

ISTITUTO COMPRENSIVO “MANZONI-RADICE”

CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA
con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni
Nazionali 2012 e alla Raccomandazione del Parlamento europeo e
del Consiglio del 22 maggio 2018

PROGETTARE E VALUTARE PER COMPETENZE

Assumendo come quadro di riferimento le Indicazioni Nazionali 2012, in cui si delinea il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo ciclo d'Istruzione, la progettazione non può prescindere da una **struttura curricolare per competenze**.

Nella scuola odierna il concetto di competenza è il **criterio regolativo fondamentale del sistema d'istruzione**, in cui per competenza, si intende <<la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e /o personale>>. (dal Quadro Europeo delle Qualifiche e Titoli).

Il sociologo Guy Le Boterf ha definito la competenza non come uno stato ma come un **processo** che si configura come un *saper agire in una determinata situazione*.

Ai fini dello sviluppo delle competenze, la modalità più efficace è quella che vede l'**apprendimento situato e distribuito**, collocato cioè in un contesto il più possibile reale e ripartito tra più elementi e fattori di comunicazione (materiali cartacei, virtuali, compagni, insegnante, contesti esterni e interni alla scuola, ecc...).

Si rende pertanto, necessario ripensare il modo di "fare scuola", integrando la didattica dei contenuti e dei saperi, con modalità interattive e costruttive di apprendimento.

Fondando il proprio insegnamento su esperienze significative, che mettono in gioco contenuti e procedure e che consentano di "**imparare facendo**", i docenti rendono l'alunno protagonista del processo di acquisizione delle competenze.

ESPLICAZIONE DEI QUADRI DI RIFERIMENTO PER IL CURRICOLO E LA VALUTAZIONE DI COMPETENZE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Le schede: i quadri di riferimento sono riportati in schede a due sezioni: la sezione A riporta le competenze (articolate in abilità e conoscenze), gli esempi di compiti significativi e le evidenze; la sezione B riporta i descrittori con i livelli di padronanza attesi rispetto alle competenze.

Competenze chiave, competenze specifiche, traguardi: le competenze specifiche che fanno capo ai campi di esperienza sono incardinate nella competenza chiave europea.

Il curricolo si articola a partire dalle otto competenze chiave europee, perché queste rappresentano la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso. Esse sono un riferimento necessario per lo sviluppo personale e sociale, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, esaltando ancor di più la didattica esperienziale tipica della scuola dell'infanzia, centrata sui due grandi mediatori del gioco e della conversazione.

Nelle competenze specifiche e nella loro articolazione in abilità, sono rilevabili gli enunciati dei Traguardi fissati dalle Indicazioni, per lo meno in quelle competenze chiave dove sono coinvolti specifici campi di esperienza; più ancora i traguardi vengono ritrovati e sviluppati nei "livelli di padronanza".

Le evidenze: esse coincidono il più delle volte, con i Traguardi e rappresentano l'agire competente, che il bambino dimostra di mettere in atto nello svolgimento di compiti significativi, di unità di apprendimento e nel lavoro quotidiano.

I compiti significativi: sono solo dei meri esempi di attività da affidare agli alunni. Il livello di tali attività, è sempre un po' più alto degli strumenti già posseduti dagli alunni, altrimenti si tratterebbe di semplice esercitazione e verrebbe a mancare l'elemento di attivazione di risorse personali per il problem solving.

I livelli di padronanza: viene valutata la padronanza della competenza chiave nel suo complesso. La valutazione di una competenza si esprime tipicamente attraverso una breve descrizione di come una persona utilizza le conoscenze, le abilità e le capacità personali possedute e in quale grado di autonomia e responsabilità. E' necessario quindi articolare la competenza in livelli di padronanza.

La rubrica si articola in quattro livelli: il primo si attribuirebbe ad un bambino in una situazione evolutiva "acerba" (tipo un alunno anticipatorio o che ha bisogno di consolidare esperienze e abilità che altri alla sua età hanno già generalmente conseguito, o di essere supportato dall'insegnante); il secondo livello si riferirebbe ad un alunno pressappoco tipico della fine del primo anno di scuola dell'infanzia e dell'età mediana; il terzo livello più o meno ad un alunno in uscita dalla scuola dell'infanzia e il quarto livello ad un alunno evoluto tendenzialmente dell'ultimo anno, che ha conseguito con buona sicurezza i Traguardi contemplati dalle Indicazioni. Infatti, le formulazioni del quarto livello corrispondono ai Traguardi.

E' bene precisare, che la valutazione di competenze serve appunto per attribuire a ciascuno, nelle diverse competenze, la padronanza effettivamente posseduta, **al di là dell'età anagrafica, dell'anno di frequenza, ecc.**

E' chiaro che nessun alunno corrisponderà nettamente a tutte le formulazioni di un certo descrittore. Per certi versi sarebbe più collocabile in uno, per altri in un altro. Ebbene: lo si colloca al livello che definisce la sua "fisionomia prevalente".

I gradi: Alla fine delle schede di curricolo, vi è una rubrica olistica dei gradi. I gradi sono delle specificazioni applicabili a tutti i livelli per distinguere, dentro ciascun livello di padronanza, eventuali differenze individuali. Sappiamo già che dentro un livello di padronanza vi possono essere alunni molto diversi: il grado ci permette di dare conto di eventuali differenze pur sempre nell'ambito dello stesso livello. Così un alunno dell'ultimo anno a cui è stato attribuito globalmente il livello 3 di padronanza in una determinata competenza, potrebbe in realtà, per alcuni aspetti di essa, essere meno evoluto, o mobilitare alcune conoscenze o abilità meno consolidate. Il grado ci permette di dire che l'allievo potrebbe essere collocato correttamente nel livello 3, ma, per esempio, non in modo eccellente, ma con un grado basilare, vicino al livello 2, o al contrario, proprio nella sua pienezza, ovvero al grado di eccellenza.

