

**ISTITUTO COMPRENSIVO G. GALILEI SCORZE'**

**SCUOLA DELL'INFANZIA RODARI**

**CURRICOLO VERTICALE**

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>		
<b>CAMPO D' ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE 1° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Favorire l'acquisizione della fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione	1)Sa esprimere i propri bisogni usando linguaggi diversi. 2)Sa formulare brevi frasi semplici (soggetto, predicato, complemento )	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali	Vita di scuola quotidiana e stimolazione dell'insegnante
Comprende consegne verbali	1)Sa esprimere desideri e preferenze	Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici	Ascoltare una storia e drammatizzarla
Ascolta e comprende narrazioni	1)Sa descrivere un'esperienza	Ascolta narrazioni o letture delle insegnanti	Lettura di immagini di una storia.
Sviluppa la capacità di usare la lingua per giocare	1)Sa ripetere l'enunciato quando si accorge che l'interlocutore non ha compreso il messaggio	Ascolta narrazioni o letture delle insegnanti	Lettura di immagini di una storia.
Scoprire la presenza di linguaggi diversi dal proprio	1)Comprende ed apprezza filastrocche, cantilene e brevi storie.	Esegue consegne	Amplia il suo lessico ed arricchisce il vocabolario
Comprende modi di dire			

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**

**CAMPO D' ESPERIENZA**

**I DISCORSI E LE PAROLE  
2° ANNO**

**COMPETENZE SPECIFICHE**

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Favorire la capacità di condividere vissuti e rielaborare racconti

Comprende che esistono diversi linguaggi in diverse situazioni comunicative

1)Sa esprimere le emozioni.

2)Sa avviare una comunicazione ed interagire con i compagni e gli adulti

1)Sa descrivere una esperienza personale e di gruppo

Si esprime con un linguaggio più ricco di conoscenze

Ascolta, ripete, memorizza semplici poesie, filastrocche, canti

Pone domande cerca spiegazioni

Opera riflessioni arricchendo il proprio lessico

Amplia il suo lessico per "giocare" con le parole colorandole, arricchendole con la drammatizzazione

Prende padronanza di un modalità adeguata di espressione verbale

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>		
<b>CAMPO D' ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE 3° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.	<p>1)Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>2)Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>3)Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>4)Formulare frasi di senso compiuto con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>5)Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>6)Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>Principi essenziali dell'organizzazione del discorso.</p> <p>Principali connettivi logici.</p>	<p>Inventare una storia.</p> <p>Riassumere, in una serie di sequenze illustrate, un testo letto dall'insegnante.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco.</p> <p>Discussioni di gruppo su eventi ed esperienze.</p> <p>A partire da immagini di persone che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi ed ipotizzare situazioni che li causano.</p>

## **EVIDENZE:**

### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

**SEZIONE B: LIVELLI DI PADRONANZA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE    COMPETENZA MULTILINGUISTICA  
I DISCORSI E LE PAROLE**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<p>Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Esegue 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>Ascolta racconti e storie mostrando interesse e partecipazione.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante.</p>	<p>Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante; esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale, ripetendo i punti principali della storia.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue simboli, lettere e numeri.</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Interagisce nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni e nuove parole.</p>

Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.

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

Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso il segno.

**Livello 1: atteso in entrata**

**Livelli 2 e 3 intermedi**

**Livello 4 : in uscita sc Infanzia**

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

**IL CORPO E IL MOVIMENTO**

**1° ANNO**

**COMPETENZE SPECIFICHE**

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Conoscere il proprio corpo.

1)Riconoscere con buona autonomia i segnali del corpo.  
2)Nominare/indicare e rappresentare le principali parti del corpo (testa, tronco gambe)  
3)Individuare le diversità di genere ed identificarsi in uno dei due generi.

Il corpo e le differenze di genere.

Regole di igiene del corpo.

Giochi motori.  
  
Giochi strutturati (percorsi, animazioni motorie di narrazioni, giochi di destrezza, ecc...).

Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse

1)Iniziare a controllare alcuni schemi dinamici e posturali di base (corsa, striscio, gattonamento, lancio, rotolamento)  
2)Accettare di sperimentare posizioni di equilibrio con il proprio corpo.  
3)Familiarizzare con l'uso ed il funzionamento di alcuni strumenti (pennelli, stampini, mattarelli, pennarelli, spugne, forbici, ecc.)

