

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • “Indicazioni nazionali e nuovi scenari” - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l’attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell’insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
CAMPI D’ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA’	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l’interazione comunicativa verbale in vari campi d’esperienza • Comprendere testi di vario tipo letti da altri • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. • Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo • Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi • Analizzare e commentare figure di crescente complessità. • Formulare frasi di senso compiuto. • Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. • Esprimere sentimenti e stati d'animo. • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. • Inventare storie e racconti. • Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana • Elementi di base delle funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la Gestione di semplici comunicazioni orali • Principi essenziali di organizzazione del discorso • Principali connettivi logici • Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. • A partire da un testo letto dall’insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo • Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un’esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze • Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. • A partire da una storia narrata o letta dall’adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. • A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d’animo, individuare i sentimenti espressi e

	<p>sui contenuti dei testi letti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. • Riprodurre e confrontare scritture. • Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 		<p>ipotizzare situazioni che li causano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.
--	---	--	---

EVIDENZE:

- 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

I DISCORSI E LE PAROLE

- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<p>Ascoltare e Parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione a semplici scambi comunicativi di gruppo. • Esprimere verbalmente i bisogni primari. • Formulare semplici domande e dare semplici risposte. • Identificare ed eseguire semplici consegne. 	<p>Ascoltare e Parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle situazioni comunicative proposte • Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto. • Formulare domande e dare risposte relativamente ad una 	<p>Ascoltare e Parlare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative per il tempo richiesto. • Gestire l'espressione dei bisogni secondo un codice

<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice. • Partecipare spontaneamente alla conversazione. 	<p>esperienza (propria/altrui) o ad una storia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche. • Verbalizzare esperienze personali in modo specificando qualche particolare. • Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola. 	<p>comportamentale socialmente condiviso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare domande appropriate e risposte congruenti all'interno di un contesto comunicativo. • Identificare ed eseguire consegne articolate relativamente a varie attività. • Verbalizzare il proprio vissuto formulando frasi più articolate, seguendo uno schema discorsivo. • Conversare, comprendendo i punti di vista dei coetanei, intorno ad un semplice argomento. • Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali. • Sviluppare la fiducia e la motivazione rispetto alla comunicazione verbale per interagire negli scambi comunicativi, per riflettere sulla lingua, mettere a confronto lingue diverse, riconoscere, apprezzare sperimentare la pluralità linguistica e il linguaggio poetico. • Ascoltare e parlare rispettando i meccanismi della comunicazione.
<p style="text-align: center;">Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accostarsi alla lettura di immagini. • Presentare i propri disegni. 	<p style="text-align: center;">Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti. • Spiegare i propri disegni utilizzando frasi espanse. 	<p style="text-align: center;">Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti. • Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato. • Conoscere i grafemi e i corrispondenti fonemi con un approccio logico-creativo.
<p style="text-align: center;">Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità per il segno grafico. 	<p style="text-align: center;">Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità per il segno grafico 	<p style="text-align: center;">Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare interesse per la lingua scritta, fino a comprendere che i suoni hanno una rappresentazione grafica propria e che le parole sono una sequenza di fonemi e grafemi.
<p style="text-align: center;">Riflettere sulla lingua e arricchire il lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere parole nuove. • Memorizzare filastrocche, poesie e canzoncine • Giocare con le parole. 	<p style="text-align: center;">Riflettere sulla lingua e arricchire il lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare parole nuove. Memorizzare semplici filastrocche/poesie/canzoncine. • Giocare con le parole. 	<p style="text-align: center;">Riflettere sulla lingua e arricchire il lessico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il proprio patrimonio lessicale. • Interpretare filastrocche e poesie. • Fare giochi di metalinguaggio. Condividere e sperimentare i diversi codici linguistici e

		rispettare il patrimonio culturale e linguistico dei bambini stranieri.
--	--	---

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e interviene rispettando il turno • Sa riconoscere i singoli suoni/sillabe • Sa giocare con la veste sonora delle parole • Ascolta la lettura dell'adulto • Sa usare i connettivi logici: e/o/non • Racconta un'esperienza o rielabora una storia • Memorizza ed interpreta canti e poesie • Formula ipotesi sul significato di un testo scritto in base alle immagini (lettura di anticipazione) • Interpreta simboli di vario tipo • Scrive spontaneamente

