

PREMESSA

Si è scelto di organizzare il curricolo sulle nuove competenze chiave europee (22 maggio 2018) , perché esse rappresentano la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione. Pertanto, è necessario articolare ciascuna competenza in quattro livelli, il primo si riferisce ad un bambino in una situazione evolutiva “acerba”, ossia si potrebbe trattare di un alunno anticipatorio o comunque che ha bisogno di consolidare esperienze e abilità che altri alla sua età hanno già generalmente conseguito. Il secondo livello indica un discente tipico della fine del primo anno e dell'età mediana; il terzo livello ad un alunno in uscita dalla scuola dell'Infanzia. Le formulazioni del quarto livello corrispondono ai Traguardi fissati dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018, trattasi di un alunno/a “evoluto” che ha conseguito un'ottima sicurezza.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali, storie e racconti.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione.</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare rime e somiglianze non scritte.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.</p> <p>A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</p> <p>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.</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo.</p>

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.

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.</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 e 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</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante;</p> <p>esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni;</p> <p>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.</p> <p>Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p> <p>Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p> <p>Ascolta narrazioni o</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.</p> <p>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.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	

	<p>dell'insegnante e, 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>letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e 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>	
--	--	--	--

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni di uso quotidiano e divenute familiari.</p> <p><i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</p>	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, I mesi, le stagioni, I colori, gli oggetti domestici, gli animali, I numeri. Presentarsi e salutare.

EVIDENZE:

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.

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	Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.	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. 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, TECNOLOGIA E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
<COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi.</p> <p>Porre domande.</p>	<p>Raggruppare secondo criteri</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare, seriare e numerare i</p> <p>Comprendere percorsi.</p> <p>l'inventare forme e, storie</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre)</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giornata; giorni, settimana, mesi e stagioni.</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli e percorsi</p> <p>Figure, forme e numeri</p>	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</p> <p>Costruire un calendario settimanale.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi aspetti meteorologici, le assenze, ecc; oppure festività tipiche del mese.</p> <p>Confrontare foto della propria vita e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone)</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali</p>

EVIDENZE

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle.
 Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
 Riferisce eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato.
 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.
 Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).</p> <p>Ordina oggetti in base alla grandezza ed alla forma (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)</p> <p>Risponde con parole frase per spiegare le ragioni della</p>	<p>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...)</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi</p>	<p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni (i bottoni grandi e gialli.).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori.</p> <p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina. Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Ha familiarità con le strategie del contare.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra,</p>

<p>scelta.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza</p>	<p>di simboli convenzionali</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p>	<p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p>	<p>ecc;</p> <p>segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>
--	---	---	---

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<p>Muovere correttamente il mouse</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Eseguire giochi al computer.</p> <p>Prendere visione di lettere attraverso il computer</p>	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Mouse Tastiera</p> <p>Icone principali di Windows e di Word</p>	Vedi abilità

Prendere visione di numeri utilizzando il computer

Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli

Visionare immagini.

Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)

EVIDENZE

Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici. Utilizza tastiera e mouse, riconosce lettere e numeri sulla tastiera.
 Utilizza il PC per visionare immagini.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA DIGITALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1

2

3

4

<p>Assiste a Rappresentazioni multimediali</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, segue semplici giochi al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Visiona immagini.</p>	<p>Da solo o in coppia con la sorveglianza dell'insegnante utilizza il computer per giochi ed elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Opera con lettere e numeri in giochi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini.</p>
--	---	---	--

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE UROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplice strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplice collegamenti tra informazioni contenute in racconti letti dagli adulti, filmati di animazione e con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Compilare semplici tabelle</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>	<p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana)</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) consimboli convenzionali.</p> <p>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.</p>
EVIDENZE			
<p>Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi</p> <p>Sconosciuti. Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati</p> <p>Motiva le proprie scelte</p>			

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni..</p>	

SEZIONE A: Traguardi formativi

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, I principali ruoli nei diversi contesti scolastici.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più piccoli e quelli che</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in sezione.</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	<p>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.</p> <p>Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...;</p> <p>Rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano.</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in sezione e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le</p>

	<p>manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>		<p>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

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>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.</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; 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; 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. 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>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 servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; 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</p> <p>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 e scolastici.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione.</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e 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 grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura</p> <p>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**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. 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. 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.

3

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 compagni e sa impartire semplici. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplice tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.

4

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. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.

		<p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplice argomentazioni.</p>	<p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di</p> <p>Organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>
--	--	---	---

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI D'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>Saper comunicare, esprimere emozioni e stati d'animo utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà</p> <p>Sapere esprimere una storia attraverso la rappresentazione grafico/pittorica e attività manipolative; identificarsi nei vari personaggi durante il racconto di storie utilizzando dialoghi adatti alla situazione.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo;</p> <p>Saper utilizzare i diversi linguaggi del corpo per potersi esprimere.</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Percepire, ascoltare, ricercare e discriminare i suoni all'interno di significativi contesti di apprendimento.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali: riconoscere l'importanza del pentagramma musicale e delle chiavi per l'individuazione delle note</p> <p>Rappresentare eventi sonori con simboli grafici</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte.</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;</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante;</p> <p>classificare i suoni;</p> <p>Saper ritmare una rima, una filastrocca</p> <p>Saper scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voci, corpo e oggetti.</p> <p>Accompagnare storie con semplici sequenze musicali.</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.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.</p> <p>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.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori</p>	<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il 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.</p> <p>Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente i contorni definiti.</p> <p>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>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il 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. Usa diverse tecniche coloristiche. Segue semplici spettacoli teatrali, con interesse.</p> <p>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>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 Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); 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. Ed esplora i primi alfabeti musicali</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Consiglio dell'UE relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente 22/05/2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>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>	<p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>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</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni Eeguire esercizi e "danze" con attrezzi Eeguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda e cena</p>

EVIDENZE

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.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IL CORPO E IL MOVIMENTO

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaino e il coltello con la sorveglianza dell'adulto</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p> <p>Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate;</p> <p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali</p> <p>Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.</p> <p>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</p> <p>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: Controlla la coordinazione oculo- manuale in varie attività motorie.</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. 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</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, applicandoli nei giochi individuali e di gruppo.,</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>

	motorie; sommariamente nella manualità fine Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente	rappresentazioni da fermo e in movimento	
--	--	--	--