

# Istituto Comprensivo Statale 5 di Vicenza

# Curricolo d'Istituto Scuola dell'infanzia

Aggiornamento gennaio 2025



## PREMESSA

*Il curricolo di Istituto rappresenta il cuore dell'offerta formativa dell'Istituto, esplicita i risultati di apprendimento espressi in termini di conoscenze, abilità e competenze che gli studenti sono chiamati ad acquisire durante il loro percorso scolastico e sostituisce quelli che erano i "vecchi" programmi.*

A partire dal Curricolo i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, sempre in riferimento al "profilo dello studente del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina", così come previsto dalle Indicazioni Nazionali, in un processo di continua condivisione all'interno del team, del Consiglio di classe, del plesso e dell'Istituto. I curricoli rappresentano, pertanto, uno strumento prezioso per guidare l'azione didattica e promuovere un apprendimento di qualità per tutti gli studenti. Essi offrono un quadro di riferimento flessibile e aperto, che consente ai docenti di adattare l'insegnamento alle esigenze specifiche di ogni classe e di ogni alunno.

Il Curricolo si articola attraverso i campi di esperienza nella scuola dell'infanzia e attraverso le discipline nella scuola del primo ciclo d'istruzione per perseguire sia finalità comuni (si veda il PTOF) sia finalità specifiche proprie di ogni grado scolastico, nel rispetto dell'età cognitiva e della maturazione psicologica ed emotiva degli alunni.

Il **quadro normativo** di riferimento è rappresentato:

- dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012 e Indicazioni Nazionali e nuovi scenari del 2018;
- dal Quadro di riferimento europeo allegato alla Raccomandazione relativa alle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente del Consiglio dell'Unione Europea, del 22 maggio 2018;
- dalle Competenze Chiave di Cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria (D.M. 139 del 22 agosto 2007 - allegato 2 "Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione");
- dalle Nuove norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di stato (D. Lgs. N. 62/2017 e Linee guida);
- dalla nuova Valutazione nella scuola Primaria (O.M. 172 Linee guida e nota 2158, tutte del 4 dicembre 2020)

Le **parole chiave** [Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli (EQF)] intorno alle quali ruota la costruzione del curricolo d'istituto sono:

- **CONOSCENZE:** indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

- **ABILITÀ:** indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).
- **COMPETENZE:** indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.
- **UDA (unità di apprendimento):** rappresentano il contenitore didattico in cui vengono esplicitati i contenuti specifici, i tempi, i metodi, gli strumenti necessari per raggiungere le competenze necessarie per il PECuP.
- **PECuP:** il Profilo Educativo, Culturale e Professionale in uscita, caratteristico di ogni indirizzo di studi.

Il concetto di competenza presuppone l'integrazione di abilità e conoscenze tecniche con capacità personali, relazionali, metodologiche, per cui la didattica non risulta più legata alla trasmissione del sapere e alla sua applicazione "addestrativa", ma offre allo studente occasioni per risolvere problemi e assumere compiti e iniziative autonome, per apprendere attraverso l'esperienza e per rappresentarla attraverso la riflessione. Nella costruzione del curriculum si intrecciano così il *sapere, il fare, il saper essere*.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE NELLA LINGUA VEICOLARE		
ETA'	ANNI 3		
CAMPO ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa e verbale in vari campi di esperienza</p> <p>A partire da una semplice storia illustrata drammatizzare l'evento principale</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Accettare di interagire con gli altri</p> <p>Iniziare ad ascoltare per tempi brevi ma adeguati</p> <p>Comprendere semplici consegne</p> <p>Raccontare semplici vissuti</p> <p>Usare parole in lingua italiana per comunicare</p> <p>Comprendere semplici racconti</p> <p>Raccontare semplici parti di una storia</p> <p>Riordinare una storia in due sequenze</p> <p>Memorizzare semplici canzoni, filastrocche, poesie.</p> <p>Riconoscere il proprio nome</p> <p>Tracciare segni</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana e i suoi elementi di base</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p>	<p>Comunicare i propri bisogni sia verbalmente che a livello corporeo</p> <p>Riconoscere su di sé i principali stati d'animo.</p> <p>A partire da una semplice storia illustrata drammatizzare l'evento principale</p> <p>Ricostruire verbalmente un gioco o un'esperienza vissuta</p> <p>Ripetere in autonomia semplici filastrocche.</p>
<p><b>EVIDENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimersi in modo corretto per comunicare vissuti e bisogni</li> <li>• Ascoltare le comunicazioni dell'adulto rispondendo a semplici domande</li> <li>• Raccontare la fase principale di una storia ascoltata</li> <li>• Eseguire correttamente consegne seguendo semplici istruzioni</li> </ul>			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE NELLA LINGUA VEICOLARE		
ETA'	ANNI 4		
CAMPO ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa e verbale in vari campi di esperienza 2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri 3. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	1 a. Interagire con gli altri 1 b. Ascoltare e comprendere i compagni e l'adulto 1c. Produrre frasi complete in lingua italiana (soggetto, verbo complemento) 1d. Raccontare semplici esperienze 1e. Chiedere spiegazioni "chi", "cosa" dove" 2a. Comprendere una storia 2b. Rielaborare verbalmente una storia 2c. Riordinare una storia in 3 sequenze 2d. Formula frasi in senso compiuto 3.a Iniziare a giocare con le parole: rime, assonanze, sillabazioni. 3.b Riconoscere il proprio nome e copiarlo o scriverlo da solo. 3.c Ipotizzare e inventare segni grafici	Principali strutture della lingua italiana e i suoi elementi di base. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.	1. Comunicare quotidianamente con la lingua italiana stimolati dall'insegnante Individuare gli stati d'animo basilari propri e dei compagni. A partire da un avvenimento o da un fatto narrato esprimere semplici valutazioni. 2. A partire da una storia illustrata dividerla in sequenze e drammatizzarla. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza. 3. Costruire semplici filastrocche in rima partendo dal proprio nome o da quello dei compagni.
<b>EVIDENZE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espimersi in modo corretto per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze.</li> <li>• Ascoltare le comunicazioni altrui interagendo</li> <li>• Raccontare il contenuto di un racconto, avvenimento o di un cartone visto</li> <li>• Eseguire correttamente consegne seguendo semplici istruzioni</li> <li>• Contribuire ad inventare semplici narrazioni</li> <li>• Utilizzare alfabeti personali, scrivere il proprio nome</li> </ul>			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE NELLA LINGUA VEICOLARE		
ETA'	ANNI 5		
CAMPO ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa e verbale in vari campi di esperienza 2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri 3. Sperimenta la lingua e le sue regole di funzionamento	1a. Interagire con altri 1b. Comunicare storie ed avvenimenti 1c. Ascoltare i discorsi altrui 1d. Comprendere messaggi verbali anche complessi 1e. Ampliare ed arricchire il lessico in lingua italiana 1f. Usare correttamente il linguaggio verbale espositivo 1g. Prendere la parola, dialogare e spiegare 2a. Comprendere una storia e raccontarla senza il supporto di immagini 2b. Utilizzare il linguaggio verbale per raccontare ed inventare narrazioni 2c. Riordinare una storia in 4, 5 sequenze 2d. Riordinare una storia secondo la logica: "causa, effetto" 3a. Usare il linguaggio per descrivere e raccontare eventi personali, storie racconti situazioni 3b. Inventare storie e racconti 3c. Formulare ipotesi sui contenuti dei testi letti 3d. Giocare con rime assonanze scioglilingua, filastrocche 3e. Dimostrare curiosità per la lingua scritta 3f. Distinguere le lettere dagli altri simboli 3g. Scrivere il proprio nome e altre parole conosciute 3h. Ipotizzare i significati delle parole scritte 3i. Eseguire scritture spontanee	Principali strutture della lingua italiana e suoi elementi di base Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali	1. Comunicare quotidianamente con la lingua, aiutati dalla riflessione stimolata dall'insegnante Individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano A partire da un avvenimento o da un fatto narrato o letto esprimere semplici valutazioni 2. A partire da un testo letto riassumerlo in una serie di sequenze e drammatizzarlo inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco, di un'esperienza e illustrarne le sequenze 3. Costruire semplici filastrocche in rima