SEZIONE B: LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.</p> <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, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</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, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</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 del docente; esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Recita poesie, canzoni, filastrocche. Invento parole; ipotizza il significato di parole non note.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>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</p>

		<p>raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali; fa ipotesi sull'andamento della narrazione.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.</p>	<p>lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>
--	--	---	---

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. 	<p>Ricezione orale (ascolto)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <p>Produzione orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine • Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • I prestiti linguistici • Il lessico di base su argomenti di vita quotidiana • Le principali strutture di comunicazione semplici e quotidiane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicare e nominare le parole straniere presenti nel linguaggio quotidiano. • Presentarsi • Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. • Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.
EVIDENZE:			
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. • Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica, con parole o brevi frasi memorizzate, informazioni di routine. • Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. 			

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
I DISCORSI E LE PAROLE - COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. • Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo, del proprio ambiente e aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. • Interagisce nel gioco; comunica informazioni di routine con parole o brevi frasi memorizzate. • Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. 		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Ricezione orale (ascolto)	Ricezione orale (ascolto)	Ricezione orale (ascolto)
Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e	Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni	Ascoltare, comprendere e sperimentare la pluralità linguistica.

<p>lingue straniere, attraverso la scoperta di semplici vocaboli.</p> <p>Produzione orale Utilizzare parole e frasi standard Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana Saper salutare. Conoscere e saper pronunciare i nomi dei colori fondamentali.</p>	<p>linguistiche diverse presenti nel nostro linguaggio quotidiano. Riconoscere varie forme di saluto. Comprendere semplici istruzioni verbali. Ascoltare filastrocche e canzoni.</p> <p>Produzione orale Recitare semplici e brevi filastrocche. Utilizzare in modo pertinente parole o frasi standard. Utilizzare varie forme di saluto. Riconoscere e nominare i colori fondamentali. Riconoscere e nominare i nomi di alcuni animali. Ripetere filastrocche e canzoni.</p>	<p>Memorizzare parole ed espressioni di uso comune. Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse presenti nel nostro linguaggio quotidiano. Comprendere semplici istruzioni verbali. Individuare i colori, i nomi di alcuni animali, i cibi e gli oggetti di uso comune. Ascoltare filastrocche e canzoni.</p> <p>Produzione orale Ripetere parole ed espressioni di uso comune. Esprimersi con varietà di linguaggi. Saper contare fino a dieci. Saper nominare i colori fondamentali. Saper nominare i nomi di alcuni animali. Saper nominare i nomi di alcuni cibi. Saper nominare i nomi degli oggetti di uso comune. Ripetere filastrocche e canzoni.</p>
---	---	---

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Ascolta e ripete semplici parole
- Nomina colori, animali, cibi e oggetti di uso comune
- Memorizza ed interpreta canti e poesie
- Comprendere semplici istruzioni verbali

SEZIONE B: LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.</p>	<p>Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>. Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato. Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti,</p>	<p>Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco;</p>

		le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine.	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.
--	--	--	---

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
-----------------------------------	---

Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910
---------------------------------	---

CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
---------------------------	--------------------------------

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. • Utilizzare semplici simboli per registrare; • Compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; • Orientarsi nel tempo della vita; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare secondo criteri (dati o personali). • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. • Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. • Individuare la relazione fra gli oggetti. • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. • Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. • Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni: relazioni logiche, spaziali e temporali. • Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). • Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di • successione, contemporaneità, durata • Linee del tempo • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. • Concetti spaziali e topologici: vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra... • Raggruppamenti e Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti e tecniche di misura 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. • Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. • Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; attività umane tipiche del mese, es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc. • Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. • Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per

<p>attenzione e sistematicità.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. • Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. • Costruire modelli e plastici. • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. • Porre domande sulle cose e la natura • Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli • Descrivere e confrontare fatti ed eventi • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. • Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione di attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, mesi dell'anno, le stagioni. • Elaborare previsioni ed ipotesi. • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. • Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. • Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. • Costruire modelli di rappresentazione della realtà. 		<p>confronto e producendo una "mostra".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, • Attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc. • Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) • Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. • Eseguire semplici rilevazioni statistiche sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo... • Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; • Spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari; • Classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.
---	--	--	---