Conoscenza delle principali regole dei giochi, dell'uso degli ambienti, dei materiali.

Concetti topologici di base (dentro/fuori, sopra/sotto, davanti, dietro, in alto/in basso).

Semplici danze e giochi di movimento accompagnati da ritmi e melodie differenti.

Semplici danze e coreografie con attrezzi.

<p>Partecipare alle attività di gioco e motorie rispettandone le regole;</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Partecipare a giochi di gruppo.</li> <li>2)Accettare le regole di un gioco.</li> <li>3)Conoscere l'utilizzo di alcuni attrezzi.</li> <li>4)Individuare potenziali rischi.</li> </ol>		<p>Canzoni mimate.</p>
<p>Assumere responsabilità delle proprie azioni in relazione a quelle altrui.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Percepire le potenzialità espressive/comunicative del corpo proprio ed altrui (mimica, postura, movimento...)</li> </ol>		<p>Giochi di gruppo.</p>
<p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Riconoscere e denominare alcuni stati d'animo e le principali emozioni (paura, rabbia, gioia, tristezza).</li> </ol>		<p>Manipolazione di materiali plastici, amorfi, acqua, farine, carta di vario tipo. Materiali di riciclo, ecc..</p>
<p>Usare un linguaggio specifico per descrivere parti del corpo, sensazioni ed emozioni</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Iniziare a distinguere le sensazioni di benessere e malessere del proprio corpo.</li> <li>2)Richiedere l'intervento dell'adulto nel caso di malessere.</li> </ol>		
<p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione ed ai corretti stili di vita.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Riconoscere i segnali e le modalità di evacuazione della scuola in caso di emergenza.</li> </ol>	<p>Fondamentali regole di sicurezza</p>	<p>Conversazioni e racconti sui temi della sicurezza e della prevenzione</p>

<b>SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI</b>			
<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b>		
	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
	<b>2° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Conoscere il proprio corpo.</p> <p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p>	<p>1)Denominare le singole parti del corpo e gli elementi del viso. 2)Rappresentare graficamente il corpo umano nelle sue essenziali componenti. 3)Essere consapevole della propria appartenenza ad un genere sessuale.</p> <p>1)Controllare gli schemi dinamici e posturali di base (striscio, andature di vario tipo, corsa, salti, lancio, rotolamento). 2)Saper utilizzare correttamente strumenti di vario tipo: saper tagliare, piegare, strappare , appallottolare, stampare, manipolare impasti. 3)Sperimentarsi in situazioni di equilibrio precario. 4)Iniziare a controllare l'intensità del movimento nell'interazione con gli altri.</p>	<p>Il corpo, le parti che lo compongono e il lessico corrispondente.</p> <p>Regole di igiene del corpo.</p> <p>Conoscenza delle principali regole dei giochi, dell'uso degli ambienti, dei materiali.</p> <p>Concetti topologici di base: dentro/fuori, sopra/sotto, davanti, dietro, in alto/in basso, vicino/lontano, di fianco,</p>	<p>Giochi motori.</p> <p>Giochi strutturati (percorsi, animazioni motorie di narrazioni, giochi di destrezza, ecc...)</p> <p>Semplici danze e giochi di movimento accompagnati da ritmi e melodie differenti.</p> <p>Semplici danze e coreografie con attrezzi.</p>

