

SCUOLA DELL'INFANZIA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
4. COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<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 <p>Relativamente alla religione cattolica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana • Elementi di base delle funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali • Principi essenziali di organizzazione del discorso • Principali connettivi logici • Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Prestare attenzione a semplici scambi comunicativi di gruppo 2. Identificare ed eseguire semplici consegne 3. Memorizzare filastrocche/ poesie/canzoncine 4. Formulare semplici domande e dare semplici risposte 5. Verbalizzare esperienze personali in modo semplice 6. Conoscere parole nuove 7. Sperimentare le proprie capacità espressive 8. Esprimere verbalmente i bisogni primari 9. Partecipare spontaneamente alla conversazione 10. Accostarsi alla lettura di immagini 11. Presentare i propri disegni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle situazioni comunicative proposte 2. Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche 3. Memorizzare semplici filastrocche/poesie/canzoncine 4. Formulare domande e dare risposte relativamente ad una esperienza (propria/ altrui) o ad una storia 5. Verbalizzare esperienze personali specificando qualche particolare 6. Utilizzare parole nuove 7. Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive 8. Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto 9. Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui 2. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche 3. Formulare frasi di senso compiuto 4. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. 5. Inventare storie e racconti 6. Usare un repertorio linguistico appropriato 7. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative 8. Esprimere sentimenti, bisogni e stati d'animo 9. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo 10. Analizzare e commentare figure di crescente complessità 11. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto

	<p>10. Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti</p> <p>11. Spiegare i propri disegni utilizzando frasi espanse</p>	<p>12. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p> <p>13. Formulare ipotesi sulla lingua scritta</p> <p>14. Riprodurre e confrontare scritte</p> <p>15. Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura spontanea</p>
--	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla • Ascoltare un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo e drammatizzarlo • Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze • Descrivere un racconto e ricostruire le azioni dei protagonisti, individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti, mediante una discussione di gruppo • Rievocare 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 • Raccontare un avvenimento accaduto, un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle motivazioni che hanno stimolato le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati • Comprende e ascolta parole, discorsi e narrazioni • Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative • Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA:****COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni e sentimenti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Esegue consegne espresse con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo. Pone domande sul racconto e sui personaggi. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. A partire dalle sequenze ricostruisce il racconto. Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Copia il proprio nome. Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua, utilizzando frasi strutturate correttamente. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi. Inventa semplici rime e filastrocche. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE		CONTENUTI DISCIPLINARI
<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 		<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana • Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune • Strutture di comunicazione semplici e quotidiane
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
		<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i></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><i>Produzione orale</i></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, anche se formalmente difettose
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti • Presentarsi • Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole/frase in lingua straniera 		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria • Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti • Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA:****COMPETENZA MULTILINGUISTICA****LIVELLI DI PADRONANZA****1****2****3****4**

Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante

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

Nomina con il termine in lingua straniera i colori e le parti del corpo, indicandoli correttamente.
Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome e chiedere quello del compagno.
Riproduce filastrocche e canzoncine.

Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, indicare le parti del corpo e i colori.
Recita poesie e canzoncine imparate a memoria.
Date delle illustrazioni o degli oggetti sa nominarli con il termine appropriato.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