La descrizione della competenza deve sempre essere formulata in modo positivo. Quando si dice che la competenza ha solo accezione positiva, si intende che essa documenta sempre ciò che l'alunno SA, non ciò che l'alunno NON SA. Per questo si usano i livelli ad andamento verticale ascendente: qualora un allievo non consegua la competenza attesa, gli si valuta la competenza ad un livello inferiore, pur sempre positivo, ma che documenta competenze meno strutturate rispetto a quelle attese.

La didattica e la valutazione delle competenze: il conseguimento di competenze non può avvenire senza una didattica flessibile che privilegi l'esperienza attiva dell'allievo, la sua riflessività, l'apprendimento induttivo, la costruzione sociale dell'apprendimento, la collaborazione, il mutuo aiuto, la creatività, l'approccio integrato interdisciplinare. La valutazione della competenza può avvenire solo in presenza di "compiti significativi" realizzati dall'allievo singolarmente o in gruppo, in autonomia e responsabilità. Ecco l'importanza di individuare tali compiti significativi e di articolare occasioni formative costituite di unità formative o di apprendimento che pongano agli alunni problemi da risolvere o situazioni da gestire. Ciò valorizza il carattere tipico della scuola dell'infanzia, ma invita nel contempo a rafforzarne ulteriormente alcuni tratti già presenti: la sistematicità nella programmazione delle attività, l'intenzionalità, la forte integrazione tra docenti e tra proposte, la documentazione. Gli elementi di valutazione eterogenei condotti sull'allievo (osservazioni in situazione, conversazioni, compiti significativi, "frame") offrono ai docenti un quadro complessivo, un profilo dell'allievo che dovrebbe intercettare, al momento della valutazione, i descrittori della rubrica, permettendo di attribuire il livello di competenza pertinente. I due livelli finali si ispirano sostanzialmente ai traguardi dei diversi campi di esperienza, laddove questi possono essere di riferimento, però la descrizione è maggiormente articolata, nello sforzo di meglio illustrare le possibili prestazioni offerte dai bambini.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Fonti di legittimazione:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari

CAMPI D'ESPERIENZA

I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITÀ

CONOSCENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.

2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri.

3. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

1. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.

2. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.

3. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.

4. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.

5. Analizzare e commentare figure di crescente complessità.

7. Formulare frasi di senso compiuto.

8. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.

9. Esprimere sentimenti e stati d'animo.

10. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.

11. Inventare storie e racconti.

12. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.

13. Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

14. Riprodurre e confrontare scritture.

15. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.

1. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.

2. Principi essenziali di organizzazione del discorso.

3. Principali connettivi logici e temporali

4. Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.

5. Abbinamento fonema-grafema

6. Codici linguistici: parola e immagine

NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.

-Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.

-A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo.

-Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.

-Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.

-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.

-A partire da immagini di persone o personaggi che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.

-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.

EVIDENZE:

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
LIVELLI DI PADRONANZA

1

2

3

4

A Si esprime attraverso cenni, parole, frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.

A Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.

A Si esprime autonomamente attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.

A Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

B Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.

B Racconta spontaneamente vissuti ed esperienze.

B Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante; esprime sentimenti, stati d'animo bisogni.

B Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

C Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.

C Esegue consegne espresse in modo semplice, attraverso istruzioni date in sequenza.

C Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.

C Comprende ed esegue le consegne apportando contributi personali.

D Interagisce con i compagni attraverso suoni, cenni e azioni.

D Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.

D Interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.

D Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.

E Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.

E 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.

E 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 non rispettando l'ordine cronologico dei fatti; fa ipotesi sull'andamento della narrazione.

E Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

F Esprime attraverso il pianto sentimenti e bisogni.

F Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile.

F Esprime sentimenti e stati d'animo, bisogni utilizzando un vocabolario ricco ed appropriato.

F Esprime, ad insegnanti e bambini, con sempre maggiore consapevolezza ciò che prova attraverso una buona proprietà di linguaggio.

G Individua, accompagnato dalle domande dell'insegnante, l'elemento principale di un breve racconto.

G Sa individuare in un breve racconto l'elemento principale e rappresentarlo.

G Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.

G Sa illustrare un racconto o un filmato, cogliendone il senso e verbalizzando le informazioni attraverso la rielaborazione individuale o di gruppo.

H Memorizza brevi filastrocche, poesie e canti.

H Recita poesie, canzoni, filastrocche.

H Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.

I Gioca con le parole accompagnato dall'insegnante (diminutivi, accrescitivi ...).

I Invento parole; ipotizza il significato di parole non note.

I Invento nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

L Copia il proprio nome.

L Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; scrive il proprio nome.

L Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Fonti di legittimazione:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
2012 e Nuovi Scenari

Indicazioni Nazionali per il Curricolo

CAMPI D'ESPERIENZA

I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITÀ

CONOSCENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.
2. Comunicare verbalmente in situazioni di vita quotidiana.

Ricezione orale (ascolto)

1. Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.

Produzione orale

1. Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.
2. Utilizzare semplici parole, espressioni e frasi nelle rispettive lingue madri presenti a scuola.
3. Imparare filastrocche, conte nelle diverse lingue straniere.

1. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.
2. Repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.
3. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane in diverse lingue.
4. Vocaboli di uso comune nelle lingue presenti a scuola.

- Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.
- Presentarsi.
- Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole e frasi in lingua straniera.

EVIDENZE:

L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.

Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. 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

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|--|---|--|
| A Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante. | A Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. | A. Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. | A Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, a lui familiari. |
| | B Riproduce, accompagnato dall'insegnante brevissime filastrocche imparate a memoria. | B Riproduce brevi filastrocche e canzoncine imparate a memoria. | B Recita brevi filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. |
| | C Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente. | C Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato. | C Illustra termini stranieri che ha imparato su richiesta dell'insegnante. |
| | | D Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. | D Comunica, con parole o brevi frasi memorizzate, informazioni di routine. |
| | | | E Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. |

SEZIONE A: Traguardi formativi

| | | | |
|---|---|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | | |
| Fonti di legittimazione: | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Scenari | | Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi |
| CAMPI D'ESPERIENZA | LA CONOSCENZA DEL MONDO - Oggetti, fenomeni, viventi – Numero e spazio | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <p>1. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.</p> <p>2. Utilizzare semplici simboli per registrare.</p> <p>3. Compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>4. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>5. Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</p> <p>6. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>7. Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p> <p>8. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>9. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>10. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p> | <p>1. Raggruppare e seriare secondo criteri diversi (dati o personali).</p> <p>2. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>3. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>4. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>5. Individuare e Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>6. Numerare (ordinalità, cardinalità del numero).</p> <p>7. Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>8. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>9. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.</p> <p>10. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.</p> <p>11. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>12. Osservare la realtà che ci circonda.</p> <p>13. Porre domande sulle cose e la natura.</p> <p>14. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>15. Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>16. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</p> <p>17. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate allo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.</p> <p>18. Elaborare previsioni ed ipotesi.</p> <p>19. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>20. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.</p> <p>21. Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.</p> <p>22. Costruire modelli e plastici per rappresentare la realtà.</p> <p>23. Costruire modelli e assemblare manufatti e oggetti tecnologici (Tinkering).</p> | <p>1. Concetti temporali: (prima - dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>2. Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</p> <p>3. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...).</p> <p>4. Raggruppamenti.</p> <p>5. Seriazioni e ordinamenti.</p> <p>6. Serie e ritmi.</p> <p>7. Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>8. Figure e forme.</p> <p>9. Numeri e numerazione.</p> <p>10. Strumenti e tecniche di misura.</p> <p>11. Elementi e parti del mondo e della natura.</p> <p>12. Strumenti tecnologici.</p> | <p>Mettere su una linea 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 metereologiche, 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>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> |

EVIDENZE:

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.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
LIVELLI DI PADRONANZA

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|--|
| A 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.) con l'aiuto dell'insegnante. | A Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. | A Colloca correttamente nel tempo le azioni abituali della giornata e le riferisce in modo coerente. | A Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. |
| B Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante. | B Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu ...). | B Ordina e raggruppa oggetti in autonomia base a in caratteristiche e funzioni anche combinate grandi e (i bottoni gialli ...). | B 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. |
| C Riproduce ritmi sonori con l'aiuto dell'insegnante | C Riproduce ritmi sonori in autonomi | C Esegue accompagnato dell'insegnante ritmi sonori e riproduzioni grafiche. | C Esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduzioni grafiche. |
| D Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni, con l'aiuto dell'insegnante. | D Esegue in autonomia incastri e costruzioni di vario tipo. | D Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, o altro materiale, preceduti dal disegno (intenzione progettuale). | D Realizza oggetti con materiali diversi e giochi di costruzione in base ad attributi dati, costruisce modelli e assembla manufatti tecnologici anche spontaneamente e in gruppo. |
| E Riconosce in una immagine gli elementi nominati dall'insegnante. | E Individua in un'immagine, con l'aiuto dell'insegnante, le posizioni degli elementi. | E individua in una serie di elementi la loro posizione (primo, ultimo ...). | E Realizza graficamente alcuni elementi collocandoli nella posizione indicata dall'adulto. |
| F 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.). | F Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni. | F Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. | F Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. |
| G Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...), con l'aiuto dell'insegnante. | G Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. | G Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche riferite a fenomeni conosciuti. | G Opera corrispondenze biunivoche riferite a fenomeni conosciuti o in base ad attributi dati. |
| H Riconosce su immagini differenze e trasformazioni, con l'aiuto dell'insegnante. | H Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.). | H Ordina in sequenze, e rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.). | H Ordinare in sequenze, differenze e trasformazioni di elementi, brevi racconti o filmati. |
| I Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza. | I Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola, colloca gli oggetti negli spazi corretti. | I Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. | I 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. |
| M Riproduce inconsapevolmente nelle sue espressioni grafiche alcune forme geometriche. | M Rappresenta graficamente forme geometriche. | M Rappresenta graficamente e riconosce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo). | M Rappresenta graficamente e riconosce le forme geometriche utilizzandole con disinvoltura nella realizzazione dei suoi elaborati. |
| N Sa riferire azioni della propria esperienza, sollecitato dall'insegnante. | N Riferisce in autonomia esperienze vissute a scuola e a casa ... | N Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. | N Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. |
| | O Intuisce le quantità riferite a pochi e tanti. | O Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. | O 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. |

| | | | |
|--|------------------------------------|--|---|
| | | P Numera correttamente entro il 10. | P Nomina le cifre e ne riconosce i simboli numerando correttamente entro il 10. |
| | Q Utilizza giochi meccanici | Q Utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento. | Q Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. |

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 2012 e Nuovi Scenari |
| CAMPI D'ESPERIENZA | TUTTI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| 1. Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. 2. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. 3. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... 4. Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. 5. Eseguire giochi ed esercizi di tipo: logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. 6. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. 7. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. 8. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. 9. Visionare immagini, opere artistiche, documentari. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Il computer e i suoi usi. 2. Mouse. 3. Tastiera. 4. Icone principali di Windows e di Word. 5. Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili). | Vedi abilità. |

EVIDENZE:

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

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE
LIVELLI DI PADRONANZA**

1

2

3

4

A Assiste per breve tempo a rappresentazioni multimediali.

A Visiona con curiosità immagini presentate dall'insegnante.