EVIDENZE

- 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO – MATEMATICA

- 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.
- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
NUMERI	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere le differenze di quantità.• Effettuare semplici classificazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Ordinare, confrontare e misurare oggetti.• Classificare, riconoscere, differenze e associare elementi.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere numeri e quantità.• Aggiungere e togliere oggetti da un insieme.• Raggruppare, seriare, ordinare oggetti.• Operare semplici conteggi con filastrocche e conte.
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none">• Orientarsi nello spazio scuola.• Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra sotto, dentro, fuori.• Conoscere e discriminare alcune figure geometriche.	<ul style="list-style-type: none">• Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione.• Muoversi nello spazio con consapevolezza.• Riconoscere semplici caratteristiche dei solidi.

RELAZIONI, MISURE, DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzarsi gradualmente nel tempo e nello spazio a partire dai propri vissuti. • Riconoscere forme, caratteristiche di oggetti di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni a semplici problemi. • Rappresentare oggetti in base ad una proprietà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la relazione causa-effetto. • Classificare oggetti e figure in base ad una proprietà.
--	---	---	--

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Riconosce e denomina semplici forme geometriche.
- Raggruppa e ordina elementi in base a uno o più criteri.
- Si orienta negli spazi scolastici interni ed esterni.
- Utilizza il lessico topologico (dentro, fuori, sopra, sotto...) in relazioni a oggetti, persone.
- Confronta quantità e grandezze con strumenti non convenzionali.
- Contare, rappresentare quantità e stabilire relazioni tra di esse.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO - SCIENZE

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Osservare e sperimentare sul campo	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare la realtà attraverso l'uso dei cinque sensi. • Esplorare e descrivere oggetti e materiali noti. • Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare la realtà attraverso l'uso dei cinque sensi. • Esplorare e descrivere oggetti e materiali di uso comune. • Osservare, manipolare, elementi del mondo naturale e artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi, descrivendo con linguaggio verbale e non oggetti e materiali • Osservare e manipolare. Riconoscere e descrivere le differenti caratteristiche del mondo naturale e artificiale.
L'uomo i viventi e l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale • Riconoscere le differenze tra i vari esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale. • Identificare le differenze tra il modo vegetale e quello animale 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare le caratteristiche tra uomo, animali e piante.

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Percepisce il tempo nel suo divenire: ieri/oggi/domani.
- Formula ipotesi e previsioni di eventi (cosa succederebbe se...).
- Osserva e coglie le trasformazioni dell'ambiente naturale.
- Localizza e denomina le parti del corpo.

- Confronta quantità, misure, grandezze, pesi e spessori.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA			
<ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none"> • Cominciare a capire gli elementi del mondo artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cominciare a capire gli elementi del mondo artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Capire, riflettere e rappresentare con disegni gli elementi del mondo artificiale.
Prevedere e immaginare	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti della vita quotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni e formulare ipotesi relativamente agli oggetti della vita quotidiana.
Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere macchine semplici e meccanismi elementari che fanno parte dell'esperienza personale. • Porsi domande su "com'è fatto" un oggetto e "come funziona". 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere macchine semplici e meccanismi elementari che fanno parte dell'esperienza quotidiana. • Porsi domande su "com'è fatto" un oggetto e "come funziona". 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere macchine complesse e meccanismi consueti che fanno parte dell'esperienza scolastica. • Porsi domande su "com'è fatto" un oggetto e "come funziona".

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria
<ul style="list-style-type: none"> • Individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. • Utilizza semplici manufatti. • Individua le caratteristiche dell'ambiente circostante e le sue trasformazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LA CONOSCENZA DEL MONDO - STORIA			
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
Organizzare le informazioni	Distinguere il giorno dalla notte.	Ricostruire simbolicamente la giornata scolastica con strumenti predisposti.	Collocare situazioni ed eventi nel tempo. Riordinare in sequenza immagini relative a storie narrate.