<p>Partecipare alle attività di gioco e motorie rispettandone le regole;</p> <p>Assumere responsabilità delle proprie azioni in relazione a quelle altrui.</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Usare un linguaggio specifico per descrivere parti del corpo, sensazioni ed emozioni</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione ed ai corretti stili di vita.</p>	<p>5)Acquisire una sufficiente autonomia nella gestione di sé: vestirsi/svestirsi, mettere/togliere le scarpe</p> <p>1)Conoscere le regole del gioco, saper aspettare il proprio turno.</p> <p>1)Interagire con i compagni e partecipare a giochi collettivi.</p> <p>1)Seguire semplici ritmi con il corpo. 2)Eseguire semplici coreografie, memorizzare alcune danze. 3)Accettare momenti di rilassamento.</p> <p>1)Conoscere ed utilizzare in modo consapevole i 5 sensi. 2)Iniziare ad usare la mimica corporea per narrare situazioni o emozioni.</p> <p>1)Riconoscere i segnali e mettere in atto adeguati comportamenti in caso di emergenza.</p>	<p>di fronte</p> <p>Danze e canti.</p> <p>Fondamentali regole di sicurezza e riconoscimento dei simboli presenti nella cartellonistica inerente</p>	<p>Giochi di gruppo.</p> <p>Canzoni mimate.</p> <p>Manipolazione di materiali plastici, amorfi, acqua, farine, carta di vario tipo. Materiali di riciclo, ecc.</p> <p>Conversazioni e racconti sui temi della sicurezza e della prevenzione.</p>
---	---	---	--

## SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b>		
	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
	<b>3° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Conoscere il proprio corpo.	1)Riconoscere e denominare su di sé, sugli altri e su immagini, le diverse parti del corpo e la loro funzionalità. 2)Rappresentare graficamente il corpo umano in modo completo, sia in posizione statica che dinamica. 3)Cogliere somiglianze e differenze, in relazione alla propria ed altrui identità sessuale. 4)Acquisire una buona autonomia personale, riguardo all'alimentazione e alla cura del proprio corpo. 5)Controllare e coordinare gli schemi dinamici e posturali di base, sia nei giochi individuali che di gruppo.	Il corpo, le parti che lo compongono e la loro funzionalità.  Percezione dell' identità e coscienza di sé.  Regole di igiene del corpo e di sana alimentazione.	Giochi motori.  Giochi strutturati ( percorsi, animazioni motorie di narrazioni, giochi di destrezza...)
Padroneggiare abilità motorie di base, in situazioni diverse.	1)Orientarsi correttamente nello spazio, seguendo precise indicazioni topologiche. 2)Prendere coscienza della propria lateralità in ambito spaziale, grafico e in rapporto agli altri.	Concetti topologici e lateralità, riferiti a sé stessi, agli altri e agli oggetti.	Attività di routine.  Danze e giochi di movimento, accompagnati da ritmi e melodie differenti.

<p>Partecipare alle attività di gioco e motorie, rispettandone le regole.</p> <p>Assumere responsabilità delle proprie azioni, in relazione a quelle altrui.</p> <p>Usare un linguaggio specifico, per descrivere parti del corpo, sensazioni ed emozioni</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione ed ai corretti stili di vita.</p>	<p>3)Controllare e coordinare i movimenti nelle attività manuali: affinare la motricità fine.</p> <p>4)Utilizzare le potenzialità sensoriali del proprio corpo, per percepire forme, dimensioni, qualità e funzioni.</p> <p>1)Acquisire autonomia nel movimento, interagendo positivamente, nel rispetto degli altri.</p> <p>1)Riconoscere le situazioni di pericolo per sé e per gli altri.</p> <p>1)Controllare le emozioni, rielaborandole nei giochi di movimento e nella comunicazione.</p> <p>1)Riconoscere i segnali e le modalità di evacuazione della scuola e in caso di emergenza.</p>	<p>I cinque sensi.</p> <p>Regole di comportamento etico e sociale.</p> <p>Fondamentali regole di sicurezza anche stradale ( pedoni, ciclisti ) e riconoscimento dei simboli presenti nella relativa cartellonistica.</p>	<p>Giochi di posizione e di orientamento.</p> <p>Attività di strappo, di ritaglio, di piegatura...</p> <p>Giochi ed esercizi senso – percettivi.</p> <p>Danze e coreografie con attrezzi.</p> <p>Giochi di gruppo.</p> <p>Conversazioni libere e guidate, con domande – stimolo. Canzoni mimate.</p> <p>Conversazioni, letture di immagini e racconti sui temi della sicurezza e della prevenzione.</p> <p>Percorsi strutturati</p>
--	---	--	---