SEZIONE A: Traguardi formativi	
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI
<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 quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze <p>Relativamente alla religione cattolica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: prima, dopo, durante, mentre • Linee del tempo • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni della settimana, mesi dell'anno, alternarsi delle stagioni • Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ordinare e raggruppare oggetti in base a caratteristiche (tutti i giocattoli; i bottoni rossi e quelli blu...) 2. Riconoscere le differenze di quantità utilizzando stimoli percettivi 3. Riconoscere forme e caratteristiche di oggetti di vita quotidiana 4. Orientarsi nello spazio scuola 5. Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento 6. Discriminare tra ambienti interni ed esterni 7. Riconoscere gli spostamenti funzionali e recarsi negli spazi scolastici abituali 8. Riconoscere la propria realtà territoriale (tradizioni) 9. Operare manipolazioni per identificare oggetti materiali 10. Osservare le fasi della crescita dei semi 11. Osservare il tempo atmosferico e distinguere fenomeni opposti (caldo/freddo, sole/pioggia) 12. Orientarsi nel tempo della vita quotidiana 13. Distinguere il giorno dalla notte Discriminare tra attività diurne e notturne 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppare oggetti 2. per caratteristiche e funzioni 3. Riprodurre ritmi grafici 4. Operare corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze 5. Utilizzare correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno 6. Riconoscere oggetti in base ad una proprietà 7. Conoscere e discriminare alcune figure geometriche 8. Utilizzare materiale strutturato in maniera creativa 9. Riconoscere i concetti topologici fondamentali (sopra, sotto, dentro, ...) 10. Collocare nello spazio sé stesso, oggetti e persone 11. Seguire un percorso sulla base di indicazioni date 12. Riconoscere le impronte degli animali 13. Osservare oggetti attraverso l'uso dei cinque sensi 14. Osservare ed esplorare la natura e le sue trasformazioni 15. Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale 16. Identificare le differenze tra il mondo vegetale e quello animale 17. Collocare fatti ed eventi secondo prima e dopo 18. Riconoscere la successione di azioni quotidiane Comprendere semplici mutamenti dovuti al trascorrere del tempo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettare forme e oggetti 2. Inventare storie e situazioni 3. Costruire modelli di rappresentazione della realtà 4. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta 5. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali) 6. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi 7. Realizzare percorsi ritmici binari e ternari 8. Leggere e produrre mappe e percorsi utilizzando simbologie convenzionali e non 9. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi 10. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine 11. Porre domande sulle cose e la natura 12. Descrivere e confrontare fatti ed eventi 13. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni 14. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati 15. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà 16. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione delle attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, alternarsi delle stagioni 17. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<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 • Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche • Creare l'orologio delle stagioni collocando in corrispondenza della stagione caratteristiche tipiche ambientali • Confrontare foto personali e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi) • Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana • 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 • Classificare gli animali secondo caratteristiche specifiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio • Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni e avvenimenti • Riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento • Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo • Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. • Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano • Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:****COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo e la cura personale. Ordina gli oggetti su indicazione dell'insegnante Costruisce e utilizza correttamente le costruzioni. Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove.</p>	<p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche date e sa motivare la scelta. Riproduce ritmi sonori e grafici. Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti e nel paesaggio. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. 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. Si orienta correttamente negli spazi della scuola ed esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni. Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Realizza semplici oggetti con le costruzioni e la plastilina.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante che riguardano situazioni di esperienza quotidiana. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute. Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti. Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente. Raggruppa e ordina oggetti seguendo dei criteri, esegue classificazioni e seriazioni. Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE
CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE		CONTENUTI DISCIPLINARI
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante 		<ul style="list-style-type: none"> Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi mobili...)
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
1. Osservare le componenti principali del computer	1. Conoscere e denominare le componenti principali del computer	<ol 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 Familiarizzare con forme di scrittura e numeri attraverso il computer, tablet Visionare immagini, opere artistiche, documentari
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> Prendere visione di lettere, numeri ed immagini attraverso strumenti audio visivi Eseguire vari esercizi e giochi di coding per il raggiungimento delle abilità multimediali 		<ul style="list-style-type: none"> Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer/tablet per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizzare il computer/tablet per visionare immagini, documentari, testi multimediali

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA:****COMPETENZA DIGITALE****LIVELLI DI PADRONANZA****1****2****3****4**