## EVIDENZE

- Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze.
- Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato
- Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi
- Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni
- Inventare semplici narrazioni
- Realizzare semplici esperienze di scrittura, scrivere il proprio nome, copiare parole

## LIVELLI DI PADRONANZA

### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

### COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA

1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni, parole, frasi, enunciati minimi relativi ai bisogni, sentimenti, richieste immediate; 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. Eseguce consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi, recarsi in un posto noto e vicino, ecc...</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole, frasi, cenni e azioni.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediate e vicine. Eseguce consegne espresse 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 personaggi. Esprime bisogni, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale. Recita poesie, canzoni e filastrocche.</p>	<p>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 bisogni, stati d'animo e sentimenti; esegue consegne semplici impartite dall'adulto e dai compagni. Illustra un breve racconto in sequenza e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Pone domande sui racconti e sui personaggi. Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e racconta 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.</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale; interagisce con i compagni nel gioco. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi</p> <p>Confrontare e valutare le quantità, contare, giocare con i numeri</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone</p> <p>Orientarsi nel tempo della vita quotidiana</p> <p>Collocare nel tempo eventi del passato recente; formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze</p>	<p>Raggruppare secondo un criterio</p> <p>Numerare fino al 5 (successione di numeri)</p> <p>Associare foto, immagini, forme a situazioni di realtà</p> <p>Individuare i principali concetti topologici attraverso l'esperienza motoria diretta</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno \ notte e giornata a scuola</p> <p>Collocare rispetto al presente, passato e futuro, immagini ed eventi della loro storia</p> <p>Esplorare attraverso l'uso dei 5 sensi; Utilizzare la manipolazione diretta della realtà</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Utilizzare un linguaggio semplice per descrivere fenomeni osservati</p>	<p>Raggruppamenti Seriazioni</p> <p>Ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p> <p>Concetti spaziali e topologici (dentro-fuori, aperto-chiuso, sopra-sotto, davanti-dietro, in mezzo, destra-sinistra)</p> <p>Simboli, mappe, percorsi</p> <p>Concetti temporali: prima dopo durante, concetti di successione e durata.</p> <p>Periodizzazioni: giorno notte, fasce della giornata,</p> <p>Lessico appropriato per descrivere stadi della vita dell'uomo, degli animali, dei vegetali, cambiamenti climatici</p>	<p>Raccogliere oggetti e raggrupparli secondo criteri dati dall'insegnante</p> <p>Eeguire giochi e compiti relativi alla vita quotidiana che implicano semplici conte e filastrocche</p> <p>Indicare e confrontare le presenze e assenze</p> <p>Collocazioni spaziali durante le routine, giochi motori e di costruzione</p> <p>Leggere calendari con rilevazioni del tempo, assenze e presenze, incarichi, attività...</p> <p>Raccontare le foto della propria vita e storia personale</p> <p>Rilevare cambiamenti su di sé e l'ambiente intorno</p>
<p><b>EVIDENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare organizzatori spaziali e temporali</li> <li>• Mettere in corretta sequenza esperienze e i principali eventi della propria storia personale</li> <li>• Osservare l'ambiente, il paesaggio e distinguerne le principali trasformazioni dovute al tempo</li> <li>• Raggruppare, seriare oggetti</li> <li>• Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano</li> </ul>			