Usare le fonti		Ricostruire attraverso diverse forme di documentazione la propria storia e le proprie tradizioni.	Individuare le tracce e comprendere che la nostra conoscenza del passato è legata a tracce e resti di esso.
Strumenti concettuali	Orientarsi nel tempo della vita quotidiana.	Orientarsi nel tempo attraverso la routine quotidiana.	Acquisire le categorie/concetti temporali. Comprendere la differenza tra il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa.
Produrre	Riferire verbalmente semplici eventi del passato recente.	Rielaborare verbalmente i propri vissuti, le storie e le narrazioni.	Rielaborare verbalmente e graficamente i propri vissuti, le storie e le narrazioni.

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Racconta esperienze vissute rispettando i nessi logico-temporali.
- Coglie i nodi logici di un racconto e ne ricostruisce le sequenze.
- Percepisce e collega gli eventi nel tempo.
- Rievoca e mette in sequenza le fasi di un'esperienza.
- Percepisce il tempo nel suo divenire: ieri/oggi/domani.

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO - GEOGRAFIA**

- 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.
- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI

QUATTRO ANNI

CINQUE ANNI

Orientamento	<p>Progettare, seguire e rappresentare un percorso sulla base di indicazioni grafiche e verbali.</p> <p>Riconoscere la propria posizione, quella degli altri e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento.</p> <p>Costruire e rappresentare uno spazio.</p> <p>Collocare nello spazio se stesso.</p> <p>Realizzare semplici rappresentazioni grafiche di spazi e percorsi.</p>	<p>Collocare nello spazio se stesso, oggetti, persone.</p> <p>Analizzare lo spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprendone gli elementi caratterizzanti collegandoli tra loro con semplici relazioni.</p> <p>Realizzare semplici rappresentazioni grafiche di spazi e percorsi.</p> <p>Cogliere le trasformazioni naturali.</p> <p>Esplorare, porre domande, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni in relazione all'ambiente in cui vive.</p>	<p>Comprendere le relazioni topologiche, usando gli indicatori appropriati.</p> <p>Localizzare persone e cose nello spazio.</p> <p>Riconoscere le posizioni-direzioni: verticale, orizzontale, obliqua, destra sinistra.</p> <p>Superare il proprio punto di vista.</p> <p>Individuare nella realtà o in una rappresentazione la via di un percorso o di un semplice labirinto.</p> <p>Progettare e realizzare spostamenti e percorsi.</p>
Spazio e ambiente	<p>Confrontare, individuare le caratteristiche stagionali e di ambienti climatici diversi.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche di alcuni ambienti.</p> <p>Analizzare lo spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprendone gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Confrontare diversi stili di vita, diversi modi di vestire, di mangiare, di abbigliamento.</p>	<p>Osservare, descrivere, confrontare gli elementi del paesaggio naturale.</p> <p>Riconoscere, memorizzare e riprodurre spazi e ambienti, anche mediante simboli.</p> <p>Osservare e descrivere gli elementi presenti negli ambienti in cui si vive, individuandone anche la funzione.</p>	<p>Individuare e strutturare spazi delimitati da linee chiuse: regione interna, regione esterna, confine.</p> <p>Effettuare spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni orali di un'altra persona.</p> <p>Scoprire e attuare modalità di rispetto degli spazi ambientali nei quali si vive.</p>
Linguaggio della geo-graficità	<p>Riconoscere gli elementi fisici e antropici del proprio territorio.</p> <p>Cogliere le trasformazioni naturali.</p>	<p>Riconoscere gli elementi fisici e antropici del proprio territorio.</p> <p>Cogliere le trasformazioni naturali.</p>	<p>Osservare e confrontare le caratteristiche degli elementi della natura, individuandone anche la funzione.</p> <p>Osservare, descrivere, confrontare gli elementi del paesaggio naturale.</p>

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Colloca se stesso e gli oggetti all'interno dello spazio secondo le indicazioni date.
- Si orienta negli ambienti scolastici.
- Individua, riconosce e rappresenta graficamente gli spazi noti.
- Distingue gli elementi fisici e antropici del territorio circostante.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZACHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1