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

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

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

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.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione • Schemi e tabelle • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro 	
3 ANNI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	4 ANNI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	5 ANNI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memorizzare filastrocche/ poesie/ canzoncine 2. Ascoltare e comprendere un messaggio ricevuto 3. Prestare attenzione durante i momenti di narrazione 4. Seguire con interesse filmati, video e sequenze illustrate 5. Partecipare alla risoluzione collettiva di una situazione problematica relativa al vissuto del gruppo-sezione 6. Conoscere materiali e oggetti della sezione e la loro funzione 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memorizzare filastrocche/ poesie/ canti 2. Seguire con interesse filmati, video e sequenze illustrati 3. Ascoltare le storie partecipando attivamente (fare anticipazioni, domandare, completare) 4. Riconoscere una situazione-problema nel vissuto quotidiano e collaborare alla soluzione di esso 5. Portare a termine semplici consegne 6. Individuare l'idea centrale di un testo/video ascoltato 7. Riconoscere in una sequenza di immagini quelle relative alla storia narrata 8. Utilizzare i materiali della classe funzionalmente al tipo di attività da svolgere 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione 2. Rispondere a domande su un testo o su un video 3. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute 4. Utilizzare le informazioni già acquisite per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto 5. Individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo 6. Costruire brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate 7. Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. 8. Compilare semplici tabelle 9. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Recitare rime e filastrocche per memorizzare (gironi della settimana, mesi dell'anno...) • Costruire cartelli per illustrare la routine • Realizzare mappe, schemi e tabelle per organizzare informazioni • Illustrare e verbalizzare le principali fasi di un racconto o di un lavoro eseguito • Individuare il materiale occorrente per svolgere un compito assegnato 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) • Formulare ipotesi per spiegare fenomeni, fatti nuovi e sconosciuti • Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive • Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... • Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati • Motivare le proprie scelte

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA:****COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE****LIVELLI DI PADRONANZA****1****2****3****4**

Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante. Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.

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

Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; pone domande se necessita. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati e ricavare informazioni. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA

SEZIONE A: Traguardi formativi	
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti espressi in modo adeguato • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della comunità, 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, rispettando le diversità • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini • Individuare le varie figure istituzionali e i principali ruoli nei diversi contesti presenti nel territorio • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui • Rispettare le persone, le cose, i luoghi e l'ambiente • Seguire le regole di comportamento e assumere atteggiamenti di responsabilità <p>Relativamente alla religione cattolica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprendere che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, 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 sezione • Significato della regola • Usi e costumi del proprio territorio, della propria Nazione e di altri Paesi

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere l'insegnante come punto di riferimento e accettarne richiami e osservazioni 2. Discriminare tra comportamenti corretti e non in situazioni di gioco e di lavoro 3. Sperimentare il gruppo come comunità sociale (attività collettive, rispetto dei turni, condivisione di giochi e materiali) 4. Esprimere i propri bisogni utilizzando enunciati minimi comprensibili 5. Raccontare i propri vissuti 6. Sapere aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno 7. Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo 8. Riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali 9. Condividere giochi, materiali, ecc... 10. Superare la paura dell'abbandono acquisendo maggiore sicurezza 11. Riconoscere le differenze di genere tra i compagni 12. Conoscere la propria realtà territoriale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e rispettare le regole dei giochi e quelle funzionali al gruppo 2. Riconoscere le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi per sé e per gli altri 3. Utilizzare semplici e brevi frasi per esprimere bisogni, emozioni 4. Interagire verbalmente con i compagni in situazioni di gioco e di lavoro, esprimendole proprie idee 5. Manifestare interesse e curiosità per le attività proposte 6. Avere il senso di appartenenza alla sezione e riconoscere i contesti e i ruoli 7. Accettare nei compagni tempi e modalità diverse 8. Collaborare con gli altri 9. Acquisire un certo grado di autonomia nell'esecuzione di semplici lavori 10. Individuare le caratteristiche fisiche che differenziano il genere 11. Conoscere le proprie tradizioni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni 2. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute, date e condivise nel gioco e nel lavoro 3. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili 4. Riconoscere le emozioni 5. Esprimere verbalmente i propri sentimenti 6. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato 7. Partecipare attivamente alle attività collettive e ai giochi 8. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro 9. Rispettare i tempi degli altri e le diversità 10. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune 11. Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto 12. Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia 13. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale 14. Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano, a partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano sentimenti e stati d'animo • Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le diversità • Conoscere i paesi di provenienza, abitudini alimentari e rilevazione di differenze e somiglianze presenti tra alunni • Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi e le loro funzioni • Realizzare tabelle e cartelloni per illustrare le persone presenti nella scuola e descrivere i loro ruoli • Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a convivere civilmente a scuola. • Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'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 spazi adeguati ad attività manipolative e motorie per mettere a confronto le diversità 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato • Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita • Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole... • Collaborare nel gioco e nel lavoro • Rispettare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo • Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente • Adottare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni, parole e frasi, talvolta su stimolo dell'adulto. Interagisce con i compagni nel gioco sia in coppia che in piccolissimi gruppi. Segue la routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui. Partecipa alle attività collettive.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Gioca con i compagni scambiando informazioni e stabilendo regole. Segue la routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà circostante. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, riconosce l'autorità dell'adulto. Pone domande sulla propria storia, racconta anche episodi che gli sono noti e conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni di diverse culture e condizioni sociali stabilendo relazioni con loro come con gli altri coetanei. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche nel lavoro di gruppo. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà. Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri coetanei.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica Fasi di un'azione Modalità di decisione 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esprimere il gradimento e non di un'esperienza e motivarlo 2. Orientarsi nella scelta di giochi, giocattoli e compagni di gioco 3. Proporre al gruppo un'attività/gioco preferito 4. Esprimere le proprie idee 5. Riconoscere i diversi ruoli all'interno della famiglia e a scuola 6. Individuare situazioni problematiche 7. Riconoscere i diversi fenomeni dell'ambiente naturale ed umano 8. Collaborare con gli adulti e i compagni 9. Verbalizzare esperienze collettive e personali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto 2. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti 3. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni 4. Formulare proposte di lavoro, di gioco ... 5. Confrontare la propria idea con quella altrui 6. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro 7. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza 8. Formulare ipotesi di soluzione 9. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza 10. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante 11. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... 12. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro 13. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito o di una azione già eseguita

