.
- Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici.
- Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.
- Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.
- Usa diverse tecniche coloristiche.
- Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.
- Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale.
- Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.
- Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.

- 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, esprimendo anche proprie valutazioni.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
CAMPI D'ESPERIENZA:	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio corpo; • padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. • Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia • Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. • Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. • Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. • Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. • Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. • Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. • Rispettare le regole nei giochi. • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> • 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.

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

Competenza imprenditoriale

LIVELLO 1

LIVELLO 2

LIVELLO 3

LIVELLO 4

- Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.
- Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta.
- Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.
- Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.
- Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.
- Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.
- Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.

- Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale.
- Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.
- Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.
- Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.
- Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali
- Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.
- Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.
- Segue semplici ritmi attraverso il movimento
- Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso- motorie; sommariamente nella manualità fine.
- Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente .

- Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.
- Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche.
- Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.
- Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.
- Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.
- Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...).
- Si muove seguendo accuratamente ritmi.
- Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.
- Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.

- 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 nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.