

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :</b>	<b>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</b>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA NSCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente.</li> <li>⌚ Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante.</li> <li>⌚ 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.</li> <li>⌚ Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</li> <li>⌚ Ascolta narrazioni o 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.</li> <li>⌚ Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni.</li> <li>⌚ A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.</li> <li>⌚ Distingue i simboli delle lettere dai numeri.</li> <li>⌚ Scrive il proprio nome.</li> <li>⌚ E' in grado di ritmare e scandire le parole; ipotizza il significato di parole non note</li> </ul>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri</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. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato, utilizzando nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</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, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti.</p> <p>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 Formulare ipotesi sulla lingua</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>N B: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>

	scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Riprodurre e confrontare scritture. Ricercare assonanze e rime	
	<b>ATTIVITA'-ESEMPI</b>	<b>EVIDENZE</b>
	<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, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p>	<p>Utilizza la lingua italiana e precisa il proprio lessico dietro richiesta, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</p> <p>Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni</p> <p>Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.</p> <p>Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :</b>	<b>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</b>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<p>Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per:  salutare, chiedere il nome e dire il proprio nome, chiedere come si chiama un oggetto e rispondere alla domanda relativa chiedere aiuto (sto male, ho perso i miei genitori, il mio cognome è..., abito in via...) (livello avanzato)</p> <p>Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato:  nomi indicanti i ruoli nella famiglia, 12 Colori, numeri fino a 10, alcuni animali, alcuni cibi, alcuni arredi</p> <p>Riproduce verbalmente filastrocche e canzoncine</p>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza</p> <p>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana</p>	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.</p> <p>Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.</p>
<b>ATTIVITA' - ESEMPI</b>	<b>EVIDENZE</b>	
<p>Partecipa a giochi che richiedono l'uso dell'inglese (parole e semplici frasi ).</p> <p>Memorizza e riproduce verbalmente canti e filastrocche.</p> <p>N.B.: l'insegnamento della seconda lingua deve essere esclusivamente orale e in forma giocosa.</p> <p>Si consiglia di rendere efficace l'insegnamento catturando l'attenzione utilizzando la memoria visiva e le dinamiche del gioco, quindi visualizzare l'insegnamento usando oggetti, immagini e giochi digitali e inventare giochi, anche di movimento, che consentono l'apprendimento operativo.</p>	<p>Utilizza parole e frasi standard imparate</p> <p>Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria</p> <p>Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti</p> <p>Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti</p>	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA NSCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</li> <li><input type="checkbox"/> Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</li> <li><input type="checkbox"/> Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</li> <li><input type="checkbox"/> Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura</li> <li><input type="checkbox"/> Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</li> <li><input type="checkbox"/> Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</li> <li><input type="checkbox"/> Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli..).</li> <li><input type="checkbox"/> Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</li> <li><input type="checkbox"/> Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</li> <li><input type="checkbox"/> Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</li> <li><input type="checkbox"/> Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici.</li> </ul>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>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</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali ) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansioni legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata  Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni  Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura</p>

<p>persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze</p>	<p><b>ATTIVITA' - ESEMPI</b></p> <p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata          Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte,attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici,preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle Eseguire semplici rilevazioni statistiche &gt;(sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni,attributi, relazion. Utilizzare contenitori graduati per misurare e comparare</p>	<p><b>EVIDENZE</b></p> <p>Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio; riferire eventi della propria storia anche in contesti differenti ed estemporanei; 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 o all'azione di agenti diversi. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori; numerare. Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati</p>
--	---	--

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - TUTTI</b>	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	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	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti (o touch pad)</li> <li>⌚ Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</li> <li>⌚ Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</li> <li>⌚ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</li> <li>⌚ Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</li> <li>⌚ Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer</li> <li>⌚ Visionare immagini, opere artistiche, documentari</li> </ul>	Il computer e i suoi usi Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)
	<b>ATTIVITA' - ESEMPI</b>	<b>EVIDENZE</b>
	vedi abilità	Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizzare tastiera e mouse. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :</b>	<b>IMPARARE A IMPARARE</b>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>TUTTI</b>	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	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. 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. 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. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. Rispondere	Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. Compilare semplici tabelle Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro
<b>ATTIVITA' - ESEMPI</b>		<b>EVIDENZE</b>
	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo. Utilizzare materiali di recupero (piatti, cartoncini, ...) per costruire oggetti, ipotizzandone la funzione	Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o 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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente.</p> <p>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.</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>Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.</p> <p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</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>	
COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA	ABILITA'	CONOSCENZE
<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>Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</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</p> <p>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...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</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 classe</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>Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. 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>e la conoscenza di alcuni beni culturali Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>	
<p><b>ATTIVITA' - ESEMPI</b></p>	<p><b>EVIDENZE</b></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. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</p>	<p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita Riconoscere la differenza tra doveri e diritti attraverso l'acquisizione delle regole. Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc</p>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :</b>	<b>SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</b>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>TUTTI</b>	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA NSCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.          Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.          Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.          Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.          Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.          Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.          Opera scelte tra due alternative, motivandole.          Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.          Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni</p>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>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</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto          Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti          Giustificare le scelte con semplici spiegazioni          Formulare proposte di lavoro, di gioco ...          Confrontare la propria idea con quella altrui          Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro          Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza          Formulare ipotesi di soluzione          Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza          Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante          Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...          Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro          Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione          I ruoli e la loro funzione          Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)          Fasi di un'azione          Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")</p>
<b>ATTIVITA' - ESEMPI</b>	<b>EVIDENZE</b>	
<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni          Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto all'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare          Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa          "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle</p>	<p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro          Collaborare e partecipare alle attività collettive          Osservare situazioni ed eventi, formulare ipotesi          Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza</p>	

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

Prendere decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità

Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE</b>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>IMMAGINI SUONI COLORI</b>	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA NSCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.</p> <p>Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p> <p>Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura )	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà</p> <p>Usare modi diversi per stendere il colore</p> <p>Utilizzare i diversi materiali per rappresentare</p> <p>Impugnare differenti strumenti e ritagliare</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo;</p> <p>produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>

	<p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p>	
<b>ATTIVITA' - ESEMPI</b>	<b>EVIDENZE</b>	
<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimicogestuale</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.</p> <p>Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p>	<p>Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari...</p> <p>Illustrare racconti, film, spettacoli</p> <p>Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati</p> <p>Realizzare giochi simbolici</p> <p>Realizzare manufatti plastici e grafici utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche</p> <p>Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisive</p> <p>Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze</p> <p>Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati</p> <p>Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...)</p> <p>Partecipare al canto corale</p>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA :</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	
<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA NSCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.          Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni.          Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.          Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.          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.          Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.          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 che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare ...).</p>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia          Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.          Tenerci puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.          Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute          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>
<b>EVIDENZE</b>	<b>ATTIVITA' - ESEMPI</b>	
<p>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 id genere          Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle          Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi,</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dei individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.          Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo:</p>	

utilizzare i servizi igienici

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 se 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.

camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.

Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi

Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date In una discussione con i compagni , individuare nell’ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto

In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell’insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)