2

3

4

<ul style="list-style-type: none"> • Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.). • Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante. • Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni. • Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc...). • Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata. • Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...). • Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...) • Riproduce ritmi sonori e grafici. • Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. • Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. • Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni. • Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. • Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc...). • Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. • Colloca gli oggetti negli spazi corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). • Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. • Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. • Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. • Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. • Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. • Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc...). • Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento. • Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera 	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • 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.
--	---	--	--

		<p>correttamente entro il 10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. 	
--	--	--	--

SEZIONE A :Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • “Indicazioni nazionali e nuovi scenari” - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
Campi	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconoscere le lettere dell'alfabeto e le diverse forme di scrittura attraverso il computer • Associare i numeri alla quantità e realizzare numerazioni utilizzando il computer 	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer e i suoi usi • Mouse • Tastiera • Icone principali di Windows e di Word • Strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...) • La piattaforma programma il futuro 	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere compiti con l'uso del mouse e della tastiera • Individuare le icone di comandi e risorse per lo svolgimento di attività • Salvare documenti secondo le istruzioni dell'insegnante • Eseguire al computer giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico • Scegliere contenuti adeguati per la realizzazione di un'attività

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica • Utilizzare immagini, opere artistiche e documentari multimediali per l'acquisizione di conoscenze e abilità 		
--	---	--	--

EVIDENZE

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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA DIGITALE

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Fruire di metodi e pratiche basate sull'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC). • Migliorare e innovare i processi di apprendimento nei vari campi di esperienza. • Incrementare le capacità relazionali, comunicative e sociali dei bambini all'interno dell'ambiente virtuale, per far prendere gradualmente coscienza delle regole dell'ambiente reale. • Imparare a programmare giocando attraverso il coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. • Eseguire al computer giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico. • Visionare immagini, opere artistiche, documentari. • Imparare a programmare giocando attraverso il coding. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con l'insegnante. • Sviluppare le capacità oculo-manuali, la percezione degli stimoli sonori, la capacità attenta e di osservazione. • Sviluppare il linguaggio e le capacità logico-matematiche. • Favorire la relazione e l'interazione con i pari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... • Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. • Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica dopo aver memorizzato i simboli. • Visionare immagini, opere artistiche, documentari. • Conoscere e utilizzare strumenti per disegnare. • Imparare a programmare giocando attraverso il coding.

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Utilizza correttamente il mouse e la tastiera.
- Individua e apre icone relative a comandi, file, cartelle.
- Esegue al computer giochi ed esercizi linguistici, logici e topologici.
- Conosce e utilizza strumenti e applicazioni.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZACHIAVE EUROPEA:		COMPETENZE DIGITALE			
LIVELLI DI PADRONANZA					
1	2	3	4		
<ul style="list-style-type: none"> • Assiste a rappresentazioni multimediali • Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. • Visiona immagini presentate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro • Realizza semplici elaborazioni grafiche. • Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 		

SEZIONE A: Traguardi formative

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
Campi	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande su un testo o su un video. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. • Compilare semplici tabelle • Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione. • Schemi, tabelle, scalette. • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana). • Costruire cartelli per illustrare le routine, i turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. • Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) 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, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.
---	--	--	--

EVIDENZE

- Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega.
- Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti.
- Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive.
- Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...
- Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.
- Motiva le proprie scelte.

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZACHIAVE EUROPEA:****COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE****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>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p> <p>Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</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>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</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</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 con altre.</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 chi 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>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>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>
--	--	---	--

SEZIONE A: Traguardi formative

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:		<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
Campi di esperienza		IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI	
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di 	<ul style="list-style-type: none"> • Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Rispettare i tempi degli altri • Collaborare con gli altri. • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...) • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. • Regole della vita e del lavoro in classe • Significato della regola • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi) 	<ul style="list-style-type: none"> • A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. • Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; paese di provenienza; abitudini alimentari; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni • Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni • Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare 	

<p>responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. 	<p>compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. • Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. • Scambiare giochi, materiali, ecc. • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. • Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. • Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. 		<ul style="list-style-type: none"> • 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 della inosservanza delle regole sulla convivenza • Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti • Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi • Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità
---	--	--	--

