

CURRICOLO ESPlicito SCUOLA DELL' INFANZIA

In riferimento:

alle Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari (22/02/2018) ;
alla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea del
22/05/2018.



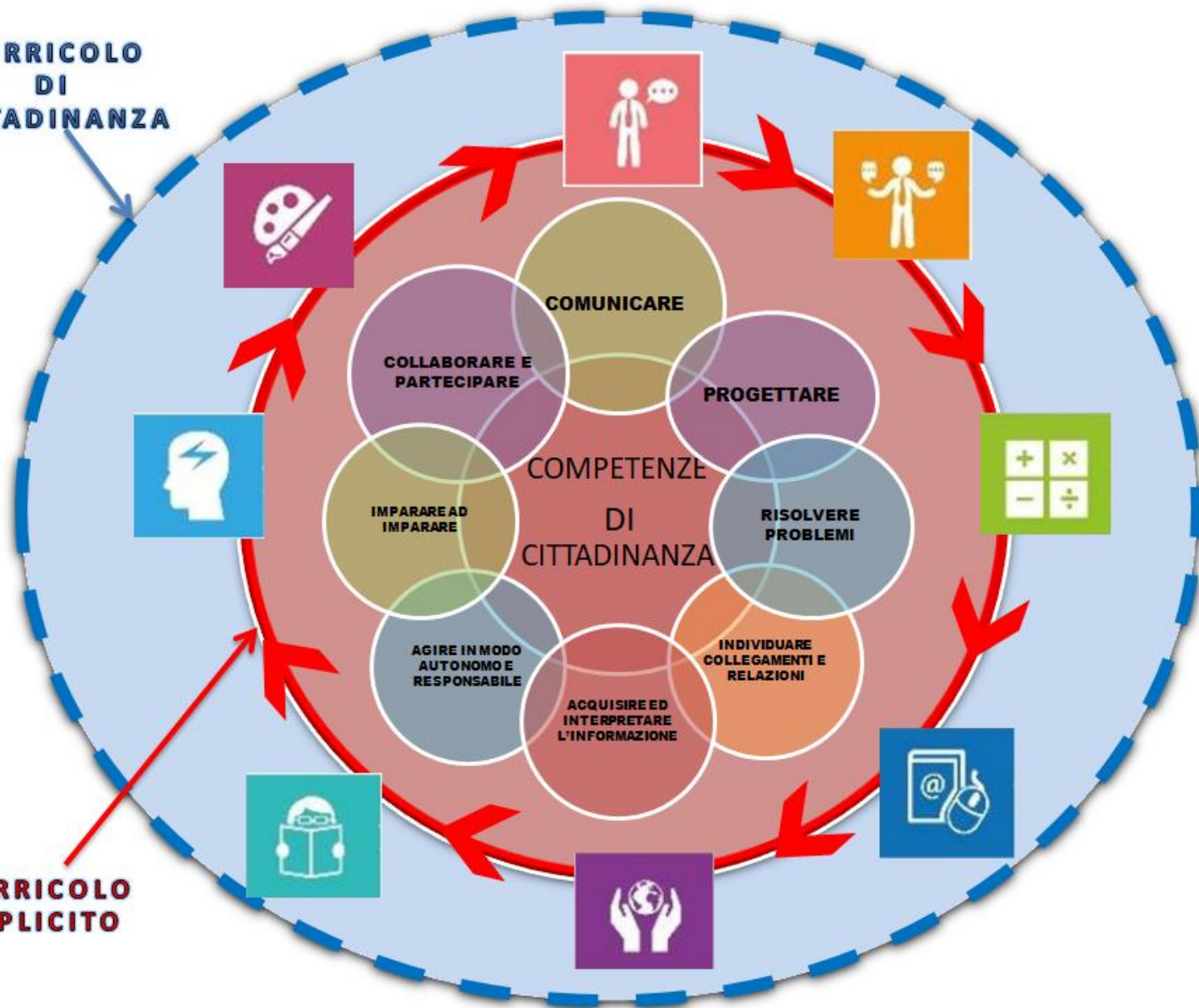
- Il documento “Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari” 22/02/2018, **presenta l’invito** ad una rilettura delle Indicazioni Nazionali 2012 attraverso la lente delle competenze di cittadinanza, di cui si presuppone il rilancio e il rafforzamento a partire dalle lingue (quella madre e quelle straniere), al digitale, all’educazione alla sostenibilità, ai temi della Costituzione, passando in maniera **trasversale**, per le arti, la geografia, la storia, il pensiero matematico e computazionale.
- Per la progettazione del curricolo si è fatto riferimento dunque alle competenze chiave di cittadinanza secondo la Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio dell’Unione Europea del 22/05/2018 che ha sostituito le 8 competenze chiave individuate con la Raccomandazione del 18/12/2006.

