

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

LA SCUOLA

La scuola dell'infanzia, liberamente scelta dalle famiglie, si rivolge a tutti i bambini dai 3 ai 6 anni di età e è la risposta al loro **diritto all'educazione**.

Ha le sue **origini nelle comunità locali** (come i Comuni e le Parrocchie) e in esse è cresciuta. Oggi si esprime in una **pluralità di modelli istituzionali e organizzativi** promossi da diversi soggetti: lo Stato; gli Ordini religiosi, le Associazioni e le Comunità parrocchiali; gli Enti Locali.

Ciascuno di essi ha apportato un contributo originale allo sviluppo della scuola dell'infanzia, per la **valorizzazione della collaborazione delle famiglie, per l'innovazione pedagogica e la partecipazione sociale, per la generalizzazione e la qualificazione del servizio**.

La storia della scuola dei piccoli, passando dalle iniziali forme di assistenza locale a una diffusione nazionale, resa possibile dall'intervento dello Stato, **riassume il percorso di crescita e affermazione di una cultura che dà valore all'infanzia**.

La scuola dell'infanzia è oggi un **sistema pubblico integrato in evoluzione, che rispetta le scelte educative delle famiglie e realizza il senso nazionale e universale del diritto all'istruzione**. Nelle sue diverse espressioni, ha prodotto sperimentazioni, ricerche e contributi che costituiscono un patrimonio pedagogico riconosciuto in Europa e nel Mondo.

Per ogni bambino o bambina, la scuola dell'infanzia si pone la finalità di **promuovere lo *sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza, della cittadinanza***.

Sviluppare l'identità significa imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire **imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile**, ma vuol dire anche **sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità**: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità.

Sviluppare l'autonomia comporta l'acquisizione della capacità di interpretare e governare il proprio corpo; partecipare alle attività nei diversi contesti; avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé e saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana; partecipare alle negoziazioni e alle decisioni motivando le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti; assumere atteggiamenti sempre più responsabili.

Sviluppare la competenza significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere, negoziare i significati.

Sviluppare il senso della cittadinanza significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise, che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; significa porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo-natura.

Indicazioni Nazionali per il Curricolo per la scuola dell'Infanzia e per il Primo Ciclo di Istruzione 2007

I BAMBINI

I **bambini sono attivi**, amano costruire, giocare, comunicare e fin dalla nascita intraprendono **una ricerca di senso** che li sollecita a indagare la realtà.

Oggi, però, la **crescita** di ciascun bambino e di ciascuna bambina è **resa ardua** dalle **innumerevoli e spesso contrastanti sollecitazioni comunicative**, dai **riferimenti identitari e relazionali plurimi**, dai **tempi contratti** che caratterizzano gli ambienti di vita e i rapporti familiari e sociali, dalla **solitudine di molte famiglie** e **dalla carenza per molti bambini di contatti con i coetanei**.

Giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: hanno imparato a parlare e a muoversi con autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno appreso a esprimere emozioni e a interpretare ruoli attraverso il gioco; hanno appreso i tratti fondamentali della loro cultura.

Fra i tre e i sei anni incontrano e sperimentano diversi linguaggi, scoprono attraverso il dialogo e il confronto con gli altri bambini l'esistenza di diversi punti di vista, pongono per la prima volta le grandi domande esistenziali, osservano e interrogano la natura, elaborano le prime ipotesi sulla lingua, sui media e sui diversi sistemi simbolici.

Le loro potenzialità e disponibilità possono essere sviluppate o inibite, possono evolvere in modo armonioso o disarmonico, **in ragione dell'impegno professionale degli insegnanti, della collaborazione con le famiglie, dell'organizzazione e delle risorse disponibili per costruire contesti di apprendimento ricchi e significativi**.

LE FAMIGLIE

Le **famiglie, che rappresentano il contesto più influente per lo sviluppo dei bambini**, pur nella loro diversità – perché molteplici sono gli ambienti di vita e i riferimenti, religiosi, etici, comportamentali – **sono sempre portatrici di risorse che possono essere valorizzate, sostenute e condivise nella scuola**, per consentire di creare **una rete solida di scambi e di responsabilità comuni**.

Il **primo incontro con la scuola e con gli insegnanti, nonché l'esperienza scolastica dei figli aiutano i genitori a prendere più chiaramente coscienza della responsabilità educativa** che è loro affidata. Essi sono così stimolati a **partecipare a un dialogo** intorno alle finalità della scuola e agli orientamenti educativi, per **rendere forti i loro bambini e attrezzarli per un futuro che non è facile da prevedere e decifrare**. Alla scuola dell'infanzia si **affacciano genitori che provengono da altre nazioni e che costruiscono progetti lunghi o brevi di vita per i loro figli nel nostro paese**. Essi professano religioni diverse, si ispirano spesso a modelli tradizionali di educazione, di ruoli sociali e di genere appresi nei paesi di origine ed esprimono il bisogno di rinfrancare la propria identità in una cultura per loro nuova. **La scuola dell'infanzia è per loro occasione di incontro con altri genitori, per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità**.