## **EVIDENZE:**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

**SEZIONE B : LIVELLI DI PADRONANZA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI  
IL CORPO E IL MOVIMENTO**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<p>- Si tiene pulito, chiede di accedere ai servizi - si identifica in uno dei due generi</p> <p>-partecipa a giochi motori in coppia o in piccolo gruppo -Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>-Controlla gli schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare, lanciare.</p> <p>-Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p> <p>-Accetta di utilizzare il mezzo grafico per rappresentarsi.</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.</p> <p>- identifica se stesso e gli altri in uno dei due generi.</p> <p>- Partecipa a giochi motori in coppia o collettivi, interagisce con i compagni e rispetta le regole fondamentali.</p> <p>- Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p> <p>-Indica e nomina le parti del proprio corpo.</p>	<p>- Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.</p> <p>- Interagisce con i compagni in modo proficuo, ideando giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</p> <p>-Rappresenta in modo completo il proprio corpo.</p> <p>-controlla schemi dinamici e statici più complessi: rotolare saltare, saltellare, afferrare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>-controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione: tagliare, piegare,</p>	<p>-Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>-Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta pratiche corrette nella cura di sé e di sana alimentazione.</p> <p>-Prova piacere nel movimento e sperimenta in modo creativo schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</li> <li>-Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, correre, lanciare, rotolare, calciare.</li> <li>-Segue semplici ritmi con il movimento.</li> <li>-Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine.</li> </ul>	<p>puntinare, colorare...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Si muove seguendo ritmi.</li> <li>-rispetta le regole ed accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</li> <li>-Rispetta le regole convenute, individua rischi possibili e li evita.</li> <li>-Rappresenta il proprio corpo e i suoi segmenti, sia in movimento che da fermo.</li> </ul>
--	--	--	---

**Livello 1: atteso in entrata  
Infanzia**

**Livelli 2 e 3 intermedi**

**Livello 4 : in uscita sc**

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>		
<b>CAMPO D' ESPERIENZA</b>	<b>IL SE' E L' ALTRO</b>		
	<b>1° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</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>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza.</p>	<p>1)Sapersi percepire chiaramente come individuo e riferirsi a sé mediante il pronome io.</p> <p>2)Iniziare a rendersi conto dei propri bisogni e desideri.</p> <p>3)Passare gradualmente da un gioco solitario ad un gioco socializzato.</p> <p>1)Riconoscere il suono dell'allarme come segnale di pericolo.</p> <p>2)Essere in grado di mettersi in catena e non staccarsi.</p>	<p>Il gruppo di appartenenza</p> <p>Il corpo e le sue parti.</p> <p>Le prime regole comunitarie</p> <p>Il percorso che conduce al punto di raccolta.</p>	<p>Gioco finalizzato alla conoscenza e al rispetto reciproco.</p> <p>Filastrocche e giochi, costruzione di cartelloni collettivi.</p> <p>Giochi socializzanti.</p> <p>Giochi per l' orientamento spaziale</p>

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>		
<b>CAMPO D' ESPERIENZA</b>	<b>IL SE' E L' ALTRO</b>		
	<b>2° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</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>Assumere comportamenti corretti per la propria e altrui sicurezza, la salute propria ed altrui, per il rispetto delle persone, delle cose e dell'ambiente.</p>	<p>1) Iniziare a comprendere di avere delle caratteristiche peculiari, fisiche e non, che ci distinguono dagli altri.</p> <p>2) Comprendere i propri bisogni, fisici, emotivi e relazionali, e saperli esprimere.</p> <p>3) Iniziare ad accettare il senso del limite delle proprie esigenze in relazione agli altri e all'ambiente.</p> <p>4) Iniziare ad avere fiducia nelle proprie capacità.</p> <p>1) Riconoscere le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nelle attività.</p>	<p>Comunità in cui è inserito.</p> <p>Le emozioni ( gioia, rabbia, tristezza, paura)</p> <p>Le regole del vivere e convivere.</p> <p>Regole e routines della sezione</p> <p>Fondamentali regole di sicurezza e riconoscimento dei simboli presenti nella cartellonistica inerente.</p>	<p>Gioco finalizzato alla conoscenza e al rispetto reciproco.</p> <p>Filastrocche e giochi, costruzione di cartelloni collettivi.</p> <p>Giochi socializzanti.</p> <p>Attività didattiche riferite alla funzione della regolazione dei ritmi della giornata.</p> <p>Giochi riferiti alla conoscenza dell' ambiente scuola, alle norme di sicurezza ed igieniche.</p>