Le competenze chiave, come definite nel nuovo quadro di riferimento sopracitato, “*intendono porre le basi per creare società più uguali e democratiche. Soddisfano la necessità di una crescita inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di ulteriore sviluppo della cultura democratica*”. **Cittadinanza attiva e inclusione sociale sono i cardini attorno a cui ruotano le nuove competenze.**

Ogni scuola è dunque chiamata a ricalibrare il proprio curricolo declinandolo in base a queste nuove competenze.

Il curricolo esplicito per competenze chiave trova la sua cornice di riferimento nel curricolo di Educazione Civica, da noi elaborato che in linea con **Le indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018** assumono la Cittadinanza come “*vero sfondo integratore e punto di riferimento*” di tutte le aree del sapere. Le competenze chiave sono gli strumenti culturali per affrontare i cambiamenti e le nuove sfide e per diventare cittadini attivi e consapevoli capaci di condividere i valori comuni e di confrontarsi positivamente in una nuova etica della responsabilità.

**CURRICOLO
DI
CITTADINANZA**



**CURRICOLO
ESPlicito**

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA 2006	COMPETENZE DI BASE 2007	COMPETENZE DI BA SE EUROPEE 2018	CORRISPONDENZA TRA COMPETENZE CHIAVE E CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> • COMUNICARE 	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE;	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE LINGUA STRANIERA
<ul style="list-style-type: none"> • ACQUISIRE E INTERPRETARE INFORMAZIONI. • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI. • RISOLVERE PROBLEMI. 	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA;	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.	LA CONOSCENZA DEL MONDO <i>Oggetti, fenomeni, numero e spazio</i>
<ul style="list-style-type: none"> • COMUNICARE. • COLLABORARE E PARTECIPARE 	COMPETENZA DIGITALE	COMPETENZA DIGITALE	Tutti i campi di esperienza
<ul style="list-style-type: none"> • IMPARARE AD IMPARARE. • ACQUISIRE E INTERPRETARE INFORMAZIONI. • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI. 	IMPARARE A IMPARARE	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Tutti i campi di esperienza
<ul style="list-style-type: none"> • AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE. • COLLABORARE E PARTECIPARE. • COMUNICARE. 	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA
<ul style="list-style-type: none"> • RISOLVERE PROBLEMI. • PROGETTARE. 	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Tutti i campi di esperienza
<ul style="list-style-type: none"> • COMUNICARE. • AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE. 	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI E COLORI RELIGIONE CATTOLICA

COMPETE NZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA /ALFABETICA FUNZIONALE			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018			
COMPETE NZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza ● Comprendere testi di vario tipo letti da altri ● Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento 			
I DISCORSI E LE PAROLE				
FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'		
<p>ASCOLTO- (COMPRENDE E INTERPRETA)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comandi (con un'azione) ● testi illustrati (comprende il significato di immagini) ● descrittivi-narrativi (individuare personaggi principali, ambienti,..) <p>SI ESPRIME (PARLATO)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● con fiducia nelle proprie possibilità (rispondere a semplici domande, parlare con l'adulto, parlare con i compagni, esprimere necessità). ● con crescente correttezza fonologica e morfo-sintattica. 	<p>ASCOLTO- (COMPRENDE E INTERPRETA)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comandi (con due azioni in successione) ● testi illustrati (comprende il significato di immagini) ● descrittivi-narrativi (individuare personaggi luoghi,..) <p>SI ESPRIME (PARLATO)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● con fiducia nelle proprie possibilità (intervenire nelle conversazioni, rispondere adeguatamente alle domande.). ● con crescente correttezza fonologica (anche dei suoni più complessi R-S-T-Z) 	<p>ASCOLTO- (COMPRENDE E INTERPRETA)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comandi (con più azioni successive) ● testi illustrati (comprende il significato e ordina le immagini) ● descrittivi (individua caratteristiche fisiche, comportamentali...) ● narrativi (individua sequenze, luoghi, tempi, per sonaggi) <p>SI ESPRIME (PARLATO)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● con fiducia nelle proprie possibilità (partecipare in modo pertinente alle conversazioni); ● pone domande pertinenti all'argomento trattato; 	<p>Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua italiana.</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 semplici</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</p>

<p>ANALIZZA E COSTRUISCE (PRODUZIONE)</p> <ul style="list-style-type: none"> parole (arricchisce il lessico con nomi di cose, semplici aggettivi,..) ripete brevi filastrocche, conte.. 	<ul style="list-style-type: none"> con crescente correttezza morfologica (coordina nome-verbo) con crescente correttezza sintattica (usa il connettivo "e"). <p>ANALIZZA E COSTRUISCE (PRODUZIONE)</p> <ul style="list-style-type: none"> parole (arricchisce il proprio lessico) rime, filastrocche, conte.. giochi di parole <p>CREA</p> <ul style="list-style-type: none"> completa il finale di storie inventa semplici racconti. 	<p>(chiedere spiegazioni e le sa spiegare).</p> <ul style="list-style-type: none"> con correttezza fonologica con correttezza morfologica(usa articoli,nomi, pronomi,verbi; concorda le parti del discorso); con correttezza sintattica (usa frasi sempre più complesse e coordinate) <p>ANALIZZA E COSTRUISCE (PRODUZIONE)</p> <ul style="list-style-type: none"> parole (alterate,derivate, fonologicamente simili e diverse, famiglia di parole, iniziali e finali, catene di parole..) <p>CREA</p> <ul style="list-style-type: none"> testi fantastici testi realistici testi"poetici" 		<p>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>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 			

