ISTITUTO COMPRENSIVO “L. CAPUANA” GIARRATANA

CURRICOLO VERTICALE E DELLE COMPETENZE TRASVERSALI
SCUOLA INFANZIA



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA I CAMPI DI

ESPERIENZA

Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine della scuola dell'infanzia **(dai due anni e mezzo/tre sino ai sei anni)**

I campi di esperienza della scuola dell'infanzia offrono un insieme di situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura (materiali, oggetti, colori, forme, suoni, lettere, numeri ecc…), capaci di stimolare, costruire, e sistematizzare nel bambino apprendimenti sempre più significativi e completi. Gli insegnanti, accogliendo e valorizzando le curiosità, le esplorazioni e le scoperte dei piccoli, creano le situazioni di apprendimento e le poste di lavoro più adatte a favorire l'organizzazione di quanto il bambino va scoprendo. L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti e agli insegnanti di perseguire i traguardi per lo sviluppo della competenza che, a questa età, va intesa in modo globale e unitario.

IL SE' E L'ALTRO

Questo campo ha lo scopo di fornire al bambino le prime, semplici risposte ai suoi tanti perché, relativi alle situazioni e agli eventi più concreti della vita quotidiana, alle trasformazioni personali e ai valori culturali. Già nella scuola dell'infanzia, infatti, il bambino ha la possibilità di prendere coscienza della propria identità, di scoprire le diversità e apprendere le prime regole della vita sociale. A quest'età, inoltre, osserva l'ambiente che lo circonda e coglie le diverse relazioni tra le persone; partecipa ad eventi e tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza, ma nel contempo, si confronta con altre culture; si accorge di essere uguale e diverso nelle diverse situazioni; sperimenta varie dinamiche relazionali con i pari e con gli adulti; comincia a porre le prime domande sulla sua esistenza. Il bambino ha anche modo di sperimentare vari stati d'animo ed emozioni quali: il piacere, il divertimento, la frustrazione, la scoperta, la condivisione e i conflitti e si avvia (di avviarsi) progressivamente a superare l'egocentrismo e a rispettare i diversi punti di vista. Questo campo affronta anche i temi dei diritti e dei doveri, della vita sociale, della cittadinanza e delle istituzioni. La scuola si pone come spazio di ascolto, dialogo e approfondimento di tali temi e aiuta il bambino a trovare le risposte a tutte le sue domande con l'intento di promuovere una corretta e serena convivenza.

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti ebambini. 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 e 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 ha cura del proprio corpo, pratica in modo corretto l'igiene personale e conosce le regole da seguire per una sana alimentazione.
  Sa muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, controlla la propria forza corporea e si coordina con i compagni.
- Ha sviluppato la capacità visuo-motoria, la motricità fine e la lateralità. Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta in modo completo la figura umana.
  È consapevole delle potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del proprio corpo, e sa esercitarle.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

È il campo di esperienza inerente alla comunicazione multimediale, musicale, drammatico-teatrale, che educa il bambino al piacere del bello e al gusto estetico e lo avvicina al patrimonio artistico e culturale del nostro paese. È infatti essenziale nella società di oggi rendersi conto dell'importanza di saper produrre e comprendere messaggi, tradurli e rielaborarli in un codice diverso con spirito critico e creativo.

È necessario sensibilizzare i bambini alla sperimentazione libera di diverse tecniche grafico-pittoriche, all'ascolto e produzione della musica, al canto e al suono con vari strumenti musicali. Anche attraverso il "gioco della televisione, del cinema o del computer", la drammatizzazione di piccole storie o l'invenzione di melodie, la scuola può rendere il bambino attivo di fronte ai molteplici stimoli della complessa società attuale, contrastandone gli stereotipi e gli effetti totalizzanti. Il bambino scopre molti linguaggi: la voce, i suoni, la musica, i gesti, la drammatizzazione, il disegno, la pittura, la manipolazione dei materiali ed i mass- media per esprimersi con immaginazione e creatività.