<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 4		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>1a. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi</p> <p>1b. Confrontare e valutare le quantità, contare, giocare con i numeri</p> <p>1c. Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali</p> <p>1d. Operare con i numeri</p> <p>2a. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone</p> <p>2b. Orientarsi nel tempo della vita quotidiana</p> <p>2c. Collocare nel tempo eventi del passato recente, formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo</p> <p>3a. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura</p> <p>3b. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>3c. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze</p>	<p>1a. Raggruppare e seriare secondo caratteristiche date dall'adulto</p> <p>2a. eseguire ritmi binari secondo criteri dati</p> <p>1b. Numerare fino a 10 (successione di numeri)</p> <p>Contare fino a 5 (corrispondenza tra numero e oggetto)</p> <p>1c. associare simboli a raggruppamenti e quantità</p> <p>1d. togliere e aggiungere entro il 5</p> <p>2a. Individuare i concetti topologici di base attraverso l'esperienza motoria</p> <p>2b. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno\notte, giornata e settimana scolastica</p> <p>2c. Mettere in successione ordinata fino a 3 fatti e/o fenomeni della realtà;</p> <p>3a. Esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà per ottenere trasformazioni</p> <p>3b. Porre domande sulle cose e la natura Fornire spiegazioni</p> <p>3c. Utilizzare un linguaggio semplice e appropriato per descrivere analogie e differenze dei fenomeni osservati</p>	<p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p> <p>Concetti spaziali e topologici (dentro fuori, aperto chiuso, sopra sotto, davanti dietro, in mezzo, destra-sinistra.)</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Concetti temporali: prima dopo durante, concetti di successione, contemporaneità e durata.</p> <p>Periodizzazioni: giorno notte, fasce della giornata, settimana, stagioni</p> <p>Lessico appropriato per descrivere stadi della vita dell'uomo, degli animali, dei vegetali, cambiamenti climatici, procedure.</p> <p>Concetto di causa-effetto.</p>	<p>1a. Eseguire giochi e compiti relativi alla vita quotidiana che implicino semplici conte, raggruppamenti, seriazioni e ritmi.</p> <p>1a. Raccogliere oggetti raggrupparli secondo criteri qualitativi e quantitativi, spiegare i criteri</p> <p>1a. Eseguire semplici rilevazioni statistiche a pochi elementi;</p> <p>Risolvere problemi proposti dall'adulto</p> <p>2a- Collocazioni spaziali durante le routine, giochi motori e di costruzione</p> <p>Eseguire e rappresentare posizioni, percorsi e labirinti</p> <p>2b. Mettere sulla linea del tempo attività corrispondenti alle attività di una giornata</p> <p>Costruire calendari con rilevazioni del tempo, assenze e presenze, incarichi, attività...</p> <p>2c. Confrontare foto della propria vita e storia personale</p> <p>3. Eseguire trasformazioni e semplici esperimenti scientifici verbalizzandole sequenze.</p>
<p><b>EVIDENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare organizzatori spaziali e temporali</li> <li>• Mettere in corretta sequenza, azioni, eventi della propria storia anche nel raccontare</li> <li>• Osservare e individuare caratteristiche, dell'ambiente, del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo</li> <li>• Raggruppare, seriare oggetti, effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche</li> <li>• Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano</li> <li>• Utilizzare semplici grafici e tabelle per organizzare dati</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 5		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>1a. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi.</p> <p>1b. Confrontare e valutare le quantità, contare, giocare con i numeri.</p> <p>1c. Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali</p> <p>1d. Operare con i numeri</p> <p>2a. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone</p> <p>2b. Orientarsi nel tempo della vita quotidiana, collocare nel tempo eventi del passato recente</p> <p>Formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</p> <p>3a. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti e nella natura.</p> <p>3b. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni</p> <p>3c. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze</p>	<p>1a. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche, eseguire ritmi anche ternari</p> <p>1b. Numerare fino a 20 (successione di numeri)</p> <p>Contare fino a 10</p> <p>1c. Utilizzare simboli e numeri per misurare spazi e oggetti</p> <p>1d. Togliere e aggiungere entro il 10</p> <p>2a. Individuare i concetti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta e utilizzarli per descrivere o rappresentare un percorso fatto</p> <p>Si orienta con autonomia negli spazi della scuola</p> <p>2b. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno\notte, scansione della settimana scolastica, giorni della settimana, stagioni</p> <p>2c. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>3a. Osservare ed esplorare attraverso l'uso dei sensi</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta della realtà per ottenere trasformazioni e per compiere esperimenti</p> <p>3b. Porre domande sulle cose e la natura, fornire spiegazioni e confrontarle</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli</p> <p>3c. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere analogie e differenze dei fenomeni osservati: rappresentarli anche in sequenza</p>	<p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p> <p>Concetti spaziali e topologici (dentro fuori, aperto chiuso, sopra sotto, davanti dietro, in mezzo, destra sinistra).</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Concetti temporali: prima dopo durante, concetti di successione, contemporaneità e durata.</p> <p>Periodizzazioni: giorno notte, fasce della giornata, settimana, stagioni</p> <p>Lessico appropriato per descrivere stadi della vita dell'uomo, degli animali, dei vegetali, cambiamenti climatici</p> <p>Concetto di causa - effetto con problema, ipotesi, esperimento, conclusioni</p>	<p>1a. Eseguire giochi e compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, raggruppamenti, seriazioni, numerazioni e ritmi</p> <p>1b. Raccogliere oggetti e raggrupparli secondo criteri qualitativi e quantitativi, spiegare i criteri, classificare</p> <p>1c. Eseguire rilevazioni statistiche</p> <p>1d. Risolvere e inventare problemi sull'aggiungere e sul togliere</p> <p>2a. Collocazioni spaziali durante le routine, giochi motori, di costruzione, di regole</p> <p>Eseguire e rappresentare posizioni, percorsi e labirinti</p> <p>2b. Mettere sulla linea del tempo attività corrispondenti alle attività di una giornata</p> <p>Costruire calendari con rilevazioni del tempo, assenze e presenze, incarichi, attività...</p> <p>2c. Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni, (nel corpo, negli abiti, nei giochi e nelle persone)</p> <p>3a. Eseguire esperimenti scientifici, coltivazioni, esperienze di trasformazione, verbalizzare e illustrare le sequenze.</p>
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio</li> <li>• Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento</li> <li>• Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente, del paesaggio e distinguere le trasformazioni dovute al tempo</li> <li>• Raggruppare, ordinare, seriare oggetti, effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche</li> </ul>			

- Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano
- Utilizzare semplici grafici e tabelle per organizzare dati

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:      COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA			
1	2	3	4
<p>Ordina oggetti in base a macro-caratteristiche (ordinare in serie dal più piccolo al più grande), su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (es. piove, sereno...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo (es: scuola) e vi si muove con sicurezza.</p>	<p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (es: tutti i giochi, forma grande e quella piccola, colori rossi e quelli blu).</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori e grafici.</p> <p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Riferisce azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p> <p>Rappresenta graficamente semplici elementi caratterizzanti (es: una persona, un animale ecc..)</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Numera correttamente entro il 10.</p>	<p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (es: cerchio grande rosso...).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e grafici sapendone spiegare il criterio.</p> <p>Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose e nella natura.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (un adulto, un bambino, un cucciolo).</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, manipola materie plastiche (es: plastilina, ceramica ecc..), utilizza giochi ipotizzandone il funzionamento.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori una, molti, pochi e nessuno.</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (scuola e giardino; esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.</p> <p>Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SOCIALI E CIVICHE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Manifestare il senso dell'identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti controllati ed espressi in modo adeguato</p> <p>Conoscere elementi della storia personale, familiare e della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza</p> <p>Porre domande sulle diversità culturali su ciò che è bene o male, sulla giustizia</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento</p> <p>Riflettere, confrontarsi ascoltare, discutere con gli adulti e con i pari riconoscendo le differenze di ciascuno</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo, creativo con gli altri bambini</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente</p>	<p>Iniziare a superare la dipendenza dall'adulto</p> <p>Accettare di iniziare a portare a termine compiti e attività</p> <p>Superare gradualmente l'atteggiamento egocentrico</p> <p>Iniziare a riconoscere i propri sentimenti principali e le proprie emozioni e provare ad esprimerle</p> <p>Iniziare a collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività verso comportamenti socialmente adeguati</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p> <p>Accettare progressivamente di aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>Vivere il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi e i materiali.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Iniziare a partecipare alle attività, ai giochi, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: iniziare ad ascoltare e ad interagire nella comunicazione, nel gioco, nell'attività</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza, la salute e la tutela dell'ambiente date e condivise nel gioco e nel lavoro</p> <p>Accettare di scambiare giochi, materiali...</p> <p>Iniziare a riconoscere nei compagni tempi e modalità diversi</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza</p> <p>Regole fondamentali della convivenza</p> <p>Regole per la sicurezza propria e degli altri in ogni ambiente</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio</p> <p>Sentimenti ed emozioni</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Iniziare a partecipare alle attività, ai giochi, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: iniziare ad ascoltare e ad interagire nella comunicazione, nel gioco, nell'attività</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza, la salute e la tutela dell'ambiente date e condivise nel gioco e nel lavoro</p> <p>Accettare di scambiare giochi, materiali...</p> <p>Iniziare a riconoscere nei compagni tempi e modalità diversi</p> <p>Iniziare a collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>	<p>Esperienze ludiche di</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- drammatizzazione</li> <li>- musicali</li> <li>- motorie</li> <li>- letture</li> <li>- partecipazione ad eventi teatrali</li> <li>- conversazioni</li> <li>- esperienze grafico pittoriche</li> <li>- laboratori tattili e manipolativi</li> <li>- partecipazioni a feste</li> <li>- routines e rituali quotidiani in cui si sperimenta la conoscenza, la manifestazione e la denominazione di sentimenti ed emozioni</li> </ul> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>Realizzare compiti e semplici giochi in piccolo gruppo</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di provenienza di ogni bambino</p>

