

I.C. G.GALILEI DI SCORZÈ
CURRICOLO DELLE COMPETENZE SOCIALI DIGITALI METACOGNITIVE E METODOLOGICHE
SCUOLA DELL'INFANZIA (3-5 ANNI)



Elaborato alla luce del documento "RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EUROPEO DEL 22 MAGGIO 2018" relativo alle competenze chiave per l'apprendimento permanente

SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

Fine 3° ANNO (5 anni)

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITA'

CONOSCENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

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

Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti

Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio

Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...

Materiale audiovisivo, digitale

P.C.

Lavagna Interattiva Multimediale (LIM)

Eseguire giochi per l'uso del mouse, dei tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio

Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle

Individuare e utilizzare, su istruzioni

Collaborare per proseguire un fine comune, dare e

<p>accettare consigli in un clima di confronto , chiedere aiuto al bisogno</p> <p>Assumere atteggiamenti positivi rispetto a problematiche post1 e a risoluzioni trovate</p> <p>Padroneggiare abilità fino- motorie e oculo-manuali, per utilizzare in modo adeguato lo strumento</p> <p>Affinare il pensiero procedurale , interagire, capire il messaggio/ linguaggio iconico</p>	<p>Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Trovare strategie ai problemi</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</p> <p>Riconoscere il significato delle icone interpretare il linguaggio simbolico (lettere, numeri, simboli)</p>		<p>dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <p>Eeguire giochi con la bee-bot</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico topologico, al computer</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p> <p>Eeguire semplici elaborati</p>
---	---	--	--

EVIDENZE:

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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

SEZIONE B			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4

<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>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.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini e documentari.</p>
---	---	---	---

**Livello 1: atteso in entrata
Infanzia**

Livelli 2 e 3 intermedi

Livello 4 :in uscita sc.

SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
	Fine 3° ANNO (5 ANNI)		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Rispettare i tempi degli altri</p> <p>Collaborare con gli altri</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</p>	<p>Gioco motorio, ricerca di immagini, interpretazioni.</p> <p>Costruzione di cartelloni collettivi.</p> <p>Giochi di ruolo.</p>

<p>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>Essere consapevoli di avere una storia personale e familiare.</p> <p>Discutere con adulti e bambini rispettando le regole della conversazione e accettando la diversità dei punti di vista ed i</p>	<p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Avere fiducia nelle proprie capacità e potenzialità.</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 (anche di gruppo, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco,</p>	<p>a casa a scuola e per la strada.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nel gruppo di appartenenza.</p>	<p>Lettura di mappe e segnali della sicurezza, costruzione di cartellone dei turni.</p> <p>Circle time, attività pittoriche, elaborati grafici.</p>
---	--	---	---

<p>procedimenti democratici di decisione.</p> <p>Comprendere, accettare e rispettare le regole della convivenza comunitaria.</p> <p>Essere in grado di assumersi piccole responsabilità ed aver cura delle proprie cose.</p>	<p>nel lavoro</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</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 e la salute date e condivise nel gioco e nel</p>	<p>Significato della regola.</p>	<p>Giochi di ruolo.</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>lavoro</p> <p>Partecipare attivamente alla definizione di regole nella comunità scolastica.</p> <p>Rispettare le regole della vita comunitaria.</p> <p>Tenere in ordine il proprio material</p> <p>Riordinare in modo attento i materiali comuni dimostrando rispetto e cura verso di essi.</p> <p>Assumere incarichi nell'ambito del gruppo e portarli a termine con costanza e responsabilità.</p>		<p>Cartelloni individuali e collettivi.</p>
--	---	--	---

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.

SEZIONE B

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando 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>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo 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>Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, 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>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, 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</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>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 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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

Fine 3° anno (5 anni)

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITÀ

CONOSCENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

Manifestare curiosità, porre domande, discutere, ipotizzare e provare a fornire informazioni o proporre soluzioni a problemi

Iniziare a comunicare e confrontare conoscenze in gruppo rispettando le idee degli altri

Semplici strategie di memorizzazione

Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi

(tipo giorni della settimana)

Schemi, tabelle, scalette

Acquisire ed interpretare l'informazione

Porre domande, individuando l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli

Riconoscimento e uso di simboli

Costruire mappe, schemi, riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure , azioni, routine , osservazioni) con simboli convenzionali

Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in

Rispondere a domande su un testo o su un video. Utilizzare semplici strategie di

Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro

Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.

<p>altri contesti</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>memorizzazione</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al proprio vissuto</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto da un adulto o da un filmato; costruire brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle</p>		<p>A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.</p>
---	---	--	---

	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto		
--	---	--	--

EVIDENZE:

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Individua relazioni tra oggetti e avvenimenti e le spiega
- Formula ipotesi su fatti nuovi e conosciuti
- Individua e comprende la situazione problema e trova strategie di soluzione
- Ricava informazione da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati...
- Motiva le proprie scelte
- Organizza il suo lavoro e lo porta a termine

SEZIONE B**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (Es: il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere.</p> <p>Applica la risposta suggerita.</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, pone domande sul loro contenuto, ricava</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;</p> <p>pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>Di fronte ad una procedura o</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e</p>

<p>Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta</p>	<p>informazioni, le commenta e, se richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>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 ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>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 inventata da lui stesso con i compagni.</p>
---	--	--	---

**Livello 1: atteso in entrata
Infanzia**

Livelli: 2 e 3 intermedi

Livello 4 :in uscita sc.

SEZIONE A : TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
	Fine 3° anno (5 anni)		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Assumere responsabilità delle proprie azioni, pianificarle ed organizzarle;</p> <p>Relazionare con gli altri, scambiare idee e punti di vista, costruire rapporti, gestire conflitti.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p>	<p>Regole della discussione.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità per prendere</p>	<p>Discutere su argomenti diversi</p> <p>Chiedere e accettare aiuto</p> <p>Progettare un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto durante un lavoro trovare ed attuare possibili soluzioni</p>

<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro ; realizzare semplici progetti.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p>	<p>Formulare proposte di lavoro e di gioco</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Prendere decisioni in presenza di più possibilità.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.</p>	<p>decisioni</p>	<p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire</p> <p>modifiche, cambiamenti volti al miglioramento</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, e giustificare la decisione presa.</p>
---	---	------------------	---

	<p>Dimostrare curiosità e voglia di scoprire</p> <p>Intervenire con modalità adeguate nel contesto</p>		
--	--	--	--

EVIDENZE

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Prende iniziative di gioco e di lavoro
- Collabora e partecipa alle attività collettive
- Spiega e sostiene la propria idea con motivazione
- Individua soluzioni a problemi di esperienza

- Prende decisione in presenza di più possibilità
- Trova la procedura più adeguata al contesto in uso
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

SEZIONE B

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
Esegue compiti suggeriti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle

	<p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p> <p>Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una</p>	<p>e, se richiesto, presta aiuto.</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>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e</p>	<p>attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni,</p>
--	--	--	---

	<p>procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>ascoltando anche il punto di vista di altri.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>
--	---	--	--

**Livello 1: atteso in entrata
Infanzia**

Livelli 2 e 3 intermedi

Livello 4 :in uscita sc.