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Discutere su argomenti di interesse diversi • Rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni • Ipotizzare possibili soluzioni ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco • Decidere una scelta tra più possibilità • Progettare un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere iniziative di gioco e di lavoro • Collaborare e partecipare alle attività collettive • Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni • Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza • Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità • Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco • Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA:****COMPETENZA IMPRENDITORIALE****LIVELLI DI PADRONANZA****1**

Esegue compiti impartiti dall'adulto. Imita il lavoro o il gioco dei compagni.

2

Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.
Formula proposte di gioco e partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi.
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.

3

Esegue consegne anche complesse, 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.
Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.
Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro.
Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.

4

Esegue in autonomia e affidabilità le consegne e i compiti richiesti.
Intraprende spontaneamente iniziative e collabora attivamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.
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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura) <p>Relativamente alla religione cattolica: Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi • Principali forme di espressione artistica • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea • Gioco simbolico 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i colori primari (rosso, giallo, blu) 2. Colorare immagini 3. Sperimentare le tecniche di manipolazione 4. Esplorare i materiali a disposizione 5. Migliorare la manualità attraverso la manipolazione di materiale amorfo 6. Utilizzare creativamente gli oggetti a disposizione 7. Sperimentare e utilizzare alcuni gesti comunicativi 8. Riconoscere il suono della propria voce, della voce dell'insegnante e dei compagni 9. Ascoltare e riconoscere suoni tipici di ambienti familiari (versi degli animali, segnali acustici) 10. Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo 11. Ascoltare conte e filastrocche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari 2. Colorare immagini 3. Sviluppare le tecniche di manipolazione 4. Utilizzare con creatività i materiali a disposizione 5. Impugnare in modo corretto differenti strumenti 6. Acquisire padronanza di nuove tecniche espressive 7. Presentare i propri lavori 8. Interpretare un copione narrativo – sonoro 9. Raccontare una storia utilizzando anche il linguaggio corporeo 10. Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo 11. Partecipare attivamente al canto corale 12. Esplorare l'ambiente scolastico (interno ed esterno) per raccogliere i suoni caratteristici 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale 2. Usare modi diversi per stendere il colore 3. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare 4. Impugnare differenti strumenti e ritagliare 5. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie e la propria reale visione della realtà 6. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti 7. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni 8. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizzando diverse tecniche espressive 9. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse

	<ul style="list-style-type: none"> 13. Riconoscere il proprio corpo come strumento musicale 14. Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali 15. Ascoltare brani musicali 16. Assistere a brevi spettacoli teatrali 	<ul style="list-style-type: none"> 10. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 11. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico 12. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale 13. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri 14. 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 15. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati 16. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli 17. Ascoltare brani musicali. 18. Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...) 19. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere 20. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato
--	---	---