A Visiona con interesse immagini, brevi documentari, cortometraggi.

A Visiona immagini e documentari, partecipando attivamente e con curiosità alla conoscenza delle nuove tecnologie multimediali e al loro corretto uso.

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

B Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.

B Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.

B 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.

C Utilizza autonomamente il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.

C Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.

C Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.

D Realizza semplici elaborazioni grafiche.

D Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **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 e Nuovi Scenari

CAMPI D'ESPERIENZA **IL SÉ' E L'ALTRO - TUTTI**

| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
|--|---|--|---|
| <p>1. 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>2. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>3. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>4. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>5. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la propria salute.</p> <p>6. Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>7. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>8. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p> <p>9. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p> | <p>1. Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</p> <p>2. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>3. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>4. Rispettare i tempi degli altri.</p> <p>5. Collaborare con gli altri.</p> <p>6. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>7. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.</p> <p>8. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>9. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.</p> <p>10. Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>11. Scoprire il proprio territorio, alcuni beni culturali di riferimento e alcune tradizioni.</p> <p>12. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute.</p> <p>13. Riconoscere l'altro diverso da sé.</p> <p>14. Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>15. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>16. 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>17. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>18. 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.</p> <p>19. Costruire sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate.</p> <p>20. Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>21. Compilare semplici tabelle.</p> <p>22. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p> | <p>1. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni.</p> <p>2. Significato della regola.</p> <p>3. Usi e costumi del proprio territorio.</p> <p>4. Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>5. Schemi, tabelle, scalette.</p> <p>6. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</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 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. 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.) permettere a confronto le diversità.</p> <p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana).</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) 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:

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.

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.

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

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|--|---|
| A Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. | A Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. | A Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto. | A Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. |
| B Riconosce persone ed elementi appartenenti alla propria storia e alla realtà che lo circonda. | B Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. | B Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. | B Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. |
| C Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. | C Osserva le routine della giornata in autonomia. | C Osserva le routine della giornata in autonomia aiutando anche i bambini che ne hanno bisogno. | C Si rende disponibile con l'insegnante nello svolgimento delle routine apportando il suo contributo personale. |
| D Esplora con l'insegnante gli spazi della scuola. | D Inizia a muoversi in autonomia negli spazi che gli sono familiari. | D Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. | D Si muove con 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. |
| | E Con l'aiuto dell'insegnante individua alcuni segni della sua cultura e del suo territorio. | E Riconosce alcuni segni della sua cultura e del suo territorio, individuando alcuni luoghi a lui conosciuti. | E Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. |
| F Riconosce le persone che appartengono alla famiglia e alla classe. | F Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. | F Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto | F Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. |
| G Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). | G Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. | G Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.). | G Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.). |
| | H Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere, applicando la risposta suggerita dall'insegnante o dai compagni. | H Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni conosciuti è in grado di dare semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. | H Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni naturali dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. |
| I Sfoglia libri illustrati con interesse. | I Consulta libri illustrati, e guidato dall'insegnante pone domande, ricava informazioni e le commenta. | I Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e se richiesto, riferisce le più semplici. | I Riconosce il libro illustrato, come mezzo, per ricavare informazioni, lo consulta esprimendo il suo parere e riferisce gli aspetti di interesse coinvolgendo adulti e compagni. |
| L Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, aspetta l'aiuto all'adulto o l'intervento dei compagni. | L Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. | L 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. | L 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, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. |
| M Riconosce le immagini riferite ad un breve racconto. | M Mette in sequenza le immagini di una semplice storia. | M Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze. | M Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni. |
| | N Con l'aiuto dell'insegnante utilizza semplici tabelle già predisposte inserendo negli appositi spazi elementi conosciuti. | N 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. | N Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. |

○ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Fonti di legittimazione:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari

CAMPI D'ESPERIENZA

IL SÉ' E L'ALTRO - TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITÀ

CONOSCENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.

2. 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.

3. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.

4. 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.

1. Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.

2. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.

3. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.

4. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse.

5. Scambiare giochi, materiali, ecc...

6. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.

7. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.

8. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.

9. Partecipare attivamente alla vita del territorio.

10. Familiarizzare con il territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni la conoscenza di alcuni beni culturali.

1. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, parrocchia).

2. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.

3. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi, (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).

4. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ...

5. Regole della vita e del lavoro in classe.

6. Diritti e doveri (la carta costituzionale).

7. Elementi del territorio legati all'esperienza.

Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.

Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare.

Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.

Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.

Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) permettere a confronto le diversità.

EVIDENZE:

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

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.

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

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|--|---|--|
| A Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. | A Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. | A Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. | A Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. |
| B Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. | B Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. | B Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. | B 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. |
| C Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. | C Osserva le routine della giornata in autonomia. | C Osserva le routine della giornata in autonomia aiutando anche i bambini che ne hanno bisogno. | C Si rende disponibile con l'insegnante nello svolgimento delle routine apportando il suo contributo personale nel gruppo. |
| D Rispetta le regole di convivenza, ose, altrui, le proprie facendo riferimento alle uelle solleciti indicazioni e ai dell'insegnante e in richiami condizioni di tranquillità. | D 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. | D 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. | D 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. |
| E Ascolta ciò che l'adulto dice. | E Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli. | E Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. | E Riconosce e rispetta l'autorità dell'adulto chiedendo se necessario un parere. |
| | F Accetta i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. | F Condivide giochi e attività con i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. | F Collabora nelle diverse attività della giornata e se necessario aiuta, i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. |
| | G Distingue situazioni e comportamenti pericolosi. | G Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli. | G Riconosce le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli, informando l'insegnante e compagni su ciò che ha visto o vissuto. |
| | H Con l'aiuto dell'insegnante individua e riconosce elementi caratteristici del territorio. | H Riconosce elementi caratteristici del territorio, individuando alcuni luoghi e le persone di riferimento. | H Condivide con i compagni e l'insegnante momenti di reciproco scambio con le persone di riferimento del territorio. |
| I Riconosce una regola. | I Con l'aiuto dell'insegnante individuala differenza tra un diritto e un dovere. | I Osserva i propri doveri e le regole date e condivise nel gioco e nel lavoro. | I Distingue in autonomia i diritti e i doveri e le regole connesse all'esperienza, riconosce i diritti propri e altrui. |