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</p>	<p>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE /COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>
---	---

Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018			
COMPETE NZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza ● Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. 			
I DISCORSI E LE PAROLE				
FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	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.
APPREZZARE LA PLURALITÀ LINGUISTICA <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce differenze ed analogie linguistiche nel gruppo sezione. COMPRENDERE <ul style="list-style-type: none"> ● Ipotizza un legame tra suono e significato. COMUNICARE <ul style="list-style-type: none"> ● Comunica ricorrendo anche a linguaggi non verbali 	APPREZZARE LA PLURALITÀ LINGUISTICA <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce differenze ed analogie linguistiche nel gruppo sezione. COMPRENDERE <ul style="list-style-type: none"> ● Ipotizza un legame tra suono e significato. ● Comprende parole di uso quotidiano divenute familiari, se pronunciate chiaramente e lentamente. COMUNICARE <ul style="list-style-type: none"> ● Comunica ricorrendo anche a linguaggi non verbali. ● Recita e canta semplici filastrocche. 	APPREZZARE LA PLURALITÀ LINGUISTICA <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce tradizioni culturali diverse dalle proprie. COMPRENDERE <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende parole di uso quotidiano divenute familiari, se pronunciate chiaramente e lentamente. COMUNICARE <ul style="list-style-type: none"> ● Produce semplici parole in L2. ● Recita e canta semplici filastrocche. 		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. ● Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. ● Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine ● Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. ● Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria 			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA/ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA			

Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018			
COMPETE NZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ● Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare ● Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. ● Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. ● Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. ● Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. ● Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. ● Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. ● Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. 			
LA CONOSCENZA DEL MONDO				
FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'		
<p>SPAZIO-ORDINE- QUANTIFICAZIONE - MISURA COMPRENDE E ANALIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prime relazioni topologiche (sopra, sotto; dentro, fuori; alto, basso) . ● Prime dimensioni spaziali (grandezza, lunghezza). <p>DISCRIMINA E STRUTTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Spazi delimitati (aperti - chiusi) ● Superfici (figure geometriche: cerchio e quadrato) ● Semplici puzzle <p>SIMBOLIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconosce simboli (es. simboli del tempo, faccine). <p>CONFRONTA, CLASSIFICA, ORDINA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● per attributi (colore e grandezza) 	<p>SPAZIO-ORDINE- QUANTIFICAZIONE - MISURA COMPRENDE E ANALIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Relazioni topologiche (sopra, sotto; dentro, fuori; avanti, dietro, alto, basso;...) ● Dimensioni spaziali (grandezza, altezza, lunghezza). <p>DISCRIMINA E STRUTTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Linee (tipologia) ● Spazi delimitati (aperti - chiusi) ● Superfici (figure geometriche) e pavimentazione (puzzle) ● Spostamenti (percorsi , labirinti) <p>SIMBOLIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Situazioni vissute con disegni, con simboli convenzionati o arbitrari (rappresenta 	<p>SPAZIO-ORDINE- QUANTIFICAZIONE - MISURA COMPRENDE E ANALIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Relazioni topologiche (sopra, sotto; alto, basso; a destra, a sinistra....) ● Dimensioni spaziali (grandezza, altezza, lunghezza, spessore) <p>DISCRIMINA E STRUTTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Linee (tipologia e direzione) ● Spazi delimitati (aperti - chiusi; confine..) ● Superfici (figure geometriche) e pavimentazione (puzzle) ● Spostamenti (percorsi , labirinti, mappe) <p>SIMBOLIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza semplici simboli convenzionali per registrare esperienze (es. + - =...) ● Spostamenti 	<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 Seriazioni e ordinamenti. Serie e ritmi. Simboli, mappe e percorsi . Figure e forme. Numeri e numerazione.</p>	<p>Mettere su un'alea 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</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● 2 sequenze OPERA ● Quantificazioni (contare oggetti fino a 3) ● Raggruppa oggetti e costruisce insiemi in base a macrocaratteristiche. <p>SCIENZE (COSE,TEMPO,NATURA)</p> <p>DISCRIMINA- OSSERVA-ANALIZZA-</p> <ul style="list-style-type: none"> ● stati e caratteristiche di oggetti attraverso i 5 sensi (caldo/freddo; silenzio/rumore; dolce/salato) ● le stagioni e le rispettive caratteristiche. ● i fenomeni atmosferici (pioggia, sole, nuvoloso) ● il proprio corpo <p>CLASSIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● animali domestici e selvatici 	<p>graficamente fenomeni atmosferici)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Spostamenti <p>CONFRONTA,CLASSIFICA, ORDINA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● per attributi (colore, forma e dimensione) ● per relazione(funzione) ● ritmo (a sequenza binaria) ● ordina 3 sequenze <p>OPERA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Quantificazioni (contare oggetti fino a 5) ● Costruisce insiemi (potenza degli insiemi,ins. vuoti e unitari). <p>SCIENZE (COSE,TEMPO,NATURA)</p> <p>DISCRIMINA- OSSERVA-ANALIZZA-</p> <ul style="list-style-type: none"> ● il proprio corpo ● le caratteristiche degli elementi ● le uguaglianze,le differenze, l'uso ● il tempo(successione), cambiamenti ● l'aspetto ciclico del tempo (giorno, notte, stagioni) ● i cicli della vita ● semplici ecosistemi <p>CLASSIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● elementi viventi e non viventi 	<ul style="list-style-type: none"> ● tabula semplici dati (con istogrammi..) <p>CONFRONTA,CLASSIFICA, ORDINA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● per attributi (colore,forma,dimensione, uso,sostanza,peso, ..) ● per relazione(funzione, uso) ● ritmo (a sequenza ternaria) ● ordina 4 o più sequenze ● fatti, eventi, immagini e situazioni <p>OPERA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Quantificazioni (approssimative e reali) fino al 10 o anche oltre. ● Costruisce insiemi (potenza degli insiemi,ins. vuoti e unitari,..) e sottoinsiemi. <p>SCIENZE (COSE,TEMPO,NATURA)</p> <p>DISCRIMINA- OSSERVA-ANALIZZA-</p> <ul style="list-style-type: none"> ● il proprio corpo ● le caratteristiche degli elementi ● le uguaglianze,le differenze, l'uso ● il tempo (successione, durata,contemporaneità) ● l' aspetto ciclico del tempo (giorno, notte, mesi , stagioni..) ● l'aspetto irreversibile (ieri, oggi,domani) 	<p>Strumenti e tecniche di misura</p>	<p>per confronto e producendo una "mostra"</p> <p>Eeguire 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>Eeguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</p> <p>Eeguire 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>
---	---	--	---------------------------------------	---

