



Ministero dell'istruzione dell'università e della ricerca
Istituto Comprensivo Statale
"NICOLO' TOMMASEO"

Via R. Sanzio, 9 - 21052 BUSTO ARSIZIO
Tel. 0331/631350 - Fax 0331/632022
Codice fiscale 81009290123 Cod. Meccanografico VAIC85500D
E-mail : vaic85500D@istruzione.it
PEC: vaic85500d@pec.istruzione.it
URL: www.tommaseobusto.com

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

Approvato dal Collegio dei Docenti con delibera n. 1 del 16/01/2014

LA SCUOLA

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'*identità* significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'*autonomia* significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire *competenze* significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di *cittadinanza* significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri, ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso dell'ambiente, degli altri e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

I BAMBINI

I bambini sono il nostro futuro e sono la ragione più profonda per conservare e migliorare la vita comune sul nostro pianeta. Sono espressione di un mondo complesso e inesauribile, di energie, potenzialità, sorprese e anche di fragilità – che vanno conosciute, osservate e accompagnate con cura, studio, responsabilità e attesa. Sono portatori di speciali e inalienabili diritti, codificati internazionalmente, che la scuola per prima è chiamata a rispettare.

I bambini giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: in famiglia, al nido di infanzia o alla sezione primavera hanno imparato a muoversi e ad entrare in contatto con gli altri con livelli crescenti, ma ancora incerti, di autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno vissuto emozioni ed interpretato ruoli attraverso il gioco e la parola; hanno intuito i tratti fondamentali della loro cultura, hanno iniziato a porsi domande di senso sul mondo e la vita.

Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi, che comprendono famiglie equilibrate e ricche di proposte educative accanto ad altre più fragili e precarie; una presenza genitoriale sicura ma anche situazioni diverse di assenza; il rispetto per chi è bambino insieme al rischio della fretteolosità e del precoce coinvolgimento nelle dinamiche della vita adulta.

I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte..

La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui *media*, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista.

La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

LE FAMIGLIE

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità genitoriali. Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più "forti" per un futuro che non è facile da prevedere e da decifrare.

Per i genitori che provengono da altre nazioni e che sono impegnati in progetti di vita di varia durata per i loro figli nel nostro paese, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità.

Modelli culturali ed educativi, esperienze religiose diverse, ruoli sociali e di genere hanno modo di confrontarsi, di rispettarsi e di evolvere verso i valori di convivenza in una società aperta e democratica.

Le famiglie dei bambini con disabilità troveranno nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

I DOCENTI

La presenza di insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini e dei gruppi di cui si prendono cura, è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei genitori e della comunità.

Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, di presa in carico del suo “mondo”, di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all’evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli.

La progettualità si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità all’intreccio di spazi, tempi, routine e attività, promuovendo un coerente contesto educativo, attraverso un’appropriata regia pedagogica.

La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura. La costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all’innovazione e alla condivisione di conoscenze, è stimolata dalla funzione di leadership educativa della dirigenza e dalla presenza di forme di coordinamento pedagogico.

L’AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curricolo della scuola dell’infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un’equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse *routine* (l’ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come “base sicura” per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L’apprendimento avviene attraverso l’azione, l’esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l’arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

L’organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell’ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare: – lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l’ambientazione fisica, la scelta di arredi e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante; – il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L’osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l’originalità, l’unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell’apprendimento individuale e di gruppo. L’attività di valutazione nella scuola dell’infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l’istituzione scolastica, le pratiche dell’autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.

I CAMPI D'ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo. L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine della scuola dell'infanzia

IL SÉ E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- 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 danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- 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; 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.

I DISCORSI E LE PAROLE

- 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.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- **Oggetti, fenomeni, viventi**
- **Numero e spazio**

- 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.
- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia 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.

(da Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012)

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	I DISCORSI E LE PAROLE
3. COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO (oggetti, fenomeni, viventi) (numero e spazio)
4. COMPETENZE DIGITALI	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE
5. IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO
7. SPIRITO D' INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI IL CORPO E IL MOVIMENTO I.R.C.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

TRAGUARDI FORMATIVI		
<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA Fonti di legittimazione <i>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012</i> CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE</p>		
OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri.</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un bagaglio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare vissuti personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto.</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</p> <p>Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITÀ
<p>Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni.</p> <p>Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>Ascoltare un racconto, rielaborarlo in sequenza, verbalmente e graficamente.</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.</p> <p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.</p> <p>Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</p> <p>Osservare semplici forme di scrittura abbinata ad un'immagine, provare a riprodurle.</p>

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

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

			<p>Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l'argomento principale in unica illustrazione.</p> <p>Scrive da solo il proprio nome.</p> <p>Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole.</p> <p>Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.</p> <p>Inventa parole anche a partire da radici di parole note; ipotizza e ricostruisce il significato di parole non note a partire dal suono o dal contesto.</p>
--	--	--	---

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE**

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	Comprendere parole semplici e frasi brevissime di uso quotidiano divenute familiari. Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITÀ
Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.	Ascolto, comprensione e memorizzazione di semplici canzoni e filastrocche.