SEZIONE A: Traguardi formativi

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE | | | |
|---|--|---|---|
| Fonti di legittimazione: | | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | | TUTTI | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <p>1. Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>2. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>3. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>4. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p> | <p>1. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>2. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti.</p> <p>3. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>4. Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>5. Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>6. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>7. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>8. Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>9. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>10. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>11. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento</p> <p>...</p> <p>12. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>13. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p> | <p>1. Regole della discussione.</p> <p>2. I ruoli e la loro funzione.</p> <p>3. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>4. Fasi di un'azione.</p> <p>5. 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:

Prende iniziative di gioco e di lavoro.

Collabora e partecipa alle attività collettive.

Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.

Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.

Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.

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

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE
LIVELLI DI PADRONANZA

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|--|--|---|
| A Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni. | A Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. | A Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. | A Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. |
| B Partecipa alle attività collettive. | B Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. | B Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. | B Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. |
| C Riconosce di essere in difficoltà. | C Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. | C 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 | C 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. |
| | D Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. | D Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. | D Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. |
| | E Chiede se non ha capito. | E Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. | E Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. |
| | F Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. | F Opera scelte tra due alternative, motivandole. | F Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. |
| | G 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. | G Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. | G Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, con motivazioni pertinenti e appropriate. |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | H Accompagnato dall'insegnante, spiega la propria opinione. | H Sostiene la propria opinione con argomentazioni semplici. | H Sostiene la propria opinione portando esperienze personali e argomentazioni mirate all'argomento. |
| | | I Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti con i compagni. | I Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. |
| | | | L Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. |

| SEZIONE A: Traguardi formativi | | | |
|--|---|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IMMAGINI, SUONI, COLORI | | |
| Fonti di legittimazione: | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IMMAGINI, SUONI, COLORI | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| 1. Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). | <p>1. Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici ...); ascoltare brani musicali.</p> <p>2. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.</p> <p>3. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>4. 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>5. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>6. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>7. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>8. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>9. Usare modi diversi per stendere il colore.</p> <p>10. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.</p> <p>11. Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p> <p>12. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.</p> <p>13. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>14. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto</p> | <p>1. 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>2. Principali forme di espressione artistica.</p> <p>3. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>4. 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. 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</p> |

realizzato.

15. 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.

16. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.

17. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.

18. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

19. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

o film visti.

Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.

EVIDENZE:

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

**SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI –
IMMAGINI, SUONI, COLORI
LIVELLI DI PADRONANZA**

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| A Il bambino esprime e comunica vissuti attraverso il linguaggio del corpo. | A Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo. | A Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. | A Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. |
| B Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. | B Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. | B Si esprime attraverso il disegno. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. | B Si esprime attraverso il disegno con intenzionalità e buona accuratezza. |
| C Il bambino dimostra interesse verso i diversi materiali proposti. | C Il bambino manipola con disinvoltura e piacere materiali diversi. | C Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. | C Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza, dimostrando creatività, ma anche un discreto realismo. |
| D Il bambino ha una prensione palmare. | D Il bambino ha una prensione palmare con appoggio del polso. | D Il bambino ha un'impugnatura di tipo digitale. | D Il bambino ha un'impugnatura corretta (a pinza). |
| E Colora su aree estese di foglio. | E Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. | E Usa diverse tecniche coloristiche. | E Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. |
| F Dimostra interesse verso strumenti tecnologici | F Dimostra interesse verso nuovi strumenti tecnologici. | F Esplora con la supervisione dell'adulto le potenzialità offerte dalla tecnologia. | F Sperimenta in autonomia le potenzialità offerte dalle tecnologie. |
| G Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. | G Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. | G Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. | G Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi di animazione ...) sviluppa interesse per l'ascolto della musica. |
| H Individua immagini nominate dall'insegnante. | H Descrive immagini. | H Osserva alcune opere d'arte con interesse. | H Esprime valutazioni personali sulle opere d'arte osservate. |
| I Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. | I Riproduce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. | I Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. | I Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. |

| | | | |
|--|--|---|---|
| L Riproduce semplici ritmi sonori all'unisono. | L Riproduce ritmi binari e ternari. | L Riproduce ritmi binari e ternari sincopati. | L E' in grado di sostenere una cellula ritmica in una poliritmia. |
| M Recita filastrocche. | M Riproduce semplici frasi melodiche. | M Canta semplici canzoncine. | M Canta semplici canzoncine anche in coro. |
| N Partecipa alla drammatizzazione di semplici storie. | N Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione. | N Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. | N Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. |
| | | | O Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. |

SEZIONE A: Traguardi formativi

| | | | |
|---|--|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
| Fonti di legittimazione: | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari | | |
| CAMPI D'ESPERIENZA | IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <p>1. Conoscere il proprio corpo padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>2. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.</p> <p>3. Assumersi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p> <p>4. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>5. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p> <p>6. Utilizzare i sensi per conoscere la realtà che ci circonda.</p> | <p>1. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.</p> <p>2. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>3. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>4. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.</p> <p>5. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.</p> <p>6. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>7. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>8. Controllare la forza del corpo individuare potenziali rischi.</p> <p>9. Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>10. Esercitare le potenzialità sensoriali conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p> | <p>1. Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>2. Regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>3. Gli alimenti.</p> <p>4. Il movimento sicuro.</p> <p>5. I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p> <p>6. Le regole dei giochi.</p> <p>7. I sensi.</p> | <p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori individuati 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 ritmo 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. 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:

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IL CORPO E IL MOVIMENTO
LIVELLI DI PADRONANZA

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|--|---|--|
| A Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. | A 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. | A Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo. | A 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. |
| B 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. | B Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. | B Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. | B 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. |
| C Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. | C Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. | C Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. | C 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. |
| D Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante | D Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. | D Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento. | D Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. |
| E Controlla alcuni schemi di base: sedere, motori camminare, correre, rotolare. | E Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. | E Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. | E Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. |
| F Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni. | F Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. | F Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. | F Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita. |

| | | | |
|--|--|---|---|
| G Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali. | G Rappresenta il proprio corpo con elementi che lo caratterizzano. | G Rappresenta in modo completo il proprio corpo. | G Rappresenta in modo completo il proprio corpo, sia fermo che in movimento, curandone i particolari. |
| | H Segue semplici ritmi attraverso il movimento. | H Segue con disinvoltura ritmi attraverso il movimento. | H Si muove accuratamente seguendo ritmi. |
| | I Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine | I 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, punteggiare, colorare...) | I Controlla la coordinazione oculo-manuale e ha una buona coordinazione fine-motoria. |
| L Riconosce su di sé e sugli altri gli organi di senso nominati dall'adulto (bocca, mani...). | L Nomina gli organi di senso (bocca, mani...). | L Partecipa ad attività di ricerca e sperimenta la conoscenza di alcuni elementi attraverso l'uso dei cinque sensi. | L Riferisce le funzioni specifiche degli organi di senso e li utilizza con consapevolezza ed intenzionalità. |



Piazza Di Vagno, 8 - 71036 Lucera (FG) tel. 0881540039 fax 0881540039
e-mail: fgic827004@istruzione.it fgic827004@pec.istruzione.it
Cod.Istituto: FGIC827004 cod.fisc. 91010790714
Sito web: www.manzoni-radice.edu.it

I.C. “MANZONI-RADICE”

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

SCUOLA DELL’INFANZIA

L'EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

In applicazione della legge n.92 del 20 agosto 2019, che ha reso obbligatorio l'insegnamento dell'Educazione civica in tutti i gradi di Istruzione, un'attenzione particolare merita l'introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia, con l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile.

Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.

Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Il costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento è finalizzato anche alla iniziazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza.

Gli assi intorno a cui ruota l'Educazione civica sono tre: la Costituzione, lo sviluppo sostenibile, la cittadinanza digitale.

Il seguente Curricolo parte dalla declinazione delle Competenze chiave europee, nelle quali vanno a incardinarsi i campi di esperienza e le competenze di base, tese allo svolgimento di percorsi e attività inerenti i tre nuclei tematici dell'Educazione civica.

Per la valutazione dei livelli di padronanza si rimanda alle rubriche del Curricolo della Scuola dell'Infanzia, con particolare riferimento alla Competenza in materia di cittadinanza e alla Competenza digitale.

| | | |
|---|--|--|
| Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave: | COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA | |
| Competenze specifiche /culturali/di base /Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in maniera corretta alle attività quotidiane scolastiche e interagire nei vari ambienti del quotidiano. • Approcciarsi, in forma ludico-giocosa, alla solidarietà, al gioco cooperativistico, all'accoglienza. • Riconoscere la necessità del rispetto delle regole. • Riconoscere, in forma ludico-giocosa, diritti e doveri. • Avere cura della propria persona, dei giochi e del materiale che si ha disposizione. • Rispettare l'ambiente e tutte le forme di vita. • Approcciarsi alla corretta fruizione di materiale multimediale. | |
| Campo di esperienza: | I DISCORSI E LE PAROLE | |
| TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI | PERCORSI/ATTIVITA' | NUCLEI TEMATICI |
| <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi 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>Il circle time come routine: narrare esperienze personali, ascoltando gli altri e discutendo con loro;</p> <p>Ascoltare storie e commentarle; raccontarle agli altri; riflettere sulle azioni, i sentimenti, le emozioni dei personaggi, scegliendo le parole adatte; drammatizzare storie sentite o inventate;</p> <p>Argomentare intorno a decisioni e scelte da assumere riguardo al gioco, al lavoro, ad esperienze da intraprendere; giustificare scelte e comportamenti portando le proprie ragioni e motivazioni;</p> <p>Ipotizzare regole per la vita quotidiana, per i giochi, per il lavoro rappresentandole attraverso simboli iconici;</p> <p>Ascoltare, discutere e commentare regole che interessano la vita quotidiana (regole nell'uso di spazi; regole della strada, del condominio, della scuola, regole dei giochi...)</p> <p>Giocare con le parole e le frasi; inventare rime, conte, semplici canzoncine; riflettere sulle parole e la loro struttura come gioco: onomatopee, nomi alterati, figure retoriche ...</p> <p>Riflettere sulle strutture linguistiche alla ricerca delle regole sottostanti;</p> <p>Memorizzare e utilizzare vocaboli e semplici strutture comunicative in altre lingue;</p> <p>Imparare e riprodurre canzoncine e filastrocche in lingua italiana e in altre lingue;</p> <p>Riflettere sulla lingua scritta basandosi su parole scritte, sui libri che si utilizzano; imparare a scrivere il proprio nome;</p> <p>Imparare il significato di messaggi iconici accompagnati da parole scritte come segnali stradali, comandi, messaggi convenzionali.</p> <p>Ascoltare la lettura, discutere e commentare alcuni articoli della Costituzione e riferirli alla vita quotidiana, con la mediazione dell'adulto e con la necessaria gradualità secondo l'età (es. artt. 3, 4, 8, 9, 11, 12, ecc.);</p> | <p>COSTITUZIONE DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE LEGALITA' SOLIDARIETA'</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE EDUCAZIONE AMBIENTALE CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | Ascoltare la lettura e commentare la Dichiarazione Universale dei Diritti del Fanciullo; | |
|--|--|--|