<p>EVIDENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con i pari e gli adulti. • 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SE' E L'ALTRO

- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - RELIGIONE

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<p align="center">Dio e l'uomo Osservare il mondo circostante</p> <p align="center">La Bibbia e le altre fonti Ascoltare racconti evangelici del Natale e della Pasqua.</p> <p align="center">Il linguaggio religioso Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua.</p> <p align="center">I valori etici e religiosi Scoprire che Gesù parla di amore e di pace. Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto.</p>	<p align="center">Dio e l'uomo Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura come dono di Dio.</p> <p align="center">La Bibbia e le altre fonti Ascoltare e conoscere racconti evangelici del Natale e della Pasqua. Riconoscere che la venuta di Gesù è motivo di gioia e soprattutto d'amore. Identificare la Chiesa come luogo di preghiera.</p> <p align="center">Il linguaggio religioso Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua.</p> <p align="center">I valori etici e religiosi Scoprire che Gesù parla di amore e di pace. Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto.</p>	<p align="center">Dio e l'uomo Apprezzare, rispettare e custodire i doni della natura.</p> <p align="center">La Bibbia e le altre fonti Conoscere la persona di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo.</p> <p align="center">Il linguaggio religioso Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua, della Chiesa (canti, feste) anche nell'arte sacra. Compiere gesti di attenzione, rispetto e cura verso il mondo. Maturare atteggiamenti di amicizia, di dialogo e di perdono.</p> <p align="center">I valori etici e religiosi Scoprire che Gesù parla di amore e di pace. Riconoscere gesti di amicizia e di aiuto.</p>

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla
- pluralità di culture, religioni, lingue, esperienze.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SE' E L'ALTRO

- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<p>Identità e appartenenza Percepire e riconoscere se stesso. Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola, con i compagni)</p> <p>Relazione Accettare i compagni nel gioco. Rispettare semplici regole della vita di gruppo. Accettare le diversità presenti nel gruppo Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento e scoprire la necessità di rispettare le regole.</p> <p>Partecipazione Partecipare a giochi e ad attività con i compagni o con l'adulto.</p>	<p>Identità e appartenenza Comunicare consapevolmente i propri sentimenti e le proprie esigenze. Saper individuare le relazioni parentali. Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità.</p> <p>Relazione Rispettare le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri. Assumersi delle responsabilità adottando criteri di comportamento comuni. Saper rispettare ogni diversità. Rispettare in maniera consapevole le regole comportamentali.</p> <p>Partecipazione Riflettere e confrontarsi su esperienze comuni. Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con i compagni utilizzando spazi, strumenti e materiali.</p>	<p>Identità e appartenenza Sviluppare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità. Saper riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in maniera adeguata. Saper ricostruire eventi della propria storia personale.</p> <p>Relazione Riconoscere e discutere insieme le situazioni che suscitano vari sentimenti. Interiorizzare le regole dello star bene insieme, riflettendo sul valore morale delle proprie azioni. Conoscere e valorizzare le diversità e riconoscere il valore e la dignità di ogni soggetto, sviluppando il senso di responsabilità dell'accoglienza e dell'appartenenza. Saper riconoscere, comprendere e rispettare norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri e superando il proprio punto di vista.</p> <p>Partecipazione Formulare ipotesi e procedure. Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune.</p>
<p>Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. • Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla • pluralità di culture, religioni, lingue, esperienze. 		

SEZIONE B: Livelli di padronanza	
COMPETENZACHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

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>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p> <p>Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili.</p> <p>Racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>Recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico.</p> <p>Partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti.</p> <p>Conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Collabora al lavoro di gruppo.</p> <p>Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</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 con altre.</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 chi 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</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>servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>
--	--	--	---

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
Campi di esperienza	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.</p> <p>Valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</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 di decisione.</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri</p> <p>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 verificare.</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 e la rappresentazione</p>

	<p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>		<p>grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>
--	---	--	---