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale • Drammatizzare situazioni, testi ascoltati • Raffigurare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto • Copiare opere di artisti; commentare l'originale • Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica • Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, attività e recite • Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.) • Eseguire semplici suoni spontanei con la voce per ritmare poesie e filastrocche • Commentare verbalmente o riprodurre graficamente spettacoli teatrali o cinematografici • Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnate da canti • Riprodurre semplici sequenze sonore eseguite anche con strumenti convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari... • Illustrare racconti, film, spettacoli • Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati • Realizzare giochi simbolici • Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche • Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente • Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze • Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati • Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...) • Partecipare al canto corale

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:****COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Colora su aree estese di foglio. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Assiste a spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Si esprime attraverso il disegno, spiegandone il significato. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Riproduce suoni, rumori e ritmi dell'ambiente. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali strutturati o casuali. Canta semplici canzoncine.</p>	<p>Prende parte a spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale. 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. Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con strumenti semplici e materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Partecipa con interesse a spettacoli teatrali, filmati e documentari, sapendone riferire il contenuto e rielaborarlo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione. Manifesta curiosità per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio, rappresentandoli sotto forma di disegni e manufatti plastici. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione. Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati. Canta canzoncine e ripete poesie e filastrocche individualmente e in coro. Partecipa con particolare coinvolgimento alle attività di drammatizzazione, portando contributi personali originali.</p>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPI DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO**

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune • Utilizzare gli aspetti comunicativo – relazionali del messaggio corporeo • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita <p>Relativamente alla religione cattolica: Riconoscere nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le differenze di genere • Regole di igiene del corpo e degli ambienti • Gli alimenti • Il movimento sicuro • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri • Le regole dei giochi 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le principali parti del corpo su sé stessi 2. Utilizzare diversi schemi motori (rotolare – strisciare -correre) 3. Riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni 4. Eseguire semplici giochi con la palla 5. Imitare e ripetere movimenti e gesti dell'insegnante 6. Distinguere tra comportamenti giusti e sbagliati 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e le principali parti del corpo su sé stessi e sugli altri e rappresentarle graficamente 2. Utilizzare e coordinare diversi schemi motori (correre - saltare – afferrare - lanciare ecc...) 3. Curare la propria persona, l'ambiente, gli oggetti personali, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine 4. Riconoscere e rispettare le corrette pratiche igieniche 5. Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati 6. Partecipare al gioco collettivo rispettando le indicazioni date dall'insegnante 7. Rispettare il proprio turno di azione nel gioco 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere 2. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare 3. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia 4. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé 5. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute 6. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi 7. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo

		<p>rispettando la propria e altrui sicurezza</p> <p>8. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi</p> <p>9. Rispettare le regole nei giochi</p> <p>10. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo</p>
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio, denominare parti e funzioni • Eseguire giochi motori e giochi sonori • Ideare ed eseguire danze e percorsi per favorire l'equilibrio e la motricità anche con l'utilizzo di attrezzi ed ostacoli • Effettuare semplici giochi di squadra, rispettando le regole date • Individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; • Identificare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto • Determinare con il supporto dell'insegnante comportamenti alimentari corretti e nocivi • Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni • Individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore, ecc.) • Individuare elementi connessi alle differenze di genere • Individuare semplici norme di igiene e di salute • Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana • Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici • Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici • Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri • Osservare comportamenti atti a prevenire rischi • Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo • Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole 	

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA:****COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO****LIVELLI DI PADRONANZA****1****2****3****4**

Riesce con l'aiuto dell'adulto a svolgere le basilari attività di routine. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimi gruppi. Indica le parti del corpo su di sé richieste dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.

Pratica le principali abitudini di igiene personale. E' autonomo nelle attività di routine. 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. Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Controlla la coordinazione oculo – manuale in maniera ancora non definita.

Esegue in autonomia le pratiche di routine e di igiene e pulizia personale. Interagisce con gli altri compagni, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Rispetta le regole e accetta le osservazioni dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente scolastico e le indica all'adulto e ai compagni. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base. Si muove seguendo accuratamente ritmi. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine.

Rispetta le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Esegue in maniera autonoma e corretta tutte le attività di routine. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni. In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza e li coordina anche con l'utilizzo di attrezzi. Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine. Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.