<p>TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva semplici macchine e strumenti tecnologici e pone domande. 	<ul style="list-style-type: none"> ● animali (per nutrimento, habitat..) ● vegetali (frutta,verdura) <p>PROBLEMATIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● pone domande (su fatti, esperienze..) <p>TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva semplici macchine e strumenti tecnologici e formula ipotesi sul loro funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● i cicli della vita ● gli stati della materia <p>CLASSIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● elementi viventi e non viventi ● animali (per nutrimento, habitat..) ● vegetali (piante, frutti, ortaggi, fiori..) <p>PROBLEMATIZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● formula semplici ipotesi (prevede il risultato di un esperimento, secondo la relazione di causa-effetto) <p>TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva semplici macchine e strumenti tecnologici e ne conosce il funzionamento. 		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. ● Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ● Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ● Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. ● Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. ● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 			

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</p>	<p>COMPETENZA DIGITALE</p>
<p>Fonti di legittimazione</p>	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018</p>

COMPETE NZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. 			
TUTTI				
FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'		
<p>COMUNICAZIONE (USARE GLI STRUMENTI PER LA COMUNICAZIONE)</p> <ul style="list-style-type: none"> Distingue diversi supporti comunicativi di uso comune. Visiona brevi cortometraggi, foto, immagini. Alla presenza di un adulto, utilizza strumenti informatici per ascoltare brani musicali. <p>CONTENUTI(CREARE E MODIFICARE CONTENUTI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Esegue semplici giochi di tipo sonoro,linguistico. Usa semplici software per colorare immagini. <p>IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI (ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE)</p> <ul style="list-style-type: none"> Si approccia agli strumenti tecnologici per risolvere semplici problemi di vita scolastica. <p>SICUREZZA</p>	<p>COMUNICAZIONE (USARE GLI STRUMENTI PER LA COMUNICAZIONE)</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconosce i diversi device digitali di uso comune. Usa strumenti informatici per visionare immagini o brevi cortometraggi Alla presenza di un adulto, utilizza strumenti informatici per ascoltare brani musicali o semplici immagini. <p>CONTENUTI(CREARE E MODIFICARE CONTENUTI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico-matematico, linguistico-fonologico e topologico. Usa software per colorare e/o realizzare semplici elaborazioni grafiche. <p>IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI (ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE)</p> <ul style="list-style-type: none"> Individua le principali fonti multimediali. Riconosce la rete e i supporti informatici come strumenti per risolvere semplici problemi di vita scolastica. 	<p>COMUNICAZIONE (USARE GLI STRUMENTI PER LA COMUNICAZIONE)</p> <ul style="list-style-type: none"> Conosce i diversi device digitali di uso comune. Usa strumenti informatici per visionare immagini o contenuti Alla presenza di un adulto, utilizza strumenti informatici per trovare informazioni. <p>CONTENUTI(CREARE E MODIFICARE CONTENUTI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza strumenti informatici per attività e giochi logico-matematici,linguistico-fonologico e topologico. Realizzare elaborazioni grafiche. <p>IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI (ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE)</p> <ul style="list-style-type: none"> Conosce le principali fonti multimediali. Usa le tecnologie per risolvere problemi concreti di vita scolastica: ingrandire 	<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