Le **famiglie dei bambini con disabilità chiedono sostegno alla scuola per promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento sereno delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi**, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

La scuola dell'infanzia si propone come contesto di relazione, di cura e di apprendimento, nel quale possono essere filtrate, analizzate ed elaborate le sollecitazioni che i bambini sperimentano nelle loro esperienze.

Promuove una **pedagogia attiva e delle relazioni** che si manifesta nella capacità degli insegnanti di **dare ascolto e attenzione a ciascun bambino, nella cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate e consapevoli**. L'apprendimento avviene attraverso l'esperienza, l'esplorazione, i rapporti tra i bambini, con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, attraverso la rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze e attraverso attività ludiche.

Con il **gioco** i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali.

L'ambiente di apprendimento è **organizzato dagli insegnanti in modo che ogni bambino si senta riconosciuto, sostenuto e valorizzato**: il bambino con competenze forti, il bambino la cui famiglia viene da lontano, il bambino con fragilità e difficoltà, il bambino con bisogni educativi specifici, il bambino con disabilità, poiché tutti devono saper coniugare il senso dell'incompletezza con la tensione verso la propria riuscita.

La **vita di relazione** è **caratterizzata da ritualità e da convivialità serena** per incoraggiare il bambino a ritrovarsi nell'ambiente e ad averne cura e responsabilità. Le relazioni con gli insegnanti e fra i bambini sono un importante fattore protettivo e di promozione dello sviluppo.

La scuola dell'infanzia organizza le proposte educative e didattiche espandendo e dando forma alle prime esplorazioni, intuizioni e scoperte dei bambini attraverso un **curricolo esplicito**. A esso è sotteso un **curricolo implicito costituito da costanti che definiscono l'ambiente di apprendimento e lo rendono specifico e immediatamente riconoscibile**:

- **Lo spazio accogliente, caldo, curato, orientato dal gusto**, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. È uno spazio che parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambiente fisico, la scelta di arredamenti e oggetti volti a creare una funzionale e invitante disposizione a essere abitato dagli stessi bambini.
- **Il tempo disteso**, nel quale è possibile per il bambino giocare, esplorare, dialogare, osservare, ascoltare, capire, crescere con sicurezza e nella tranquillità, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita. In questo modo il bambino può scoprire e vivere il proprio tempo esistenziale senza accelerazioni e senza rallentamenti indotti dagli adulti.
- **La documentazione**, come processo che produce tracce, memoria e riflessione, che rende visibili le modalità e i percorsi di formazione e che permette di valutare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. Lo stile educativo, fondato sull'osservazione e sull'ascolto, sulla progettualità elaborata collegialmente, sull'intervento indiretto e di regia.
- **La partecipazione**, come dimensione che permette di stabilire e sviluppare legami di corresponsabilità, di incoraggiare il dialogo e la cooperazione nella costruzione della conoscenza.

La scuola dell'infanzia sperimenta con libertà la propria organizzazione, la formazione dei gruppi, delle sezioni e le attività di intersezione a seconda delle scelte pedagogiche, dell'età e della numerosità dei bambini e delle risorse umane e ambientali delle quali può disporre.

I CAMPI DI ESPERIENZA

IL SE' E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.
- 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 dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.
- È consapevole delle differenze e sa averne rispetto.
- Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista.
- Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.
- Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.

IL CORPO IN MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri.
- Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.
- Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.

LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte.
- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive.
- Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.
- Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.
- È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.
- Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
- Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

I DISCORSI E LE PAROLE - Comunicazione, lingua, cultura

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico.
- Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività.
- Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole.
- Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza.

- ✚ Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico.
- ✚ È consapevole della propria lingua materna.
- ✚ Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

LA CONOSCENZA DEL MONDO - Ordine, misura, spazio, tempo, natura

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- ✚ Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti.
- ✚ Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- ✚ Si orienta nel tempo della vita quotidiana.
- ✚ Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo.
- ✚ Coglie le trasformazioni naturali.
- ✚ Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.
- ✚ Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi.
- ✚ È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
- ✚ Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE – Comunicazione, Lingua, Cultura
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
3. COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – Ordine, misura, spazio, tempo, natura
4. COMPETENZE DIGITALI	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità - TUTTI
5. IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme
7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO IN MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