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>		
<b>CAMPO D' ESPERIENZA</b>	<b>IL SE' E L' ALTRO</b>		
	<b>3° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</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>Assumere comportamenti corretti per la propria e altrui sicurezza, la salute propria ed altrui, per il rispetto delle persone, delle cose e dell'ambiente.</p>	<p>1)Conoscere alcuni aspetti della propria personalità e accettarli.                  2)Essere consapevole dei propri bisogni fisici, emotivi e relazionali e saperli esprimere con chiarezza.                  3)Avere fiducia nelle proprie capacità e potenzialità.                  4)Esprimere verbalmente il proprio stato emotivo, riconoscendo in sé gioia, tristezza, rabbia, paura.                  5)Sperimentare strategie di autocontrollo emotivo.</p> <p>1)Assumere con responsabilità il ruolo di apri/chiodi fila.                  2)Essere in grado di leggere e seguire la mappa della scuola dove è illustrato il percorso di emergenza.</p>	<p>Il corpo e le emozioni</p> <p>Le regole del vivere e convivere</p> <p>Ruoli e funzioni di famiglia, scuola e comunità di appartenenza.</p> <p>Regole per la sicurezza a casa a scuola e per la strada.</p>	<p>Gioco motorio, ricerca di immagini, interpretazioni.</p> <p>Costruzione di cartelloni collettivi.</p> <p>Giochi di ruolo.</p> <p>Lettura di mappe e segnali della sicurezza, costruzione di cartellone dei turni.</p>

<p>Essere consapevoli di avere una storia personale e familiare.</p>	<p>1)Essere consapevole della costituzione del proprio nucleo familiare.</p>	<p>Io e la mia famiglia.</p>	<p>Circle time, attività pittoriche, elaborati grafici.</p>
<p>Discutere con adulti e bambini rispettando le regole della conversazione e accettando la diversità dei punti di vista ed i procedimenti democratici di decisione.</p>	<p>1)Ascoltare con attenzione l'insegnante ed i compagni quando intervengono, in gruppo, ponendo domande pertinenti.</p> <p>2)Partecipare in modo consapevole alle decisioni democratiche.</p> <p>3)Accettare serenamente la volontà della maggioranza.</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nel gruppo di appartenenza.</p>	<p>Giochi di ruolo.</p>
<p>Comprendere, accettare e rispettare le regole della convivenza comunitaria.</p>	<p>1)Partecipare attivamente alla definizione di regole nella comunità scolastica.</p> <p>2)Rispettare le regole della vita comunitaria.</p> <p>3)Accettare i richiami/osservazioni dell'insegnante e impegnarsi nel cambiamento.</p>	<p>Significato della regola.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe.</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>

Essere in grado di assumersi piccole responsabilità ed aver cura delle proprie cose.

- 1) Tenere in ordine il proprio materiale
- 2) Riordinare in modo attento i materiali comuni dimostrando rispetto e cura verso di essi.
- 3) Assumere incarichi nell'ambito del gruppo e portarli a termine con costanza e responsabilità.

Regole fondamentali della convivenza.

Incarichi, responsabilità, impegno.

Cartelloni individuali e collettivi.

## EVIDENZE:

### Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui 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.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

<b>SEZIONE B :LIVELLI DI PADRONANZA</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze sociali e civiche</b>			
<b>IL SE' E L' ALTRO</b>			
<b>LIVELLI DI PADRONANZA</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo	Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni,	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare,

<p>mediante azioni o parole frasi.</p> <p>Rispetta le regole di convivenza facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami dell'insegnante.</p> <p>Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>accordi nel breve periodo.</p> <p>Rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizione di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi in condizione di interesse.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Partecipa attivamente al gioco simbolico e, con interesse, alle attività collettive.</p> <p>Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo.</p> <p>Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.</p> <p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e ascolta.</p> <p>Pone domande sui 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.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e</p>
--	---	---	---