<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce i principali rischi fisici nell' utilizzo delle apparecchiature elettroniche. ● Utilizza gli artefatti tecnologici sotto la supervisione dell' adulto. 	<p>SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce i rischi fisici nell' utilizzo delle apparecchiature elettroniche. ● Individua le principali possibilità di rischio nell' uso degli artefatti tecnologici. 	<p>immagini, cercare immagini, ascoltare musica..</p> <p>SICUREZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce i rischi fisici nell' utilizzo delle apparecchiature elettroniche. ● Riconosce la possibilità di rischio nell' uso degli artefatti tecnologici. 		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> ● Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche ● Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. ● Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici ● Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali 			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	IMPARARE AD IMPARARE /COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018			
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire ed interpretare l'informazione. ● Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. ● Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. ● Autovalutare il proprio operato. 			
TUTTI				
FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'		
<p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza semplici informazioni acquisite nel contesto scolastico per risolvere problemi legati all'esperienza quotidiana. <p>COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua le informazioni rilevanti di un testo letto dall'insegnante o di un filmato preso in visione. ● Compila semplici tabelle. <p>COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ricava il maggior numero di informazioni da un testo letto dall'insegnante o da un video. ● Utilizza semplici tabelle. <p>COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, 	<p>Segni e simboli convenzionali.</p> <p>Immagini e loro significati.</p> <p>Schemi e tabelle.</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del</p>	<p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana)</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Costruire mappe, schemi,</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Risponde a semplici domande su un racconto o su un video. ● Collega nuove informazioni ad alcune già possedute. <p>ORGANIZZARE L'APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua il materiale occorrente per eseguire una consegna data. <p>AUTOVALUTAZIONE/METACOGNIZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accetta l'errore. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individua semplici collegamenti e relazioni tra informazioni. ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti sconosciuti. <p>ORGANIZZARE L'APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pone domande su informazioni e procedure da seguire. <p>AUTOVALUTAZIONE/METACOGNIZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accetta l'errore. 	<p>avvenimenti e fenomeni, dandone semplici spiegazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collega nuove informazioni ad alcune già possedute. ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti sconosciuti, sperimentando la loro fondatezza. <p>ORGANIZZARE L'APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pone domande su informazioni e procedure. ● Utilizza semplici strategie di memorizzazione. <p>AUTOVALUTAZIONE/METACOGNIZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acquisisce consapevolezza dell'errore. ● Acquisisce consapevolezza di ciò che sa fare. 	<p>proprio tempo e del proprio lavoro.</p> <p>Semplici tecniche di comunicazione.</p> <p>Sequenza delle azioni da compiere per il raggiungimento dell'obiettivo.</p> <p>Modalità di autovalutazione.</p>	<p>riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.</p> <p>A partire da una narrazione, 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>
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti ● Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive ● Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... ● Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati ● Motiva le proprie scelte 			

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</p>	<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE/COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>
<p>Fonti di legittimazione</p>	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018</p>

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ● Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. ● Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. ● Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. ● Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. ● Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. ● Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. ● Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli dei 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.
--------------------------------------	--

IL SE' E L'ALTRO

FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'		
<p>PRENDERE COSCIENZA DI SE'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni, parole e semplici frasi. ● Iniziare a percepire la propria identità personale (identità sessuale, preferenze...). ● Si muove con autonomia nello spazio scolastico. ● Matura l'autonomia nell'uso dei materiali scolastici. <p>PRENDERE COSCIENZA DELLE PROPRIE POSSIBILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● collabora nelle attività quotidiane ● (autonomia) Supera la dipendenza dall'adulto (Va in bagno da solo, si lava le 	<p>PRENDERE COSCIENZA DI SE'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce ed esprime verbalmente i propri bisogni e sentimenti. ● Racconta eventi legati ad un'esperienza vissuta. ● (autonomia) Supera la dipendenza dall'adulto ● assume iniziative e porta a termine compiti e attività in autonomia. ● Si muove con autonomia nello spazio scolastico. ● Matura l'autonomia nell'uso dei materiali scolastici. <p>PRENDERE COSCIENZA DELLE PROPRIE POSSIBILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● collabora nelle attività quotidiane 	<p>PRENDERE COSCIENZA DI SE'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esprime emozioni, sentimenti, bisogni) ● canalizza l'aggressività: impara a gestire le emozioni e le frustrazioni ● sviluppa la propria identità e autostima ● raggiungere le autonomie (nel gioco e nel lavoro negli spazi) <p>PRENDERE COSCIENZA DELLE PROPRIE POSSIBILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● incarichi e responsabilità ● comunicare i propri bisogni 	<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</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 fra 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</p>