	Iniziare a collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune		
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce i propri stati d'animo e inizia a riconoscerli negli altri</li> <li>• Vive serenamente l'esperienza scolastica, esplicita eventuali disagi, contribuisce con il proprio comportamento al benessere di tutti</li> <li>• Riconosce il proprio genere di appartenenza (maschio o femmina)</li> <li>• Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare</li> <li>• Formula riflessioni sulla corretta convivenza, sulle regole</li> <li>• Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo</li> <li>• Osserva comportamenti rispettosi delle persone e delle cose e si muove in sicurezza.</li> <li>• Osserva comportamenti di accoglienza verso i novi compagni</li> <li>• Condivide la ritualità delle feste legate alla cultura del territorio</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SOCIALI E CIVICHE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 4		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Manifestare il senso dell'identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale, familiare e della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sul senso di giustizia.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Riflettere, confrontare, ascoltare, discutere con gli adulti e con il gruppo dei pari riconoscendo le differenze di ciascuno.</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e iniziando a portare a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio maggiormente socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività verso comportamenti socialmente adeguati</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza</p> <p>Regole fondamentali della convivenza</p> <p>Regole per la Sicurezza proprio e degli altri in ogni ambiente</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio e di altri paesi</p> <p>Sentimenti ed emozioni</p>	<p>Esperienze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ludiche</li> <li>- di drammatizzazione -musicali</li> <li>- motorie</li> <li>- letture</li> <li>- partecipazione ad eventi teatrali</li> <li>- conversazioni</li> <li>- esperienze grafico-pittoriche</li> <li>- laboratori tattili e manipolativi</li> <li>- partecipazione a feste</li> <li>- routine e rituali quotidiani In cui si sperimenta la conoscenza, la manifestazione e la denominazione di sentimenti ed emozioni</li> </ul>

<p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi la responsabilità.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui, il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.</p>	<p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza</p> <p>Riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nell'attività</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali...</p> <p>Consolidare progressivamente la collaborazione con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni in difficoltà</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza, la salute, la tutela dell'ambiente</p> <p>Date e condivise nel gioco e nell'attività</p>		<p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedono modalità interdipendenti</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di provenienza di ogni bambino.</p> <p>Allestire attività per mettere a confronto la pluralità della realtà</p>
---	--	--	--

#### EVIDENZE

- Riferisce i propri stati d'animo e li riconosce negli altri
- Vive serenamente l'esperienza scolastica, esplicita eventuali disagi, contribuisce con il proprio comportamento al benessere di tutti
- Riconosce il proprio genere di appartenenza (maschio/femmina)
- Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare e li orienta nel tempo (presente/passato/futuro)
- Formula ipotesi e riflessioni sulla corretta convivenza, sulle regole
- Collabora nel gioco, nell'attività e porta aiuto
- Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo; si muove in sicurezza.
- Osserva comportamenti rispettosi dell'ambiente.
- Condivide la ritualità delle feste legate alla cultura del territorio.

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SOCIALI E CIVICHE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 5		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Manifestare il senso dell'identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale, familiare, della comunità e alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza</p> <p>Porre domande sulle diversità culturali per sviluppare il senso di appartenenza</p> <p>Porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Riflettere confrontarsi e ascoltare, discutere con gli adulti e con i pari, riconoscendo le differenze di ciascuno.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi la responsabilità.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.</p>	<p>Superare la dipendenza dell'adulto, assumendo iniziative</p> <p>Portare a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività verso comportamenti socialmente adeguati</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>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diversi</p> <p>Scambiare giochi, materiali</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza</p> <p>Regole fondamentali della convivenza</p> <p>Regole per la sicurezza propria e degli altri, in ogni ambiente</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio e di altri paesi</p> <p>Sentimenti ed emozioni</p>	<p>Esperienze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ludiche</li> <li>- di drammatizzazione -musicali</li> <li>- motorie</li> <li>- letture</li> <li>- partecipazione ad eventi teatrali</li> <li>- conversazioni esperienze grafico-pittoriche</li> <li>-laboratori tattili e manipolativi -partecipazione a Feste</li> <li>- routines e rituali quotidiani in cui sperimenta la conoscenza, la manifestazione e la denominazione di sentimenti ed emozioni</li> </ul> <p>Ipotizzare situazioni che causano sentimenti ed emozioni diversi</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedono modalità interdipendenti</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di provenienza di ogni bambino. Allestire attività per mettere a confronto le pluralità della realtà.</p>

	<p>Aiutare i compagni in difficoltà</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza, la salute e la tutela dell'ambiente, date e condivise nel gioco e nelle attività</p>		
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</li> <li>• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</li> <li>• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</li> <li>• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</li> <li>• Pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</li> <li>• 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 agli altri e alle regole condivise</li> <li>• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</li> </ul>			

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Nel gioco, interagisce con i compagni prevalentemente in coppia o in piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole-frasi.</p> <p>Osserva la routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. In condizioni di tranquillità del contesto, rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni dell'insegnante.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta i propri vissuti su domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni, stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>In condizioni di tranquillità e prevedibilità osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole del gioco e dell'attività; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Se in condizioni d'interesse partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi.</p> <p>Pone domande sulla propria storia e sulla realtà.</p>	<p>Esprime bisogni, stati d'animo, emozioni in modo pertinente e corretto. Interagisce con i compagni nel gioco e nell'attività scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Rispetta le proprie cose e altrui, le regole nel gioco e nell'attività, assumendosi la</p>	<p>Formula valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere rispondendo a domande-stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi e ideando azioni e scambiandosi informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.</p> <p>Di propria iniziativa presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Rispetta le regole, le persone, le cose, gli ambienti e assume comportamenti responsabili motivandone la ragione.</p>