			<p>autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>
--	--	--	--

**Livello 1: atteso in entrata  
Infanzia**

**Livelli 2 e 3 intermedi**

**Livello 4 : in uscita sc**

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b>		
<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b>	<b>IMMAGINI,SUONI,COLORI</b>		
	<b>1° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
-Manipola materiali plastici e naturali	1)Accettare di sporcarsi 2)Manipolare materiali di diverso tipo	- materiali naturali.	-Utilizzare terre, crete, plastilina, materiali naturali e di recupero per creare semplici produzioni.
-Esegue scarabocchi e disegni schematici dando un significato al proprio prodotto.	1)Attribuire significati a scarabocchi e segni spontanei	- i colori.	-Colora e riempie spazi -Rappresentare graficamente l'omino testone
-Segue spettacoli di vario tipo mantenendo attenzione per tempi brevi.	1)Esprimere e comunicare con un linguaggio mimico-gestuale 2)Leggere semplici immagini	- giochi motori - libri, materiale stampato audiovisivo, digitale	-Descrivere un immagine
-Si identifica in figure diverse nel gioco di finzione.	1)Partecipare ad un gioco di rappresentazione simbolica	- giochi simbolici	-Identificarsi in semplici ruoli su richiesta
-Riproduce suoni ascoltati e frammenti	1)Produrre semplici sequenze sonoro-musicali, con	- suoni con il corpo.	-Tracciare graficamente

canori.	la voce e con il corpo		i suoni sperimentati con il corpo.
-Riproduce semplici ritmi sonori	1)Cantare semplici canzoni e filastrocche	- suoni e rumori	-Cantare in piccolo coro -Memorizzare semplici canzoni
-Utilizza le tecnologie per giocare	1)Scoprire la funzione del registratore e del microfono	- registratore(strumenti)	-Registrare la propria voce e quella dei compagni

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</b>		
	<b>IMMAGINI SUONI COLORI</b>		
	<b>2° ANNO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
-Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno	1)Utilizza strumenti diversi per stendere il colore 2)Rappresenta graficamente esperienze di vita	- strumenti e materiali	-Rappresentazione grafica del vissuto utilizzando tecniche e

<p>spiegando cosa voleva rappresentare.</p>			<p>materiali diversi e descrivere il prodotto</p>
<p>-Padroneggia diversi materiali segnanti su spazi estesi di foglio con tecniche diverse.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Impugnare differenti strumenti per disegnare e ritagliare seguendo la traccia</li> <li>2)Rappresenta graficamente oggetti</li> <li>3)Utilizza fogli di vario materiale</li> </ol>	<p>- tecniche diverse</p>	
<p>-Padroneggia materiali plastici manipolativi riproducendo forme e figure riconoscibili.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Utilizza in modo creativo i materiali messi a disposizione</li> <li>2)Rappresenta sul piano grafico pittorico- plastico, la propria reale visione della realtà.</li> </ol>		
<p>-Legge e interpreta le produzioni degli altri e degli artisti</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere le proprie impressioni attraverso i linguaggi del corpo</li> </ol>	<p>-fonti iconografiche -letture animate -teatro -concerti -mostre -gioco simbolico</p>	<p>-Riproduzione personale di un opera d'arte</p>
<p>-Segue spettacoli teatrali partecipando con interesse saperli riferire.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Drammatizzare e rappresentare storie utilizzando i linguaggi espressivi</li> </ol>		<p>-Adeguare il travestimento e il trucco inerente al ruolo</p>
<p>-Organizza giochi simbolici portando contributi personali.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Partecipare attivamente al gioco simbolico</li> </ol>	<p>- sonorità corporea</p>	
<p>-Riproduce con il corpo suoni rumori dell'ambiente</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Codificare i suoni percepiti e riprodurli</li> <li>2)Percepire una fonte sonora</li> <li>3)Discriminare suoni e rumori</li> </ol>	<p>-sonorità di oggetti e strumenti</p>	<p>-Utilizzare i suoni e rumori del corpo e non in una drammatizzazione</p>
<p>-Riproduce sequenze sonore con la voce o</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1)Eeguire ritmi</li> <li>2)Associare suoni a movimenti</li> <li>3)Cantare canzoni e filastrocche in coro</li> </ol>	<p>-tecnologie</p>	<p>-Cantare canzoni in coro utilizzando strumenti</p>

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

**COMPETENZA  
CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

**IMMAGINI SUONI COLORI**

**3° ANNO**

**COMPETENZE  
SPECIFICHE**

**ABILITA'**

**CONOSCENZE**

**COMPITI  
SIGNIFICATIVI**

-Esprime attraverso il disegno e le attività plastico manipolative con intenzionalità, buona accuratezza e con stile personale.