- 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.

I DISCORSI E LE PAROLE

Il bambino dialoga con gli adulti e con i compagni, scambiando con loro domande, informazioni e opinioni. Acquisisce la padronanza d'uso della lingua italiana, arricchisce il proprio lessico e sviluppa fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione. Ascolta e comprende la narrazione di storie, poesie e filastrocche. Utilizza la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni e rumori anche in modo coordinato con il gruppo. Conosce i vocaboli di base della lingua inglese. Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

- 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 osserva i fenomeni naturali, sa cogliere i mutamenti della natura legati alla stagionalità.
Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità, registrandole con semplici simboli.
Sviluppa la capacità di osservazione, esplorazione, manipolazione attraverso l'impiego di tutti i sensi.

- Riferisce eventi del proprio vissuto, dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale.
- Rispetta tutti gli esseri viventi ed è curioso verso tutto ciò che lo circonda.
- Prova interesse per la tecnologia e ne scopre le funzioni e i possibili usi.

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

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

COMPETENZA CHIAVE MADRELINGUA EUROPEA:	**COMUNICAZIONE NELLA**	
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
Obiettivi specifici d'apprendimento 3 anni	**Obiettivi specifici di apprendi mento 4 anni**	**Obiettivi specifici di apprendi mento 5 anni**
- Pronunciare correttamente i fonemi - Esprimere verbalmente i propri bisogni - Comprendere semplici consegne - Leggere semplici immagini - Saper memorizzare una filastrocca, canto poesia - Ascoltare e comprendere un semplice racconto	- Pronunciare correttamente le parole - Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze - Interagire verbalmente con gli adulti e i compagni -Ascoltare, comprendere e raccontare una storia o racconti - Verbalizzare le proprie produzioni grafiche - Riconoscere e denominare oggetti reali o raffigurati - Ascoltare e memorizzare canti, poesie e filastrocche - Stimolare la curiosità nei confronti della lingua scritta	- Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze - Interagire verbalmente con adulti e coetanei - Ascoltare le comunicazioni di adulti e coetanei - Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete - Discriminare con l'udito le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere - Giocare con le parole costruire rime - Completare e/o inventare piccoli racconti - Riordinare sequenze di un racconto - Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini - Discriminare la simbologia lettere-numero - Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello - Sperimentare i primi approcci alla lingua straniera - Interpretare spontaneamente la lingua scritta - Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 ANNI	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 ANNI	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 ANNI
- Il bambino usa il linguaggio per interagire e comunicare - Ascolta e comprende messaggi verbali - Migliora le competenze fonologiche e lessicali - Memorizza e recita filastrocche di varie difficoltà - Sa leggere un'immagine	- Il bambino sa strutturare frasi e si esprime con un linguaggio più ricco - Interviene nel gruppo nella conversazione - Ascolta, comprende e riferisce storie letture, filastrocche - Memorizza filastrocche di varie difficoltà - Descrive immagini - Sperimenta la scrittura	- 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 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. 5

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA		
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETEN ZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza - Comprendere testi di vario tipo letti da altri - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	- Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti - Ascoltare e comprendere i discorsi altrui - Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo - Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi - Analizzare e commentare figure di crescente complessità - Formulare frasi di senso compiuto - Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto - Esprimere sentimenti e stati d'animo - Descrivere, raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni - Inventare storie e racconti - Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti - Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le nuove tecnologie riprodurre e confrontare scritture - Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	- Principali strutture della lingua italiana - Elementi di base delle funzioni della lingua - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali - Principi essenziali di organizzazione del discorso - Principali connettivi logici - Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice. - 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 di 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 di fumetti 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:

- 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.
- Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni.
- Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità0 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.

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. - Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	- Ricezione orale (ascolto) - Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. - Produzione orale - Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine - Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	- Lessico di base su argomenti di vita quotidiana - Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune - Strutture di comunicazione semplici e quotidiane	- Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. - Presentarsi - Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frase in lingua straniera.
EVIDENZE: Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti. Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti.			

Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA**
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
CAMPI D'ESPERIENZA	**LA CONOSCENZA DEL MONDO**

Obiettivi specifici di apprendimento 3 ANNI	**Obiettivi specifici di apprendimento 4ANNI**	**Obiettivi specifici di apprendimento 5ANNI**
-Riconoscere gli spazi della scuola. -Distinguere e confrontare l'ambiente da quello familiare. -Manipolare oggetti e materiali senza paura. -Conoscere i colori primari e associarli alla realtà. -Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. -Riconoscere fenomeni atmosferici e associarli a simboli grafici. - Conoscere gli strumenti/ oggetti presenti a scuola e il loro uso. -Percepire la scansione della giornata scolastica. -Percepire prima-dopo nelle azioni della giornata scolastica. -Distinguere il susseguirsi giorno-notte. -Cogliere le principali trasformazioni stagionali. -Distinguere: caldo/freddo, liscio/ruvido, duro/molle. -Conoscere concetti spaziali rispetto a sé: sopra/sotto. -Conoscere aperto/chiuso. -Riconoscere grande/piccolo. -Distinguere pochi/tanti. -Riconoscere le forme geometriche: triangolo/cerchio. -Raggruppare per forma o colore. -Conoscere animali domestici e descrivere il loro ambiente.	-Usare gli spazi in modo appropriato e con disinvoltura. -Raggruppare oggetti, persone, animali in base ad uno o più criteri o caratteristiche. -Costruire semplici insiemi per: grandezza, forma, colore. -classificare in base a: uno, pochi, tanti. -Conoscere ed usare semplici simboli per registrare dati. -collocare e descrivere oggetti in posizioni diverse rispetto a sé: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso. -Collocare le azioni quotidiane nella giornata scolastica e non. -Percepire la ciclicità del tempo: giorno-settimana. -Riordinare avvenimenti in sequenze: prima-ora-dopo. -Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni. -Conoscere alcuni ambienti naturali e di vita. -Conoscere alcuni animali e distinguere le loro caratteristiche, i loro ambienti. -Conoscere l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa. -Formulare semplici previsioni legate a fenomeni o situazioni. -Trovare soluzioni a piccoli problemi.	-Raggruppare, classificare oggetti, persone, animali in base a diversi criteri. -Costruire, confrontare, rappresentare insiemi e sottoinsiemi. -Stabilire relazioni tra gli insiemi. -Seriare rispettando criteri di: grandezza, altezza, lunghezza. -Utilizzare grafici e tabelle. -Associare il numero alla quantità. -Misurare gli oggetti con semplici strumenti. -Confrontare grandezze, pesi e spessori. -Individuare ed utilizzare i concetti spaziali8 e topologici: sopra/sotto, davanti/ dietro, vicino/ lontano, dentro/fuori, aperto/ chiuso, in mezzo/di lato. -Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati. -Conoscere la suddivisione del tempo: giorno, settimana, stagioni. -Sperimentare e discriminare la successione delle azioni: prima, ora, dopo. -Intuire la contemporaneità delle azioni (mentre). -Riconoscere i cambiamenti nei cicli stagionali nella crescita di persone, piante, animali. -Chiedere e fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. -Stabilire relazioni cercando causa ed effetto di eventi. -Formulare ipotesi sulla base di ciò che osserva. -Ordinare eventi o narrazioni in sequenze. -Familiarizzare con strumenti multimediali. -Comprendere l'utilizzo degli strumenti, della loro funzione e del loro uso e di chi li usa. -Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze. -Conoscere e classificare piante e animali. -Proporre, confrontare e verificare strategie per la soluzione di problemi. -Distinguere soluzioni possibili da quelle non possibili (vero-falso). -Acquisire termini adatti a descrivere, definire eventi e fenomeni.