<p>mani e le asciuga,sa togliersi la giacca, prova ad infilarsi la giacca,mangia autonomamente, si procura ciò che gli serve).</p> <p>PRENDERE COSCIENZA DEGLI ALTRI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica compagni e insegnanti chiamandoli per nome. ● Riconosce l'appartenenza ad una sezione <p>COMPRENDE NORME DI COMPORTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce e rispetta le regole stabilite nel contesto scolastico ● Gioca in piccolo gruppo rispettando semplici regole di convivenza ● Comprende prime regole di vita quotidiana dell'ambiente <p>COMPRENDE NORME DI RELAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Si relaziona positivamente con il gruppo sezione e le insegnanti di riferimento. ● Gioca in piccolo gruppo rispettando semplici regole di convivenza <p>CONOSCE TRADIZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conosce le tradizioni della famiglia 	<ul style="list-style-type: none"> ● comunicare i propri bisogni ● compie semplici scelte <p>PRENDERE COSCIENZA DEGLI ALTRI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunica e riconosce le emozioni proprie e altrui. ● Si relaziona positivamente con il gruppo sezione,con l'insegnante e con le insegnanti ● ascolta e rispetta i bisogni e le opinioni degli altri ● accetta le diversità (manifesta interesse per i membri del gruppo). <p>COMPRENDE NORME DI COMPORTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce e rispetta le regole stabilite nel contesto scolastico ● assume comportamenti adeguati per salvaguardare la propria salute e sicurezza ● Gioca in modo creativo e corretto rispettando le regole di convivenza. ● Ha cura delle cose proprie e dell'ambiente scolastico <p>COMPRENDE NORME DI RELAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● collabora per rispettare le proprie cose e gli spazi collettivi ● vivere le diversità positivamente 	<ul style="list-style-type: none"> ● ha capacità organizzative nelle attività, ha iniziative (nel gioco) <p>PRENDERE COSCIENZA DEGLI ALTRI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● supera il proprio punto di vista ● presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà. ● accetta le diversità (manifesta interesse per i membri del gruppo) ● ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista <p>COMPRENDE NORME DI COMPORTAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sa controllare i propri movimenti e istinti ● rispetta le regole di convivenza condivise ● assume comportamenti adeguati per salvaguardare la propria salute e sicurezza <ul style="list-style-type: none"> ● adotta comportamenti corretti in diversi contesti dell'ambiente <p>COMPRENDE NORME DI RELAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● rispetta e cura le proprie cose e gli spazi collettivi ● vivere le diversità positivamente ● gioca in modo costruttivo ● persegue il bene comune <p>CONOSCE TRADIZIONI</p>	<p>eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> ● 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>CONOSCE AMBIENTI DIVERSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si accorge delle diversità fisiche, religiose. 	<ul style="list-style-type: none"> • gioca in modo costruttivo • persegue il bene comune <p>CONOSCE TRADIZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • conosce le principali tradizioni locali <p>CONOSCE AMBIENTI DIVERSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • pone domande e inizia a riflettere sulle diversità 	<ul style="list-style-type: none"> • conosce le tradizioni della famiglia e della comunità <p>CONOSCE AMBIENTI DIVERSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • pone domande e riflette sulle diversità 		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima • consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 			

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</p>	<p>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' /COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>
<p>Fonti di legittimazione</p>	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018</p>
<p>COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.

TUTTI				
FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'		
<p>PENSIERO CRITICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Racconta il proprio vissuto. Esprime le proprie idee su sollecitazione dell'insegnante. Esprime semplici giudizi su un avvenimento con l'aiuto dell'insegnante. <p>SCEGLIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> Opera scelte tra due alternative. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande. <p>PROGETTAZIONE-REALIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> Collabora con altri nel gioco e nel lavoro seguendo le indicazioni dell'insegnante. Ripercorre verbalmente la fasi di un'azione. 	<p>PENSIERO CRITICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Riflette sul proprio vissuto. Esprime la propria opinione. Ascolta le idee altrui ed esprimere le proprie. Esprime semplici giudizi su un avvenimento. <p>SCEGLIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> Motiva le proprie scelte. Prova soluzioni note di fronte ad un problema; se falliscono, tenta nuove soluzioni; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni. <p>PROGETTAZIONE-REALIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> Collabora con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro. 	<p>PENSIERO CRITICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostiene la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Confronta la propria idea con quella altrui. Esprime semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. <p>SCEGLIERE</p> <ul style="list-style-type: none"> Motiva le proprie scelte argomentandole. Formula ipotesi di soluzione ad un problema. <p>PROGETTAZIONE-REALIZZAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizza dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Coopera con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguita. 	<p>Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione. Modalità di decisione.</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>
TRAGUARDI DI COMPETENZA	<ul style="list-style-type: none"> Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni e problemi di esperienza. Prende decisioni relative a giochi o compiti, in presenza di più possibilità. 			

- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE / COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018			
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). ● Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. ● Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. ● Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. ● Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 			
IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI				
FINE 1° ANNO INFANZIA	FINE 2° ANNO INFANZIA	FINE 3° ANNO INFANZIA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ABILITA'	ABILITA'	ABILITA'	IMMAGINI, SUONI, COLORI	IMMAGINI, SUONI, COLORI
IMMAGINI, SUONI, COLORI ASPETTO GRAFICO PITTORICO Discrimina <ul style="list-style-type: none"> ● Segni (lineari, circolari..) ● I colori primari pur utilizzando tutti i colori per la produzione grafica. ● I materiali (solidi) e li manipola Produce <ul style="list-style-type: none"> ● Scarabocchi utilizzando semplici tecniche grafo pittoriche. ● Segni ai quali dà un significato. 	IMMAGINI, SUONI, COLORI ASPETTO GRAFICO PITTORICO Discrimina <ul style="list-style-type: none"> ● Segni (lineari, circolari, verticali, orizzontali, linee aperte e chiuse..). ● I colori primari e secondari e li utilizza tutti per la produzione grafica. ● I materiali (solidi, liquidi) e li manipola. Produce <ul style="list-style-type: none"> ● Disegni aderenti alla realtà utilizzando 	IMMAGINI, SUONI, COLORI ASPETTO GRAFICO PITTORICO Discrimina <ul style="list-style-type: none"> ● Segni (lineari, circolari, verticali, orizzontali, obliqui, linee aperte e chiuse..). ● I colori primari, secondari, le tonalità chiaro, scuro e li utilizza tutti per la produzione grafica. ● I materiali (solidi, liquidi, aeriformi) e li manipola. Produce	Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica. Gioco simbolico. Materiali: fruizione e applicazione. Colori (utilizzo, primari, secondari, sfumature, contrasti e assonanze) Funzione comunicativa dei messaggi non verbali.	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico e l'attività mimico-gestuale. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. Copiare opere di artisti; commentare l'originale. Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.

<p>Esplora, utilizza e manipola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pennelli, pennarelli, stampini, cerette, materiali plastici, ecc. <p>Interpreta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segni e colori. <p>MUSICA: ASPETTO SONORO</p> <p>Discrimina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le sonorità del corpo e quelle dell'ambiente. <p>Produce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suoni con il corpo. • Canti di gruppo. • Ritmi sonori. <p>Ascolta e segue</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musiche e canzoni. <p>MUSICA: ASPETTO MASSMEDIALE</p> <p>Individua e analizza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaggi e azioni. <p>Produce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scarabocchi. <p>TECNOLOGIA</p> <p>Osserva ed esplora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e strumenti di uso comune esplorandone le funzioni (pennarelli, cerette, forbici, forchetta, pennelli, ecc.). <p>Manipola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiali vari. 	<p>diverse tecniche coloristiche e materiali plastici e le descrive.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coloriture di immagini rispettando i contorni. • Rappresenta delle proprie conoscenze ed esperienze e le descrive. <p>Esplora, utilizza e manipola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversi materiali per rappresentare la realtà. • Semplici strumenti operativi (pennelli, pennarelli, materiali plastici, forbici, ecc.) <p>Interpreta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segni, forme, colori, posizioni. <p>MUSICA: ASPETTO SONORO</p> <p>Discrimina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le sonorità del corpo e quelle dell'ambiente. • Suoni e rumori. <p>Produce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suoni con il corpo e con gli strumenti. • Canti individuali e di gruppo. • Ritmi sonori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegni aderenti alla realtà utilizzando diverse tecniche coloristiche. • Coloriture di immagini rispettandone i contorni. • Sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria visione della realtà usando modi diversi di stendere il colore. • Storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, il disegno, la pittura, attività manipolative. <p>Esplora, utilizza e manipola</p> <ul style="list-style-type: none"> • I materiali a disposizione e li utilizza in modo personale. • Differenti strumenti operativi (pennelli, pennarelli, pastelli, temperino, forbice, ecc). <p>Interpreta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segni, forme, colori, posizioni, immagini. • Opere d'arte e beni culturali esprimendo le proprie considerazioni. 	<p>Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione, ecc.</p> <p>Corrispondenza suono/movimento.</p> <p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film e musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni.</p> <p>Identità personale.</p> <p>Motricità globale.</p> <p>Motricità fine.</p> <p>Coordinazione motoria.</p> <p>Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione.</p>	<p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi.</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>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori anche accompagnati da giochi sonori (canzoncini, ritmi).</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eseguire giochi di movimento con materiali strutturati (cerchi, palle, funi...).</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date.</p>
---	--	---	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Materiali plastici. <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO Scopre, denomina, rappresenta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alcune parti del proprio corpo: testa, corpo, arti... • Regole di comportamento. • Corrette abitudini alimentari. • Rischi e pericoli legati all'ambiente e ai comportamenti. <p>Sperimenta/ Controlla</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'equilibrio statico. <p>Coordina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andature: strisciare, rotolare, camminare, correre. • Gesti motori con le mani (accartocciare, strappare, afferrare) e con i piedi (colpire). <p>Struttura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo spazio fisico (nell'angolo gioco). • Le relazioni in piccolo gruppo. • Il gioco simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Movimenti con il corpo a ritmo di musica. • Drammatizzazioni. <p>Ascolta e segue</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musiche e canzoni. • Spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, audiovisivi). <p>MUSICA: ASPETTO MASSMEDIALE Individua e analizza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaggi, azioni, scene, argomenti. <p>Produce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegni. <p>TECNOLOGIA Osserva ed esplora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e strumenti di uso comune esplorandone le funzioni (pennarelli, matite, cerette, forbici, forchetta, pennelli, ecc.). • Oggetti e li classifica in base alla loro funzione (contenere, trasportare, sostenere...). <p>Manipola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiali vari. • Materiali plastici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le produzioni proprie e quelle degli altri. <p>MUSICA: ASPETTO SONORO Discrimina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le sonorità del corpo e quelle dell'ambiente. • Suoni e rumori indicandone la provenienza. • I primi alfabeti musicali utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. <p>Produce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suoni con il corpo e con diversi strumenti. • Canti individuali e di gruppo. • Ritmi sonori e simbolici (note musicali). • Movimenti con il corpo a ritmo di musica. • Drammatizzazioni. • Elementi musicali di base, semplici sequenze sonoro-musicali con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. <p>Ascolta e segue</p>	<p>Regole di gioco (individuali e di gruppo).</p>	<p>Individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).</p>
--	--	--	---	--