| | | |
|---|---|--|
| Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave: | COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA | |
| Competenze specifiche /culturali/di base /Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in maniera corretta alle attività quotidiane scolastiche e interagire nei vari ambienti del quotidiano. • Approcciarsi, in forma ludico-giocosa, alla solidarietà, al gioco cooperativistico, all'accoglienza. • Riconoscere la necessità del rispetto delle regole. • Riconoscere, in forma ludico-giocosa, diritti e doveri. • Avere cura della propria persona, dei giochi, e del materiale che si ha disposizione. • Rispettare l'ambiente e tutte le forme di vita. • Approcciarsi alla corretta fruizione di materiale multimediale. | |
| Campo di esperienza: | LA CONOSCENZA DEL MONDO | |
| TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI | PERCORSI/ATTIVITA' | NUCLEI TEMATICI |
| <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>Raggruppare oggetti, esaminarne le caratteristiche, confrontare quantità, contare, registrare utilizzando simboli concordati, fino ad avvicinarsi ai numeri;</p> <p>Effettuare misure con strumenti arbitrari, fare confronti, effettuare stime;</p> <p>Osservare il proprio corpo, rappresentarlo, fare ipotesi sul suo funzionamento; ragionare sulla salute e la sicurezza e sui comportamenti per garantirle; realizzare laboratori sull'alimentazione; esplorare gli ambienti per rilevare i rischi; ipotizzare regolamenti per prevenirli e contenerli;</p> <p>Osservare fenomeni e ambienti naturali, formulare ipotesi, rilevare costanti e cambiamenti, rappresentarli, registrare dati; formulare conclusioni sulla base dei dati;</p> <p>Osservare organismi viventi nel loro habitat, prendersi cura di animali e piante (terrari, formicai, aiuole, orti didattici ...) e studiare le condizioni per mantenerli in vita e in salute; formulare ipotesi sulle condizioni dell'ambiente e la sua salvaguardia; concordare e mettere in atto comportamenti per l'uso consapevole delle risorse, la salvaguardia dell'ambiente, la salute e la riduzione dell'impronta ecologica;</p> <p>Effettuare semplici esperimenti con materiali di largo uso, descriverne i passaggi, rappresentarli graficamente attraverso diagrammi e disegni; formulare conclusioni in base al procedimento effettuato e ai dati raccolti;</p> <p>Individuare e rappresentare oggetti e persone in base alla posizione nello spazio; eseguire percorsi dietro istruzioni date dai compagni; rappresentarli graficamente e quindi utilizzare gli schemi per muoversi nello spazio; muovere nello spazio secondo direzioni precise e dare istruzioni di movimento a oggetti tecnologici (attività di coding unplugged, veicoli telecomandati, piccoli robot...);</p> <p>Costruire semplici manufatti; smontare rimontare oggetti, assemblare...;</p> | <p>SVILUPPO SOSTENIBILE</p> <p>EDUCAZIONE AMBIENTALE</p> <p>CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO</p> |

| | | |
|--|--|----------------------------|
| Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave: | COMPETENZA DIGITALE | |
| Competenze specifiche /culturali/di base /Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in maniera corretta alle attività quotidiane scolastiche e interagire nei vari ambienti del quotidiano. • Approcciarsi, in forma ludico-giocosa, alla solidarietà, al gioco cooperativistico, all'accoglienza. • Riconoscere la necessità del rispetto delle regole. • Riconoscere, in forma ludico-giocosa, diritti e doveri. • Avere cura della propria persona, dei giochi e del materiale che si ha disposizione. • Rispettare l'ambiente e tutte le forme di vita. • Approcciarsi alla corretta fruizione di materiale multimediale. | |
| Campo di esperienza: | LA CONOSCENZA DEL MONDO-TUTTI | |
| TRAGUARDI* | PERCORSI/ATTIVITA' | NUCLEI TEMATICI |
| <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino interagisce attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto e la supervisione dell'adulto • Condivide informazioni attraverso le tecnologie digitali • Collabora attraverso le tecnologie digitali | <p>Con la mediazione e la presenza dell'adulto, utilizzare la LIM o il computer per ricercare in rete materiali per il lavoro e la discussione: documenti, opere d'arte, documentari, filmati, racconti...;</p> <p>Utilizzare attivamente la LIM per il lavoro; realizzare insieme e condividere produzioni, lavori, informazioni, attraverso repository comuni o la rete;</p> <p>Documentare il proprio lavoro attraverso le tecnologie digitali; partecipare alla realizzazione di video, cortometraggi, documentari didattici;</p> <p>Comunicare a distanza con compagni di altre scuole, assenti per cause di forza maggiore, scambiando informazioni e rendendoli partecipi del lavoro comune;</p> <p>Discutere intorno alle potenzialità delle tecnologie e ai possibili rischi; ipotizzare semplici regole di comportamento per evitarli e per garantire il rispetto di tutti (es. ripresa di immagini e loro diffusione; diffusione di notizie private; diffusione di notizie false o sbagliate ...)</p> | CITTADINANZA DIGITALE |
| *I Traguardi non sono presenti nelle Indicazioni e sono stati mutuati dal DIGICOMP. | | |