	<p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e s'impegna a modificarli.</p>	<p>responsabilità di comportamenti non corretti fatti osservare dall'adulto.  Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e s'impegna ad aderirvi.  Pone domande sulla propria storia e ne racconta anche episodi che gli sono noti.  Conosce alcune tradizioni della propria comunità.  Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale, e stabilisce relazioni con loro come con gli altri.</p>	<p>Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendo riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.  Coinvolge nel gioco e nell'attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.</p>
--	--	--	--

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Comprendere un'informazione individuandone collegamenti e relazioni; Organizzare nuove conoscenze attraverso la scelta di varie fonti e varie modalità di informazione	Rispondere a semplici domande che gli vengono formulate dall'adulto Effettuare semplici collegamenti tra informazioni date e l'esperienza Ricostruire un testo di 3 sequenze. Svolgere delle semplici consegne fornite dall'adulto	Semplici strategie di memorizzazione Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche Far corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. A partire da un testo illustrato ricostruirne le fasi principali.
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare relazioni tra oggetti e avvenimenti</li> <li>• Utilizzare in modo corretto il materiale a disposizione</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 4		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Comprendere un'informazione individuandone collegamenti e relazioni Organizzare nuove conoscenze attraverso la scelta di varie fonti e varie modalità di informazione	1a. Rispondere a domande su un testo o su un video 1b. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione 1c. Individuare semplici collegamenti tra informazioni date e l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche Far corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Leggere schemi e tabelle, con simboli convenzionali

	1d. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi legati al vissuto 2a. Individuare le informazioni principali di un testo e ricostruirlo in sequenze 2b. Leggere semplici tabelle 2c. Svolgere delle consegne fornite dall'adulto		A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle A partire da un compito dato, usando il materiale occorrente per svolgerlo.
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti e spiegarle</li> <li>• Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi</li> <li>• Individuare problemi e formulare semplici soluzioni</li> <li>• Ricavare informazioni , schemi, tabelle</li> <li>• Utilizzare strumenti predisposti per organizzare il tempo di lavoro</li> <li>• Motivare le proprie scelte</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 5		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere un'informazione individuandone collegamenti e relazioni</li> <li>2. Organizzare nuove conoscenze attraverso la scelta di varie fonti e varie modalità di informazione</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1a. Rispondere a domande su un testo o su un video</li> <li>1b. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</li> <li>1c. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</li> <li>1d. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto</li> <li>2a. Individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo</li> <li>Ricostruire e un semplice testo a partire dalle sequenze</li> <li>2b. Compilare semplici tabelle</li> </ol>	<p>Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>	<p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire schemi e tabelle, con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, individuare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>

	2c. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto		
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle</li> <li>• Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti</li> <li>• Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive</li> <li>• Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...</li> <li>• Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati</li> <li>• Motivare le proprie scelte</li> </ul>			

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		IMPARARE AD IMPARARE	
1	2	3	4
<p>Mette in relazione oggetti su indicazione dell'insegnante (es: metti la matita sul tavolo, ecc..).</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere.</p> <p>Consulta libri illustrati</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Consulta libri illustrati ricavandone informazioni.</p>	<p>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 spiegazione.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati. (es. le rilevazioni meteorologiche e le presenze).</p> <p>Ricostruisce una sequenza a partire dalle immagini date.</p>	<p>Individua spontaneamente relazione tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazione, elabora ipotesi di cui chiede informazioni all'adulto.</p> <p>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.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia data o inventata.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, quando richiesto, riferisce le più semplici.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ES ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in base a situazioni diverse</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; essere consapevole delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativi e relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Denominare le parti principali del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Iniziare a produrre prime forme del corpo sul foglio.</p> <p>Coordinare semplici schemi motori di base: correre, saltare, strisciare, rotolare.</p> <p>Sperimentare l'uso degli attrezzi</p> <p>Sperimentare il piacere del movimento</p> <p>Accettare di farsi guidare dall'insegnante in semplici giochi motori.</p> <p>Conoscere le regole per non farsi male</p> <p>Sperimentare le potenzialità sensoriali ed espressive del corpo</p> <p>Coordinarsi con gli altri spostamenti nell'ambiente scolastico.</p> <p>Sperimentare azioni di coordinazione oculo/manuale e di motricità fine (manipolare, impugnare, infilare, strappare..)</p> <p>Acquisire autonomia in vari momenti della vita scolastica (a tavola, in bagno..)</p> <p>Alimentarsi e imparare a vestirsi, riconoscere i segnali</p>	<p>Il corpo e le conoscenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi.</p>	<p>Disegnare il corpo e le sue parti principali; denominarne le parti.</p> <p>Eeguire semplici giochi motori</p> <p>Muoversi spontaneamente e guidato.</p> <p>Eeguire semplici giochi in piccolo gruppo rispettando le regole date.</p> <p>Eeguire semplici esercizi utilizzando strumenti diversi.</p> <p>Riconoscere i comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento.</p>

	<p>del corpo</p> <p>Tenersi puliti</p> <p>Orientarsi e prendere possesso degli spazi scolastici</p> <p>Provare emozioni positive dall'azione senso-motoria</p> <p>Controllare gradualmente i movimenti del proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche</p>		
<b>EVIDENZE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e nominare le parti principali del proprio corpo</li> <li>• Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle</li> <li>• Iniziare a gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici</li> <li>• Coordinare gli schemi motori di base</li> <li>• Esercitare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, eseguire semplici compiti grafici</li> <li>• Esprimere messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, giochi</li> <li>• Seguire giochi di movimento individuali e in piccolo gruppo rispettando i compagni, le cose, le regole.</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ES ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 4		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</li> <li>2. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1a. Nominare, indicare, rappresentare le parti principali del corpo e individuare le diversità di genere.</li> </ol>	<p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Disegnare il corpo e le sue parti principali; denominarne le parti e funzioni principali; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Muoversi in modo spontaneo e guidato</li> </ol>

<p>Essere consapevole delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>3. Utilizzare gli aspetti comunicativo - relazionali del messaggio corporeo</p> <p>4. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>1b. Coordinare gli schemi motori di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> <p>1c. Sperimentare l'uso di attrezzi</p> <p>1d. Vivere il piacere senso motorio controllando il movimento</p> <p>1e. Assumere comportamenti corretti a tavola</p> <p>1f. Rispettare il proprio corpo e le regole di igiene</p> <p>2a. Iniziare a coordinarsi con altri nei giochi di gruppo</p> <p>2b. Conoscere le regole nei giochi</p> <p>2c. Sperimentare le potenzialità sensoriali, relazionali ed espressive del corpo</p> <p>3a. Partecipare attivamente ai giochi</p> <p>4a. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con sufficiente autonomia</p> <p>4b. Tenersi puliti</p> <p>4c. Rispettare le regole dei giochi</p>	<p>Le regole dei giochi</p>	<p>2. Eseguire semplici giochi in piccolo gruppo, rispettando semplici regole date</p> <p>3. Eseguire semplici esercizi utilizzando strumenti diversi</p> <p>4. Riconoscere i comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento.</p> <p>In una discussione di gruppo, con il supporto dell'insegnante, raccontare le proprie abitudini alimentari.</p>
<p><b>EVIDENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e nominare le parti principali del proprio corpo</li> <li>• Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle</li> <li>• Iniziare a gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici</li> <li>• Coordinare gli schemi motori di base</li> <li>• Esercitare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici</li> <li>• Esprimere messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, giochi</li> <li>• Eseguire giochi di movimento individuali e in piccolo gruppo rispettando i compagni, le cose, le regole</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ES ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 5		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	1a. 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	1. Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare

<p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole Essere consapevole delle proprie azioni e per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo - relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>1b. Vivere il piacere senso-motorio con la padronanza dei movimenti: gli schemi motori statici e dinamici di base (correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare) 1c. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi 1d. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi 1e. Orientarsi negli spazi scolastici interni ed esterni 2a. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza 2b. Rispettare le regole nei giochi di gruppo e a squadre 2c. Dimostrare padronanza della motricità fine (intrecci, nodi, piegature...) 3a. Esercitare le potenzialità sensoriali conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo. 4a. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia 4 b. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. 4c. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute 4d. Rappresentare la figura umana nei dettagli e in posizione statica e dinamica</p>	<p>Gli alimenti Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi</p>	<p>parti e funzioni; eseguire giochi motori dell'individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. 2. Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date 3. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi 4. In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>
<p><b>EVIDENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e nominare le parti del proprio corpo</li> <li>• Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle</li> <li>• Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici</li> <li>• Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici</li> <li>• Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici</li> <li>• Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi</li> <li>• Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo</li> <li>• Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</li> </ul>			



LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - CORPO E IL MOVIMENTO

1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'aiuto dell'adulto o di un compagno. Si serve da solo di cucchiaio e forchetta. Gioca spontaneamente e partecipa a giochi in coppia e in piccolissimo gruppo Evita situazioni indicate dall'insegnante o dai compagni potenzialmente pericolose. Attiva gli schemi motori di base: sedersi, camminare, correre, lanciare. Prova piacere nel movimento. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Rappresenta il proprio corpo con forme grafiche essenziali (testa con arti).</p>	<p>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 del cucchiaio e della forchetta; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di assaggiare. Partecipa a giochi in coppia e collettivi; interagisce coi compagni rispettando le regole in condizioni di prevedibilità. Individua situazioni potenzialmente rischiose per sé e per gli altri e le evita. Controlla gli schemi motori statici e dinamici: sedersi, camminare, correre, salire e scendere i gradini, saltellare, saltare, strisciare, lanciare. Prova piacere nel movimento e sviluppa le sue possibilità. Controlla discretamente la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie con l'uso di attrezzi-materiali e in gruppo (lanciare, afferrare ..). Controlla sommariamente la manualità fine. Esegue semplici ritmi col movimento. Indica e nomina le parti del corpo e ne riferisce le funzioni principali. Rappresenta in modo completo il proprio corpo, schematicamente (testa, tronco, arti).</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e di pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo; maneggiando anche asole, bottoni e zip, purché di adeguate dimensioni. Mangia correttamente (impugnatura delle posate) e compostamente. Interagisce con i pari attivamente, con proposte e accordandosi sulle regole da seguire. Rispetta le regole di convivenza e accetta le osservazioni dell'adulto. Individua situazioni rischiose, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Padroneggia schemi motori statici e dinamici: sedersi, camminare, correre, salire e scendere i gradini, saltellare, saltare, rotolare, strisciare, equilibrarsi, arrampicarsi, saltare, lanciare e afferrare. Prova piacere nel movimento e sperimenta le sue possibilità, aprendosi alla comunicazione coi pari. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie con l'uso di attrezzi-materiali e in gruppo. Controlla discretamente la coordinazione fine motoria (tagliare, piegare, punteggiare, colorare...). Riconosce nel proprio corpo le diverse parti e lo rappresenta in modo completo e accurato (parti del viso, arti bidimensionali).</p>	<p>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 il ritmo del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di 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 e li adatta alle situazioni ambientali della scuola. Interagisce coi pari in modo propositivo, collaborativo, prevedendo le situazioni e valutandole. Rispetta le regole nei giochi e nel movimento e sa spiegarne il motivo. Valuta le situazioni rischiose e le evita. Controlla i propri movimenti e valuta la propria forza. Controlla l'esecuzione del gesto con precisione e accuratezza. Arricchisce di particolari il disegno della figura umana, più proporzionata.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ES ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI CREATIVITÀ ESPRESSIONE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi attraverso:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>la drammatizzazione il disegno, la pittura e le arti manipolative</li> <li>la musica</li> </ol>	<p>Comunicare, esprimere emozioni, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>Esprimersi liberamente attraverso semplici forme di rappresentazione, attraverso il disegno, la pittura, l'attività manipolative</p> <p>Iniziare a partecipare a piccoli giochi simbolici</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e iniziare ad utilizzarli in modo corretto</p> <p>Usare modi diversi per stendere il colore; utilizzare con l'aiuto dell'adulto i diversi materiali per rappresentare; impugnare correttamente differenti strumenti</p> <p>Sapere rappresentare la figura umana</p> <p>Attribuire significato al proprio prodotto</p> <p>Disegnare forme chiuse</p> <p>Colorare dentro una figura data</p> <p>Denominare almeno 5 colori.</p> <p>Eseguire semplici movimenti liberi collegati alla musica.</p>	<p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Giocare ed accettare di calarsi in semplici ruoli nel gioco simbolico</p> <p>Drammatizzare piccoli Racconti</p> <p>Rappresentare oggetti e persone attraverso il disegno, la manipolazione utilizzando tecniche e materiali diversi</p> <p>Ascoltare brani musicali, muoversi liberamente con la musica</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante</p>

	<p>Sperimentare suoni con la voce</p> <p>Sperimenta semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Seguire spettacoli di vario genere</p>		
<b>EVIDENZE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riferire in forma orale gli elementi principali di libri e racconti</li> <li>• Seguire e realizzare giochi simbolici</li> <li>• Realizzare disegni utilizzando alcune tecniche manipolative e coloristiche</li> <li>• Ascoltare brani musicali e provare a seguirne il ritmo col corpo</li> <li>• Riprodurre ritmi con il corpo con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo)</li> <li>• Partecipare al canto corale</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ES ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI CREATIVITÀ ESPRESSIONE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 4		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi attraverso:</p> <p>1. la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le arti manipolative</p> <p>2. la musica</p>	<p>1a. Comunicare, esprimere emozioni, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>1b. Esprimersi attraverso semplici forme di rappresentazione, attraverso il disegno, la pittura, le attività manipolative</p> <p>1c. Manipolare materiale plastico per alcune semplici produzioni</p> <p>1d. Rappresentare sul piano grafico, pittorico: pensieri, fantasie, la propria visione della realtà</p> <p>1e. Esplorare i materiali a disposizione e iniziare ad utilizzarli in modo corretto.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>1. Rappresentare semplici situazioni attraverso il gioco simbolico</p> <p>Drammatizzare situazioni, o piccoli racconti</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, persone, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere semplicemente il prodotto</p> <p>Commentare con disegno libri e racconti</p> <p>2. Ascoltare brani musicali, muoversi a ritmo di musica</p> <p>Produrre semplici ritmi</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante</p> <p>Animare piccole storie utilizzando strumenti ritmici</p>