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

1	2	3	4
<p>Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.</p>	<p>Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.</p> <p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.</p> <p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.</p> <p>Riproduce filastrocche e canzoncine.</p> <p>Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.</p>	<p>Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone</p> <p>Interiorizzare la scansione temporale della giornata scolastica</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti o fenomeni della realtà .</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Stabilire la relazione esistente tra gli oggetti, le persone e i fenomeni.</p> <p>Numerare (ordinalità e cardinalità del numero).</p> <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.</p> <p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.</p> <p>Progettare e inventare forme , oggetti, storie e situazioni.</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura.</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata: giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>

	<p>indagine.</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale : giorno-notte, giorni della settimana e le stagioni.</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi.</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati ed indagati.</p> <p>Interpretare e produrre simboli , mappe e percorsi.</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà.</p>	
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio.</p> <p>Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferisce le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.</p> <p>Osserva e individua caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi.</p> <p>Raggruppa, ordina, serietà oggetti; effettua corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche, ritmi, ecc.</p> <p>Utilizza quantificatori; numera.</p> <p>Utilizza semplici manufatti tecnologici e spiega la funzione e il funzionamento.</p> <p>Distingue e individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano.</p> <p>Utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.</p>	<p>Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche.</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente.</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.</p> <p>Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali).</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle.</p>

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).</p> <p>Ordina oggetti in base a macro-caratteristiche su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Risponde con parole frasi o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio e si muove con sicurezza.</p>	<p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...).</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Ordina e raggruppa in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.</p> <p>Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina eventi salienti della propria storia personale.</p> <p>Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni ricorrenti (estate=vacanze; Natale=inverno, ecc.)</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra-sotto; avanti-dietro; vicino-lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente.</p> <p>Raggruppa, ordina, classifica serie ed oggetti giustificandone i criteri.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte".</p> <p>Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.</p> <p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p>

			Organizza informazioni in semplici schemi grafici.
--	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare.</p> <p>Acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</p>	<p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizza tastiera e mouse.</p> <p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.</p>	<p>Vedi obiettivi di apprendimento.</p>

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI

1	2	3	4
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>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.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini e documentari.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati e di esperienza vissuta.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo e ricostruire brevi racconti, attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici schemi grafici.</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Schemi grafici.</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali) e li spiega.</p> <p>Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti.</p> <p>Individua problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive.</p> <p>Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...</p> <p>Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.</p> <p>Motiva le proprie scelte.</p>	<p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Costruire mappe, riempire schemi 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>

Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE			
1	2	3	4
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante.</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. e applica la risposta suggerita.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni quando è necessario elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici schemi grafici e mappe storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, e sviluppare il senso di appartenenza alla comunità.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Individuare e distinguere i principali ruoli nei diversi contesti.</p> <p>Assumere comportamenti corretti nel rispetto delle persone, delle cose e dell'ambiente.</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>Rispettare i tempi degli altri.</p> <p>Collaborare con gli altri.</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni).</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>Significato della regola.</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da bambini provenienti da altri luoghi).</p>

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Riferisce propri stati d'animo e li riconosce sugli altri; li esprime in modo appropriato.</p> <p>Conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare, tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita.</p> <p>Formula ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole.</p> <p>Collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto ai compagni.</p> <p>Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.</p> <p>Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente.</p> <p>Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua,....</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.</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.</p>

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui.</p> <p>Partecipa alle attività mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Esprime modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso o il gruppo.</p> <p>Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.</p> <p>Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti.</p> <p>Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.</p> <p>Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle</p>

			attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.
--	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ**

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi grafici)</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</p> <p>Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.</p> <p>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.</p> <p>Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</p> <p>Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</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 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>

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ

1	2	3	4
<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>Chiede se non ha capito.</p> <p>Formula proposte di gioco a compagni con cui è più affiatato.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p> <p>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.</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>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.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi.</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici ...).</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Vedere opere d'arte ed esprimere proprie valutazioni.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>Usare modi diversi per stendere il colore.</p> <p>Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.</p> <p>Impugnare differenti strumenti e ritagliare</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo;</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>Principali forme di espressione artistica.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>Gioco simbolico</p>

	<p>produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Produrre semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p>	
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Riferisce in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film...</p> <p>Illustra racconti, film, spettacoli...</p> <p>Realizzare giochi simbolici.</p> <p>Realizza manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche.</p> <p>Esprime semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audio visivamente.</p> <p>Ascolta brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze.</p> <p>Esprime valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati.</p> <p>Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce , con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera ...).</p> <p>Partecipare al canto corale.</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale.</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale.</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.).</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.</p>

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IMMAGINI, SUONI, COLORI)