| | | |
|--|---|---|
| Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave: | COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE – COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA | |
| Competenze specifiche /culturali/di base /Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in maniera corretta alle attività quotidiane scolastiche e interagire nei vari ambienti del quotidiano. • Approcciarsi, in forma ludico-giocosa, alla solidarietà, al gioco cooperativistico, all'accoglienza. • Riconoscere la necessità del rispetto delle regole. • Riconoscere, in forma ludico-giocosa, diritti e doveri. • Avere cura della propria persona, dei giochi e del materiale che si ha disposizione. • Rispettare l'ambiente e tutte le forme di vita. • Approcciarsi alla corretta fruizione di materiale multimediale. | |
| Campo di esperienza: | IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI | |
| TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI | PERCORSI/ATTIVITA' | NUCLEI TEMATICI |
| <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. | <p>Discutere collettivamente intorno a temi di interesse comune, argomentando le proprie ragioni; ascoltare quelle degli altri, confrontarsi;</p> <p>Ideare giochi collaborando con altri e definirne le regole; esplicitare le regole di giochi noti;</p> <p>Narrare eventi, esperienze, sentimenti, emozioni, usando termini sempre più pertinenti;</p> <p>Ricostruire la storia personale attraverso i documenti, gli oggetti e le testimonianze;</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; riflettere sulle proprie emozioni in relazione a diverse situazioni;</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>Discutere e rappresentare le "strutture sociali" di diretta esperienza dei bambini: la famiglia, con componenti, ruoli, funzioni, la sezione, la scuola ...</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare i dati raccolti;</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; formulare insieme alcune regole per la convivenza in classe, per il gioco, per il pranzo...;</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti:</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della famiglia, 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>Visitare alcuni luoghi del quartiere e della città che possano rappresentare punti di riferimento per la comunità: parchi, monumenti, uffici pubblici, servizi...;</p> | COSTITUZIONE DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE LEGALITA' SOLIDARIETA' |

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• 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>Riflettere sulle regole in famiglia, a scuola, nella comunità e su chi le formula, le controlla, le fa rispettare; ipotizzare i ruoli di “autorità”; visitare la Direzione della scuola, il Comune; intervistare il Dirigente Scolastico, Sindaco; Stabilire incarichi e modalità del loro conferimento, procedure e organizzazioni per la gestione delle attività della sezione e della scuola;</p> <p>Effettuare percorsi di educazione stradale anche con la partecipazione dei Vigili, come “autorità”; riflettere sul valore delle regole come garanzia di sicurezza, benessere e libertà;</p> <p>Ricerca nella Costituzione l’origine delle regole concordate o incontrate nella comunità e delle relazioni tra persone.</p> | |
|---|---|--|

| | | |
|---|--|--|
| Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave: | COMPETENZA IMPRENDITORIALE | |
| Competenze specifiche /culturali/di base /Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in maniera corretta alle attività quotidiane scolastiche e interagire nei vari ambienti del quotidiano. • Approcciarsi, in forma ludico-giocosa, alla solidarietà, al gioco cooperativistico, all'accoglienza. • Riconoscere la necessità del rispetto delle regole. • Riconoscere, in forma ludico-giocosa, diritti e doveri. • Avere cura della propria persona, dei giochi e del materiale che si ha disposizione. • Rispettare l'ambiente e tutte le forme di vita. • Approcciarsi alla corretta fruizione di materiale multimediale. | |
| Campo di esperienza: | TUTTI | |
| TRAGUARDI * | PERCORSI/ATTIVITA' | NUCLEI TEMATICI |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pianifica semplici sequenze di azioni e procedure • Ipotizza e mette in atto soluzioni a problemi di esperienza • Assume iniziative e le porta a termine • Collabora con altri nel gioco e nel lavoro • Prende decisioni su questioni di esperienza in modo ponderato e le motiva • Adotta punti di vista originali e creativi di fronte a situazioni e problemi | <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 verificarle;</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> <p>Di fronte a opzioni diverse e iniziative da intraprendere, discutere sulle possibili conseguenze e su quali scelte possono essere più vantaggiose (o meno svantaggiose) per tutti e non recano danno a qualcuno;</p> <p>Collaborare con altri per il gioco o nello svolgimento del lavoro.</p> | <p>COSTITUZIONE DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE LEGALITA' SOLIDARIETA'</p> |
| *I Traguardi non sono presenti nelle Indicazioni e sono stati mutuati dalla definizione europea della competenza. | | |

| | | |
|---|---|---|
| Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave: | COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI | |
| Competenze specifiche /culturali/di base /Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in maniera corretta alle attività quotidiane scolastiche e interagire nei vari ambienti del quotidiano. • Approcciarsi, in forma ludico-giocosa, alla solidarietà, al gioco cooperativistico, all'accoglienza. • Riconoscere la necessità del rispetto delle regole. • Riconoscere, in forma ludico-giocosa, diritti e doveri. • Avere cura della propria persona, dei giochi, del materiale che si ha disposizione. • Rispettare l'ambiente e tutte le forme di vita. • Approcciarsi alla corretta fruizione di materiale multimediale. | |
| Campo di esperienza: | IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO | |
| TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI | PERCORSI/ATTIVITA' | NUCLEI TEMATICI |
| <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. • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale | <p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale; Drammatizzare situazioni, testi ascoltati; Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi e descrivere il prodotto; Copiare opere di artisti e commentare l'originale; Ascoltare brani musicali, anche appartenenti alla storia e alla tradizione, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica; Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, testi in rima e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione; 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.); Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima o una filastrocca; Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti; Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali; Visitare musei e mostre; partecipare ad eventi musicali e spettacoli teatrali; visitare ambienti di rilevanza culturale, ambientale, paesaggistica (oasi naturali, borghi storici, monumenti, beni culturali e ambientali...) situati nella comunità di vita o nelle vicinanze; Disegnare la bandiera italiana, quella europea, quella regionale e le bandiere dei Paesi di provenienza degli alunni della sezione; ideare e realizzare giochi con le bandiere per riflettere sul loro significato.</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)</p> | <p>COSTITUZIONE DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE LEGALITA' SOLIDARIETA'</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. | <p>per la denominazione;</p> <p>Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.; Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi;</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date; ideare giochi e stabilirne le regole;</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> | |
|---|--|--|