EVIDENZE

- Prende iniziative di gioco e di lavoro.
- Collabora e partecipa alle attività collettive.
- Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.
- Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.
- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.
- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZACHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Formula proposte di lavoro e di gioco ai</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p>

	<p>Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>
--	--	--	---

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
Campi di esperienza	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici). Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà Usare modi diversi per stendere il colore. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare. Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, plastica, architettura, film, fotografia 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, audiovisiva, corporea.</p> <p>Gioco simbolico</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>Copiare opere di artisti; commentare l'originale.</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli,</p>

	<p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p>		<p>persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.</p> <p>Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca.</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.</p>
--	--	--	---

EVIDENZE

- 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI - ARTE E IMMAGINE

- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<p>Realizzare, segni, scarabocchi e prodotti grafico – pittorici. Denominare i colori primari. Manipolare materiali di diverso tipo. Rappresentare la realtà in modo personale. Produrre messaggi grafici. Disegnare e dipingere semplici elementi riconoscibili. Individuare in un'immagine semplici elementi che la compongono. Conosce tecniche di rappresentazione plastica, audiovisiva e corporea. Conoscere elementi della realtà. Conoscere elementi di un'immagine.</p>	<p>Realizzare, segni, scarabocchi e prodotti grafico-pittorici. Denominare i colori primari. Manipolare materiali di diverso tipo. Rappresentare la realtà in modo personale. Produrre messaggi. Disegnare e dipingere semplici elementi riconoscibili. Individuare in un'immagine semplici elementi che la compongono. Riconoscere e denominare forme e figure. Conoscere tecniche diverse per eseguire campiture</p>	<p>Utilizzare immagini e disegni in modo non convenzionale per comunicare sentimenti ed emozioni. Comunicare attraverso la costruzione e l'utilizzo di burattini e marionette. Riprodurre e inventare segni, luci, sagome e tracce. Utilizzare in modo creativo, spontaneo e guidato le diverse tecniche espressive con molteplici materiali. Conoscere e utilizzare le tecniche di rappresentazione grafica, plastica corporea. Riconosce le sfumature, i contrasti, le assonanze del colore. Individuare le forme e le figure, le sagome, le tracce, i segni e le linee. Usare il colore per esprimere sentimenti ed emozioni. Conosce la funzione comunicativa dei messaggi non verbali attraverso la fruizione di prodotti artistici, grafici, pittorico-plastici, di spettacoli teatrali, della danza e della narrazione.</p>

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Conosce, sperimenta e gioca con materiali grafico-pittorici.
- Utilizza in modo autonomo materiali e tecniche grafico-pittoriche.
- Esprime se stesso, in modo personale e creativo, con tecniche pittoriche varie.
- Interagisce con mezzi informatici attraverso un approccio creativo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI - MUSICA

- 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<p>Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire i suoni e i rumori della realtà ambientale. • Ascoltare brevi brani musicali e filastrocche. <p>Partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associare movimenti alla musica. • Riprodurre per imitazione semplici filastrocche e sequenze ritmiche con il corpo. • Cantare in gruppo. • Sperimentare materiali diversi per produrre suoni. • Esplorare oggetti e semplici strumenti musicali. 	<p>Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discriminare e denominare diverse fonti sonore. • Mostrare curiosità nei confronti di molteplici linguaggi espressivi. <p>Partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associare al canto i movimenti mimico-gestuali. • Produrre suoni con semplici strumenti musicali. • Ascoltare brani musicali per seguirne il ritmo del corpo. • Creare ed eseguire movimenti di danza. • Sperimentare materiali diversi per produrre suoni. • Creare varie sonorizzazioni con gli strumenti adeguati. 	<p>Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e discriminare i suoni e rumori della realtà ambientale. • Mostrare curiosità nei confronti di molteplici linguaggi espressivi. • Ascoltare brani musicali • Ascoltare e riconoscere diversi repertori musicali (Jungle, sigle TV, canti e filastrocche) <p>Partecipare in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare materiali diversi per produrre suoni. • Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo. • Creare varie sonorizzazioni con gli strumenti adeguati. <p>Riprodurre sequenze ritmiche e melodiche.</p>

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Comprende e utilizza il linguaggio musicale.
- Conosce materiali e tecniche sonore diversificate.
- Si esprime attraverso il linguaggio musicale.
- Esegue giochi sonori con un linguaggio specifico.