- 1)Utilizzare i materiali a disposizione in modo personale
- 2)Rappresentare sul piano grafico pittorico-plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria reale visione della realtà.
- 3)Usare modi diversi per stendere il colore
- 4)Utilizzare i diversi materiali per rappresentare
- 5)Ipotizza progetti, sceglie materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere sia individualmente e in gruppo
- 6)Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.

-tecniche grafiche, corporee plastiche, audiovisive

-Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto

-Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e

- 1)Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere una lettura personale.

- fonti iconografiche

-Copiare opere di artisti; commentare l'originale

<p>tecniche di fruizione e produzione, lettura )</p> <p>-Segue spettacoli di vario tipo sapendone riferire il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.</p> <p>-Partecipa con interesse all'attività di drammatizzazione</p> <p>-Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale e originale.</p> <p>-Produce sequenze sonore e ritmi con il corpo, la voce, con materiali non strutturati e/o con semplici strumenti.</p>	<p>1)Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>2)Leggere e interpretare le proprie produzioni quelle degli altri e degli artisti</p> <p>3)Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato</p> <p>1)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>2)Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e di discriminazione di rumori suoni ambienti e del corpo.</p> <p>3)Esplorare i primi alfabeti musicali utilizzando i simboli di una annotazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli</p>	<p>-letture animate -teatro -concerti -mostre</p> <p>-drammatizzazioni Sonore</p> <p>-composizioni musicali corporee e strumentali</p>	<p>-Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale -Drammatizzare situazioni, testi ascoltati -Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>-Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. -Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica</p>
---	---	--	---

<p>-Padroneggia la capacità di cantare in coro.</p> <p>Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni</p>	<p>1)Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi ed accordarsi con gli altri</p> <p>1)Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti 2)Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio 3)Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... 4)Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. 5)Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer 6)Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer 7)Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer 8)Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</p> <p>9)Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p> <p>10)Usare la macchina fotografica, registratore, microfono e altro per documentare</p>	<p>-canti</p> <p>-computer -lavagna LIM</p>	<p>- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti -Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio -Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... -Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. -Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer -Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer -Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer Utilizzare la tastiera</p>
---	---	---	--

			alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare immagini, opere artistiche, documentari - Esegue semplici elaborati
--	--	--	--

## **EVIDENZE:**

### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

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

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...) sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

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

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

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

<b>SEZIONE B :LIVELLI DI PADRONANZA</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI IMMAGINI SUONI COLORI</b>			
<b>LIVELLI DI PADRONANZA</b>			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio.</p> <p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p>	<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni</p>	<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.</p> <p>Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Invento storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali,</p>

<p>Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>definiti.</p> <p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p> <p>Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>Canta semplici canzoncine</p>	<p>d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi , seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p> <p>Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione</p>	<p>musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>
---	--	--	---

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA**

**CAMPO D' ESPERIENZA** **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**1° anno**

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
------------------------------	-----------------	-------------------	------------------------------

Collocare correttamente nello spazio sé stesso, oggetti, persone.

1. Orientarsi nello spazio noto usando gli indicatori spaziali dentro-fuori sopra-sotto; riconoscere la differenza tra aperto-chiuso.

Concetto spaziale dentro-fuori sopra-sotto aperto-chiuso.

Attraverso oggetti, percorsi, consegne acquisisce concetti spaziali semplici.

Operare confronti e misurare mediante semplici Strumenti non convenzionali

1. Confrontare, misurare ed operare con figure e forme diverse

Figure e Forme

Usiamo le cose e le esperienze di tutti i giorni per imparare le strategie utili in un confronto di forma e dimensione.

2. Confrontare quantità e misure

Tanto/poco  
Di più e di meno  
Uno/nessuno  
Grande/piccolo

Attraverso la manipolazione di materiali e giochi vari iniziamo a prendere consapevolezza delle quantità, delle dimensioni e delle forme.