	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO Scopre, denomina, rappresenta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alcune parti del proprio corpo: elementi del viso, segmenti, arti (mani, piedi). • Scopre e denomina le articolazioni (spalle, gomito, ginocchio, collo). • Regole di comportamento. • Corrette abitudini alimentari. • Rischi e pericoli legati all'ambiente e ai comportamenti. <p>Sperimenta/ Controlla</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'equilibrio statico e dinamico. • La respirazione e l'inspirazione. • La tonicità: tensione e rilassamento. • La lateralità mani e piedi. <p>Coordina</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andature: strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare. • Gestii motori con le mani (accartocciare, strappare, infilare, afferrare, ecc.) e con i 	<ul style="list-style-type: none"> • Musiche classiche e moderne, canzoni. • Spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici e video). <p>MUSICA: ASPETTO MASSMEDIALE Individua e analizza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaggi, azioni, scene, argomenti, tempi, sequenze, contenuti. <p>Produce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegni animati. <p>TECNOLOGIA Osserva ed esplora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e strumenti di uso comune esplorandone le funzioni (pennarelli, matite, cerette, forbici, forchetta, pennelli, ecc.). • Oggetti di uso comune e li classifica in base alla loro funzione (contenere, trasportare, sostenere...). • Strumenti tecnologici (PC, LIM, lettore CD, tablet) e ne riconosce le funzioni. <p>Manipola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiali vari. • Materiali plastici. 		
--	--	---	--	--

	<p>piedi (colpire, lanciare).</p> <p>Struttura</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lo spazio fisico e quello grafico. ● Le relazioni in piccolo gruppo e in grande gruppo. ● Il gioco simbolico usando anche travestimenti. ● La drammatizzazione. 	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Scopre, denomina, rappresenta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alcune parti del proprio corpo: segmenti, arti (mani, piedi). ● Le articolazioni (spalle, gomito, ginocchio, collo, polso, anche). ● L'asse corporeo (testa, nuca, colonna vertebrale, dorso). ● Regole di comportamento. ● Corrette abitudini alimentari. ● Rischi e pericoli legati all'ambiente e ai comportamenti. <p>Sperimenta/ Controlla</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'equilibrio statico e dinamico. ● La respirazione e l'inspirazione. ● La tonicità: tensione e rilassamento sia globale che segmentale. ● La lateralità mani, piedi, occhio e orecchio <p>Coordina</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Andature: strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare, ecc. 		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Gestì motori con le mani (accartocciare, strappare, infilare, afferrare, allacciare, tagliare, ecc.) e con i piedi (colpire, lanciare, respingere). <p>Struttura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo spazio fisico e quello grafico. • Le relazioni in piccolo gruppo, in grande gruppo e a coppie. • Il gioco simbolico usando anche travestimenti. • La drammatizzazione. 		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 			