	<p>1f. Usare modi diversi per stendere il colore; utilizzare con l'aiuto dell'adulto i diversi materiali per rappresentare; impugnare differenti strumenti e cominciare a ritagliare</p> <p>1g. Iniziare a partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>1h. Realizzare con la ceramica semplici produzioni</p> <p>1i. Usare gli utensili a disposizione per appiattire, incidere, produrre impronte, tracce</p>		
<b>EVIDENZE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riferire in forma orale gli elementi principali di libri e racconti</li> <li>• Illustrare racconti</li> <li>• Drammatizzare racconti con la regia dell'adulto</li> <li>• Seguire e realizzare giochi simbolici</li> <li>• Realizzare disegni utilizzando alcune tecniche manipolative e coloristiche</li> <li>• Ascoltare brani musicali, provare a seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze su consegna</li> <li>• Riprodurre ritmi, fenomeni sonori con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici e con strumenti convenzionali (tamburello, triangolo)</li> <li>• Partecipare al canto corale</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ES ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI CREATIVITÀ ESPRESSIONE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 5		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi attraverso:</p> <p>1 La drammatizzazione, il disegno, la pittura e le arti manipolative</p> <p>2 La musica</p> <p>3 Strumenti visivi e multimediali</p>	<p>1a. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni</p> <p>1b. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>1c. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura, altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</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>Commentare con disegno o attività di drammatizzazione libri e racconti</p> <p>Copiare opere di artisti o copie dal vero</p>

	<p>1d. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>1e. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà</p> <p>1f. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli con creatività in modo personale.</p> <p>1g. Usare modi diversi per stendere il colore; utilizzare i diversi materiali per rappresentare; impugnare differenti strumenti e ritagliare</p> <p>1h. Realizza copie dal vero e di autore</p> <p>1i. Impugna correttamente i mezzi grafico-pittorico e manipolativi</p> <p>1l. Realizza con la ceramica produzioni sempre più complesse e articolate</p> <p>2a. Ascoltare brani musicali.</p> <p>2b. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>2c. 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>2d. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>3a. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive, muoversi a ritmo di musica</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni</p> <p>Ideare semplici storie con sequenze sonoro musicali e seguite con strumenti convenzionali</p> <p>Animare storie attraverso strumenti multimediali.</p>
--	--	--	---

#### EVIDENZE

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

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IMMAGINI, SUONI, COLORI

1	2	3	4
<p>Esegue scarabocchi e segni per lasciare tracce, senza darvi un significato. Appare la forma chiusa.                      Colora su aree estese del foglio.                      Assiste a spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.                      Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.                      Riproduce semplici ritmi.                      Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p>	<p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.                      Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, tempere, ..su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente i contorni definiti.                      Assiste a spettacoli per bambini con interesse e una discreta continuità, partecipando alle vicende dei personaggi.                      Assiste con interesse al racconto di storie e partecipa alla loro drammatizzazione.                      Impersona ruoli in un gioco simbolico spontaneo.                      Riproduce ritmi.                      Riproduce suoni e rumori ambientali.                      Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.                      Memorizza e canta semplici canzoncine.</p>	<p>Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con intenzionalità e accuratezza.                      Si impegna a rispettare i contorni e utilizza i colori in modo personale.                      Usa le diverse tecniche coloristiche apprese.                      Assiste a spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse e continuità, partecipando alle vicende dei personaggi e sapendole riferire.                      Manifesta apprezzamento per spettacoli, opere d'arte e musicali ed esprime semplici giudizi personali.                      Esprime emozioni e vissuti attraverso il linguaggio corporeo.                      Racconta avvenimenti e storie.                      Partecipa con interesse alla drammatizzazione di storie.                      Partecipa ai giochi simbolici spontanei in gruppo portando contributi personali.                      Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati e strumenti musicali a percussione.                      Canta canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Utilizza in modo pertinente materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.                      Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche riesce a rispettare i contorni delle figure con precisione.                      Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.                      Assiste a spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse e continuità, sapendone riferire il contenuto ed esprimendo valutazioni.                      Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e per l'ascolto di musica esprimendo pensieri e valutazioni personali.                      Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio corporeo consente e gioca simbolicamente in gruppo sia spontaneamente e sia in una drammatizzazione con interesse e con contributo personale originale.                      Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonore musicali utilizzando la voce, il corpo e gli strumenti.                      Esplora i primi alfabeti musicali utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.                      Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SPIRITO D'INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Effettuare valutazioni rispetto il proprio lavoro, al contesto; pensare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Organizzare il proprio lavoro</p>	<p>Esprimere le proprie scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Accettare proposte di gioco</p> <p>Ascoltare gli altri</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Effettuare semplici esperienze</p> <p>Riconoscere le routine attraverso semplici tabelle</p> <p>Raccontare un'azione eseguita o una semplice esperienza</p> <p>Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro</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>Rispettare i turni e ascoltare gli altri</p> <p>Raccontare avvenimenti</p> <p>Di fronte a un problema Sorto, accettare le soluzioni proposte dall'adulto o dai compagni</p> <p>Individuare le fasi di una semplice attività, sequenza</p> <p>Esprimere semplici considerazioni sul lavoro svolto</p>
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere iniziative di gioco e di lavoro</li> <li>• Partecipare alle attività collettive</li> <li>• Riconoscere le regole della scuola</li> <li>• Far proprie semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o di un gioco</li> <li>• Esprimere semplici pareri e sulle proprie azioni</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SPIRITO D'INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 4		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Effettuare valutazioni Rispetto il proprio lavoro, al contesto; pensare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>1a. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>1b. Formulare proposte di lavoro, di gioco</p> <p>1c. Ascoltare le idee altrui</p> <p>1d. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>1e. Riconoscere semplici situazioni</p> <p>1f. Formulare semplici ipotesi di soluzione</p> <p>2a. Effettuare semplici indagini</p> <p>2b. Leggere dati su schemi e tabelle</p> <p>2c. Raccontare le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita</p> <p>3a. Esprimere semplici giudizi su un avvenimento</p> <p>4a. Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p>	<p>Conversare su vari argomenti, 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 trovare possibili soluzioni</p> <p>Prendere decisioni tra più alternative relative a giochi, attività, ecc. e saper scegliere</p> <p>Verbalizzare le cose occorrenti per la realizzazione di una attività</p> <p>Individuare le fasi di una semplice attività, sequenza</p> <p>Esprimere semplici considerazioni sul lavoro svolto</p>
<p><b>EVIDENZE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere iniziative di gioco e di lavoro</li> <li>• Collaborare e partecipare alle attività collettive</li> <li>• Individuare semplici soluzioni a problemi</li> <li>• Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità</li> <li>• Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o di un gioco</li> </ul>			