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA</b>		
<b>CAMPO D' ESPERIENZA</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>		
	<b>2° anno</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Manifestare curiosità, porre domande, discutere, ipotizzare e provare a fornire spiegazioni o proporre soluzioni a problemi.</p> <p>Raggruppare secondo categorie logiche ed ordinare secondo criteri dati.</p> <p>Confrontare e valutare quantità compiere misurazioni.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indagare l'ambiente per ricavarne informazioni</li> <li>2. Iniziare a formulare previsioni ed ipotesi</li> <li>3. Partecipare a processi di ricerca</li> <li>4. Iniziare ad individuare le variabili e le costanti di un fenomeno.</li> <li>5. Iniziare a comunicare e confrontare conoscenze in gruppo rispettando le idee degli altri.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Confrontare quantità</li> <li>2. Confrontare dimensioni</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Riconoscere, denominare le principali forme geometriche</li> <li>4. Riconoscere la regolarità di alcune successioni</li> </ol>	<p>Gli esseri viventi e L' ambiente esterno</p> <p>Tanto/poco, di più/di meno, uno/nessuno</p> <p>Più lungo/più corto più alto/più basso</p> <p>Cerchio/quadrato/ triangolo</p> <p>Ritmi</p>	<p>Osserviamo, esploriamo e definiamo cosa significa "essere vivente"</p> <p>Attraverso i giochi e rime che ci permettono di indicare, togliere, aggiungere sperimentiamo e risolviamo piccoli quesiti di quantità, dimensioni e forme...          ..Iniziamo a contare.</p>

**SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA**  
**COMPETENZA DIGITALE**

**CAMPO D' ESPERIENZA** **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**3° anno**

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
------------------------------	-----------------	-------------------	------------------------------

Raggruppare ed ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri e contare.

1. Raggruppare secondo criteri ( dati o personali).
2. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.
3. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.
4. Numerare secondo l'ordinalità e la cardinalità.

Concetti temporali (prima-dopo- durante) di successione, contemporaneità, durata.

Realizzazione di cartelloni, organigramma ed istogramma.

Linee del tempo

Calendario annuale delle stagioni.

Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.

1. Misurare spazi ed oggetti utilizzando strumenti differenti.
2. Stabilire la relazione fra oggetti, le persone ed i fenomeni.

Concetti temporali( giorno-notte, fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni)

Calendario temporale.

Raggruppamenti

Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli

1. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.
2. Porre domande sulle cose e la natura individuando l'esistenza di problemi e della

Seriazioni ed Ordinamenti

Costruzione di modellini, oggetti, plastici

<p>oggetti, nella natura.</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni ed azioni.</p> <p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi delle nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti ed acquisire informazioni con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>3. Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>1. Elaborare previsioni ed ipotesi individuando collegamenti e relazioni.</p> <p>2. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>1. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico ecc.. attraverso diversi strumenti tecnologici.</p> <p>2. Visionare immagini, opere artistiche, documentari ecc.. attraverso i mezzi multimediali.</p>	<p>Semplici strategie di organizzazione del tempo e del lavoro individuale e in gruppo</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p> <p>Il computer ed i suoi usi</p> <p>Altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi (audiovisivi...)</p>	<p>Classificazione di piante, oggetti costruendo semplici erbari, terrari.</p> <p>Rilevazioni statistiche(sui cibi, sul tempo...)</p> <p>Utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, per visionare immagini, documentari</p>
--	--	--	---

## **EVIDENZE:**

### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

**SEZIONE B :LIVELLI DI PADRONANZA****COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA****LA CONOSCENZA DEL MONDO****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti, lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc)</p> <p>Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane, e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc;)</p> <p>Risponde con parole frasi o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p>	<p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli, i cerchi grandi e quelli piccoli, i bottoni e quelli blu, ecc.).</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominata dall'insegnante.</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>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate ( i bottoni grandi e gialli, ecc.).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti, esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce graficamente, sapendone spiegare la struttura.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.</p> <p>Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto, avanti/dietro, vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto</p>

<p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...)</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza</p>	<p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p>	<p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli, numera correttamente entro il 10.</p> <p>Opera con corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche, ordina sequenze.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p>	<p>noti.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte".</p> <p>Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?)</p>
--	--	--	---

**Livello 1: atteso in entrata**

**Livelli 2 e 3 intermedi**

**Livello 4 : in uscita sc Infanzia**