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti	Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il	Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le

<p>attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio. Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.</p>	<p>linguaggio del corpo e il gioco simbolico. Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte, esprimendo anche proprie valutazioni. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. 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 IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione:	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandazione del 22 maggio 2018 del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. • "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" - Documento elaborato dal Comitato scientifico nazionale per l'attuazione delle Indicazioni nazionali e il miglioramento continuo dell'insegnamento di cui al D.M. 1/8/2017, n. 537, integrato con D.M.16/11/2017, n. 910 		
Campi di esperienza	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI

SPECIFICHE			SIGNIFICATIVI
<p>Conoscere il proprio corpo. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.</p> <p>Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p> <p>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>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<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> <p>Le regole dei giochi.</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio. Denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi.</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date in una discussione con i compagni</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
IL CORPO E IL MOVIMENTO**

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
<p>Percepire il proprio corpo. Riconoscere il proprio corpo nella globalità. Riconoscere denominandole le principali parti del corpo su sé stesso e sugli altri. Rappresentare lo schema corporeo. Sviluppare e controllare gli schemi motori di base (strisciare, gattonare, camminare). Acquisire corrette abitudini alimentari. Riconoscersi appartenente al proprio sesso. Usare correttamente i servizi igienici. Acquisire autonomia al momento del pranzo.</p>	<p>Prendere coscienza del proprio corpo in rapporto con gli altri. Discriminare le proprietà percettive degli oggetti utilizzando i cinque sensi. Riconoscere ed esprimere i bisogni del proprio corpo. Discriminare, riconoscere ed esprimere sensazioni dolorose relative al proprio corpo. Prendere coscienza del sesso di appartenenza. Eseguire un percorso tenendo conto dei riferimenti spaziali. Acquisire corrette abitudini igienico – sanitarie (lavarsi le mani, soffiarsi il naso, andare in bagno). Acquisire corrette abitudini alimentari (mangiare seduti a tavola, usare correttamente le posate, assaggiare nuovi cibi). Acquisire autonomia nell'uso degli oggetti personali (vestirsi, svestirsi, allacciare, slacciare, abbottonare, sbottonare, infilare sfilare, piegare). Eseguire movimenti su richiesta. Saltellare su un solo piede. Eseguire un semplice percorso ad ostacoli.</p>	<p>Prendere coscienza del proprio corpo in rapporto ai parametri spazio-temporali rispetto a sé stesso e agli altri. Disciplinare le esperienze sensoriali e percettive che permettono di sperimentare le potenzialità positive e negative degli alimenti e degli oggetti. Rappresentare graficamente le varie parti del corpo. Riconoscere la destra e la sinistra su se stessi. Sviluppare la coordinazione posturale. Riprodurre e interpretare con il proprio corpo strutture ritmiche. Sviluppare la coordinazione manuale (motricità fine). Progettare ed attuare efficaci strategie motorie in relazione al contesto, alle regole, agli obiettivi da raggiungere, alle dinamiche degli oggetti, alle dinamiche di gruppo. Curare in autonomia la propria persona. Dimostrare di coordinare i propri movimenti. Orientarsi con sicurezza all'interno della scuola. Eseguire un percorso complesso.</p>

Raccomandazioni per la continuità o punti di attenzione da curare alla fine della Scuola dell'Infanzia concordate con i docenti della Scuola Primaria

- Si muove con sicurezza e in modo ordinato nello spazio.
- Cura in autonomia la propria persona e le proprie cose.
- Si orienta con sicurezza all'interno della scuola.
- Percepisce, conosce, ricompon e rappresenta lo schema corporeo.
- Percepisce il proprio corpo in rapporto ai parametri spazio-temporali rispetto a se stesso e agli altri.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaino e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni. Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</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 delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il Movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine. Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo. Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata. Distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare,</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. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita. Riconosce il proprio corpo, le sue</p>	

		<p>piegare, puntinare, colorare...)</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</p>	<p>diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>
--	--	--	---