<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SPIRITO D'INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 5		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro, al contesto; pensare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza;            adottare strategie di <i>problem solving</i></p>	<p>1a. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto, sostenere la propria opinione, giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>1b. Formulare proposte di lavoro, di gioco</p> <p>1c. Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>1d. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>1e. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>1f. Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>2a. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>2 b. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>2 c. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita</p> <p>3a. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento</p> <p>4a. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</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>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 verificarle</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio sostenuto dalla verbalizzazione delle cose occorrenti per la realizzazione</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura</p> <p>Esprimere semplici considerazioni sul lavoro svolto</p>
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere iniziative di gioco e di lavoro</li> <li>• Riconoscere e rispettare le regole della scuola</li> <li>• Collaborare e partecipare alle attività collettive</li> <li>• Individuare semplici soluzioni a problemi.</li> <li>• Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità</li> <li>• Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco</li> <li>• Esprimere semplici considerazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</li> </ul>			

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	
1	2	3	4
Si inserisce serenamente nei ritmi quotidiani; imita l'attività o il gioco dei compagni.	Partecipa alle attività e sceglie spontaneamente situazioni di gioco o attività. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive e giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo una procedura, un'attività, un compito a cui si accinge.	Esegue consegne ed sceglie spontaneamente situazioni di giochi e attività. Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative nell'attività e nel gioco. Collabora nelle attività di gruppo aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi legati all'esperienza personale; 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 ad un compito. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni ascoltando anche il punto di vista di altri. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. Formula proposte di attività e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Opera scelte tra due alternative, motivandole.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti dati. Assume spontaneamente iniziative nell'attività e nel gioco. Collabora nell'attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli e/o in difficoltà. Individua problemi legati all'esperienza personale; 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 ad 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 indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti (lente, bilancia, metro, clessidra ecc..)

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Utilizzare nuove tecnologie Assistere a rappresentazioni multimediali	Visionare immagini brevi filmati e animazioni	Distinguere immagini fisse dal tablet o smartphone o PC Conoscere l'utilità del telefono, fotocamera, videocamera, lettore audio-video cd e dvd	In gruppo classe o in piccolo gruppo assiste a spettacoli multimediali (cartoni, documentari, diapositive...) comprendendone il messaggio e riconoscendo i contenuti. Ascolta musiche e canzoni, storie e racconti riprodotti con strumenti multimediali (radio, lettori cd e dvd, mp3).
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Condivide comportamenti idonei all'ascolto di musiche e racconti</li> <li>• Riconosce la fonte di immagini, video, suoni distingue diversi strumenti digitali</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 4		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	TUTTI		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Utilizzare le nuove tecnologie con la supervisione di un'insegnante	Eseguire semplici giochi ed esercizi al computer di tipo logico, linguistico matematico, topologico, con supporto di cd didattici specifici. Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi usi ludici Uso di mouse tradizionale o del mouse inserito nella tastiera del pc portatile Uso del tablet e touchscreen Altri strumenti di comunicazione (audiovisivi)	Utilizza la mano per operare comandi al pc Utilizza cd didattici che prevedono di sincronizzare i movimenti come il puntare il cursore, selezionare o trascinare. Utilizza in piccolo gruppo la medesima postazione informatica condividendo le azioni.
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per giochi didattici</li> <li>• Scorre immagini su uno schermo touchscreen</li> </ul>			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
ETA'	ANNI 5		
CAMPO ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni, elaborare immagini ed elaborazioni grafiche con la supervisione dell'insegnante	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti anche sul pc portatile</p> <p>Individuare ed aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</p> <p>Riconoscere - utilizzare lettere e numeri della tastiera</p> <p>Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer con il supporto di cd didattici</p> <p>Realizzare elaborazioni grafiche utilizzando il programma Paint: uso del mouse per cambiare strumento ( pen pennello bomboletta gomma) o utilizzare colori diversi ( cambio colore, riempimento spazi...)</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>PC portatile e tablet</p> <p>Icone principali di Windows e di Word</p> <p>Utilizzo della tastiera</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi: fotocamera e videocamera</p> <p>Proiettore, lettore audio cd</p>	<p>Utilizza la mano per operare comandi al pc</p> <p>Da solo o in coppia utilizza i programmi cd didattici per attività e giochi matematici, di logica, di scrittura</p> <p>Produce e stampa elaborati grafici realistici o astratti utilizzando Paint</p> <p>Assiste con piacere alla visione di film e documentari</p>
<b>EVIDENZE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche</li> <li>• Utilizza il PC per visionare immagini, documentari e musiche</li> </ul>			

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE	
1	2	3	4
Assiste a rappresentazioni multimediali. 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 al computer utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici logici. Familiarizza con lettere parole, numeri; utilizza la tastiera alfabetica e numerica ed individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche; visiona immagini, brevi documentari.	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.

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 3		
<b>CAMPO 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 relativi ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	Comprendere parole brevissime di uso quotidiano divenute familiari Riprodurre semplice canzoncine	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio minimo di parole e frasi memorizzate di uso comune	Presentarsi Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole-frase in lingua straniera
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari</li> </ul>			

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</b>		
<b>ETA'</b>	ANNI 5		
<b>CAMPO ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza 2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	Ricezione orale (ascolto) 1a. Comprendere parole, brevissime frasi ed espressioni di uso quotidiano e divenute familiari chiaramente e lentamente Produzione orale 2b. Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine 3b. Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, i colori Presentarsi Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole-frase in lingua straniera
<b>EVIDENZE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.</li> </ul>			

- 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: ITALIANO L2 per alunni di recente immigrazione e/o con scarsa frequenza

1	2	3	4
Ascolta la comunicazione verbale in lingua italiana.	Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente. Comprende il linguaggio "di classe". Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.	Comprende e utilizza il "linguaggio di classe". Utilizza semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.. Riproduce filastrocche e canzoncine in gruppo. Date delle illustrazioni già note abbina il termine straniero che ha imparato. Nomina con il termine in L2 imparato gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, identificandoli correttamente. Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua italiana.	Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi agli ambiti familiari. Interagisce nel gioco; comunica con le parole o brevi frasi memorizzate in informazioni di routine. Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua italiana dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. 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.