1	2	3	4
<p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.</p> <p>Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Colora su aree estese di foglio.</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere ... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.</p> <p>Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p> <p>Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>Canta semplici canzoncine.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, con interesse, e li sa riferire.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p> <p>Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.</p> <p>Il disegno e le attività plastico – manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.</p> <p>Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati.</p> <p>Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>Partecipare alle attività motorie rispettandone le regole.</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p>	<p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare ...</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Coordinarsi con altri bambini nei giochi di gruppo rispettando la propria controllando la forza del corpo e individuare potenziali rischi.</p> <p>Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Individua e nomina le parti del proprio corpo e descrive le funzioni; individua e riconosce segnali del proprio corpo.</p> <p>Individua elementi connessi alle differenze di genere.</p> <p>Individua semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e le osserva.</p> <p>Gestisce in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangia utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizza i servizi igienici.</p> <p>Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici.</p> <p>Controlla la motricità fine in operazioni di routine: colora, piega, taglia, esegue semplici compiti grafici.</p> <p>Controlla i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osserva comportamenti atti a prevenire rischi.</p> <p>Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo.</p> <p>Esegue giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori per la denominazione.</p> <p>Ideare ed eseguire percorsi per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eseguire percorsi con attrezzi.</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date.</p> <p>In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto</p>

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IL CORPO E IL MOVIMENTO)

1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno.</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé, nominate dall'insegnante.</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale.</p> <p>Si sveste e si riveste da solo.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate</p> <p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità.</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali.</p> <p>Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grossomotorie; e nella manualità fine.</p>	<p>Osserva in autonomia le azioni di routine di igiene e pulizia personale.</p> <p>Mangia correttamente e compostamente.</p> <p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo - manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, colorare...).</p>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli.</p> <p>Aiuta i compagni più piccoli a lavarsi , vestirsi e svestirsi.</p> <p>Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo.</p> <p>Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ...</p> <p>Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.</p> <p>Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.</p> <p>Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (I.R.C.)

Fonti di legittimazione *Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e gli insegnamenti di Gesù, apprendendo che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e di donne che si ritrovano nel nome di Gesù. Sviluppa un positivo senso di sé e creando relazioni serene con altri anche appartenenti a tradizioni culturali e religiose diverse.</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Riconoscere l'esperienza religiosa attraverso i segni del corpo che aiutano a trasmettere emozioni e immaginazione</p> <p>IMMAGINI, SUONI E COLORI</p> <p>Riconoscere linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (Natale, Pasqua, feste, canti e arte).</p> <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>Osserva ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da uomini religiosi come dono di Dio Creatore sviluppando sentimenti di responsabilità nei confronti della natura.</p>	<p>Scoprire la persona di Gesù di Nazareth come viene presentata dai Vangeli.</p> <p>Individuare i luoghi d'incontro della comunità cristiana e riconoscersi parte di essa.</p> <p>Imparare attraverso i gesti e le espressioni il comandamento dell'amore testimoniato da Gesù e dalla Chiesa.</p> <p>Ricerca attraverso le feste importanti per i cristiani il linguaggio simbolico e figurativo che trasmettono.</p> <p>Guardare il mondo che ci circonda riconoscendolo come un dono che va amato e rispettato.</p>	<p>Impara a riconoscere alcuni brani evangelici più importanti e li sa raccontare.</p> <p>Capisce il significato dei gesti del perdono, dell'accoglienza e dell'amicizia.</p> <p>Conosce il significato dei gesti e dei segni delle importanti feste cristiane.</p> <p>Osserva il mondo con attenzione e rispetto, perché lo riconosce come un dono.</p>

I DISCORSI E LE PAROLE

Imparare l'uso di alcuni termini cristiani ascoltando alcuni brani evangelici e sapendoli narrare utilizzando i personaggi e un linguaggio appropriato

Saper riconoscere, nei brani evangelici ascoltati, i personaggi e riproporne in modo semplice la narrazione.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (I.R.C.)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (I.R.C.)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESEMPI DI ATTIVITA'
<p>Riconoscere che il mondo è stato creato da Dio ed è un dono per l'uomo.</p> <p>Saper riconoscere i personaggi e gli avvenimenti più importanti dei racconti biblici letti.</p> <p>Conoscere gli avvenimenti che hanno dato origine alle feste cristiane.</p> <p>Vedere la chiesa come luogo d'incontro dei cristiani.</p>	<p>Lettura dei brani evangelici utilizzando opere d'arte di cui il bambino immagina di essere un protagonista.</p> <p>Visita di una chiesa per riconoscerne gli arredi e sentirla come luogo d'incontro.</p> <p>Rappresentazioni grafiche di personaggi e racconti del Vangelo.</p> <p>Drammatizzazioni di piccoli episodi.</p> <p>Utilizzo di giochi in scatola per imparare i personaggi di cui si parla nei racconti di Gesù (memory, arca di Noè, puzzle, gli ambienti naturali)</p>