<i>SEZIONE A: Traguardi formativi</i>			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE – Comunicazione, Lingua, Cultura		
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>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.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di 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.</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 e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</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 scritte.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</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, 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>
EVIDENZE:			
<p>Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze</p> <p>Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato</p> <p>Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti.</p> <p>Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni</p> <p>Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto</p> <p>Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni, ecc.</p>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.</p> <p>Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante.</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>Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>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.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni.</p> <p>A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.</p> <p>Distingue i simboli delle lettere dai numeri.</p> <p>Copia il proprio nome.</p> <p>Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola</p>	<p>Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni.</p> <p>Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici.</p> <p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell'insegnante.</p> <p>Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso.</p> <p>Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni.</p> <p>Inventa semplici rime e filastrocche.</p> <p>Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l'argomento principale in unica illustrazione.</p> <p>Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE –Comunicazione, Lingua, Cultura		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Presentarsi Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.
EVIDENZE: Utilizzare in modo pertinente parole e frasi standard imparate Recitare brevi e semplici filastrocche, cantare canzoncine imparate a memoria Tradurre semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti Nominare oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti			

SEZIONE C: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
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 Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato	Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce in italiano semplicissime frasi proposte dall'insegnante (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, quando può utilizzare i termini che conosce.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – Ordine, misura, spazio, tempo, natura		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti.</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.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare 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>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</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 la relazione fra gli oggetti</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</p> <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p> <p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli e plastici</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi</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>Elaborare previsioni ed ipotesi</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</p> <p>Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</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, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>	<p>Mettere su un'asina del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</p> <p>Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane</p> <p>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"</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc.</p> <p>Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</p> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche >(sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</p>
EVIDENZE			
<p>Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio</p> <p>Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento</p> <p>Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi</p> <p>Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.</p> <p>Utilizzare quantificatori; numerare</p> <p>Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento</p> <p>Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano</p> <p>Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati</p>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA			
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 a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante</p> <p>Costruisce torri e 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 o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</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>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>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.</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>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>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, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.</p> <p>Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.</p> <p>Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.)</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte".</p> <p>Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?)</p> <p>Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici</p> <p>Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.</p> <p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p> <p>Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.</p>		

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità - 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 e i suoi tasti</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</p> <p>Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Realizzare elaborazioni grafiche</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Icone principali di Windows e di Word</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...)</p>	Vedi abilità
EVIDENZE			
<p>Con la supervisione dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche</p> <p>Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file, salvare.</p> <p>Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici</p> <p>Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali</p>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Assiste a rappresentazioni multimediali Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'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</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>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.</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 gironi 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) con simboli 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.</p> <p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>
EVIDENZE			
<p>Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle</p> <p>Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti</p> <p>Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive</p> <p>Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...</p> <p>Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati</p> <p>Motivare le proprie scelte</p>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		IMPARARE A 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:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme		
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 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>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>Gioca 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 nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</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.</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</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>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 ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni</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 classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p> <p>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>EVIDENZE</p> <p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato</p> <p>Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita</p> <p>Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole...</p> <p>Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto</p> <p>Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo</p> <p>Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente</p> <p>Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.</p>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</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>Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</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>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, 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>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo</p> <p>Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà</p> <p>Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.</p> <p>Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.</p> <p>Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'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, di lavoro</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>Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")</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			
<p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro</p> <p>Collaborare e partecipare alle attività collettive</p> <p>Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni</p> <p>Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza</p> <p>Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità</p> <p>Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco</p> <p>Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. 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.	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.	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. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali.</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; 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>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>	<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>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</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>
EVIDENZE			
<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 con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche</p> <p>Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente</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>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.</p> <p>Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Colora su aree estese di foglio.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>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 contorni definiti.</p> <p>Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p> <p>Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>Canta semplici canzoncine.</p>	<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. 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>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.</p> <p>Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio e visti in foto e documentari, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale. Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.</p> <p>Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.</p> <p>Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati; utilizza le note musicali nella produzione sonora, pur non trattandole come lettura o grafia.</p> <p>Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2007		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL CORPO IN MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>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</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</p> <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi</p> <p>Rispettare le regole nei giochi</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date</p> <p>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</p> <p>In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>
EVIDENZE			
<p>Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni</p> <p>Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle</p> <p>Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici</p> <p>Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici</p> <p>Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi</p> <p>Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo</p> <p>Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</p>			

SEZIONE C: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	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 cucchiaio e forchetta e maneggia 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>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</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-motorie; sommariamente nella manualità fine.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.</p> <p>Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni.</p> <p>Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.</p> <p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>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>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.</p> <p>Mangia compostamente utilizzando anche il coltello in presenza di cibi non duri o comunque difficili da tagliare.</p> <p>Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili.</p> <p>Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.</p> <p>In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità.</p> <p>Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ...</p> <p>Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.</p> <p>Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.</p> <p>Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p>