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 ANNI	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 ANNI	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 ANNI
-Si orienta nell'ambiente scuola. -Colloca nello spazio fisico se stesso, oggetti e persone. -Utilizza semplici simboli per registrare -Conosce gli strumenti presenti a scuola. -Percepisce le principali caratteristiche delle cose utilizzando i cinque sensi. -Percepisce e distingue la ciclicità del tempo. -Compie semplici raggruppamenti secondo un criterio. -Valuta quantità. -Conosce alcuni animali e il loro ambiente. -Manipola, osserva elementi dell'ambiente naturale e circostante.	-Il bambino mette in relazione, fa corrispondenze, valuta quantità. -individua criteri di classificazione. -Utilizza e discrimina simboli grafici per registrare. -Ha acquisito le dimensioni temporali (ora, prima e dopo). -Stabilisce relazioni temporali tra gli eventi. -Riproduce e completa sequenze. -Comprende relazioni topologiche e spaziali. -Discrimina e descrive le qualità senso-percettive. -Distingue vari ambienti, esseri viventi e non viventi. -Mette in relazione oggetti e situazioni secondo criteri diversi. -Osserva la vita animale e vegetale.	- 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 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.

Traguardi formativi COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA, SCENZE E TECNOLOGIA		
Fonti di legittimazione	Indicazioni nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA COMPETENZE SPECIFICHE	LA CONOSCENZA DEL MONDO ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
-Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare -Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali -Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo -Individuare le trasformazioni naturali su di sé, elle altre persone, negli oggetti, nella natura -Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità -Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni -Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici -Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze	Raggruppare secondo criteri (dati o personali) -Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà -Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni -Individuare la relazione fra gli oggetti -Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta -Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche -Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) -Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) -Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari -Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali -Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi -Comprendere e rielaborare mappe e percorsi -Costruire modelli e plastici -Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni -Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi -Porre domande sulle cose e la natura -Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli -Descrivere e confrontare fatti ed eventi & Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità durata -Linee del tempo -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni; concetti spaziali e topologici (vicino ,lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra) -Raggruppamenti -Seriazioni e ordinamenti -Serie e ritmi -Simboli, mappe e percorsi -Figure e forme -Numeri e numerazione -Strumenti e tecniche di misura corrispondenti alle routine di una giornata. -Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, c. ecc…	-Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata -Linee del tempo -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni -Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra) -Raggruppamenti -Seriazioni e ordinamenti -Serie e ritmi -Simboli, mappe e percorsi -Figure e forme -Numeri e numerazione -Strumenti e tecniche di misure	-Mettere su un alinea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata -Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menù della mensa, ecc. -Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) -Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane -Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto producendo una "mostra" -Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti / persone, - Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) -Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle -Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe sul tempo…) -Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni

	-Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) -Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane -Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" -Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/ persone, - Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) -Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle -Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe -Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine -Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/ notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni -Elaborare previsioni ed ipotesi -Fornire spiegazioni sulle cose e la natura -Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli & Descrivere e confrontare fatti ed eventi utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine -Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/ notte, scansione attività legate al -Trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni -Elaborare previsioni ed ipotesi -Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni -Utilizzare un linguaggio appropriato per la -Rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati -Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi costruire modelli di rappresentazione della realtà.		

EVIDENZE:
Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazi0.
Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi), eventi della propria storia anche nel raccontare;
riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.
Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni
dovute al tempo o all'azione di agenti diversi.
Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizzare quantificatori;
numerare.
Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento.
Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano.
Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI, TUTTI**		
COMPETEN ZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	-Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti -Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio -Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle - Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer	- Lessico - Il computer e i suoi usi - Mouse - Tastiera -Icone principali di Windows e di word -altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili.)	- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visionare, immagini, opere artistiche, documentare
EVIDENZE: Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.			

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**IMPARARE A IMPARARE**		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; Trasferire in altri contesti - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	- Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione - Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. - Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; -Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. - Compilare semplici tabelle individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto	- Semplici strategie di memorizzazione, schemi, tabelle, scalette - Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	- Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana) - Costruire cartelli per illustrare le routine, i turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi - Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali a partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle a partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo
EVIDENZE: Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) e spiegarle. Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure Solutive. Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati. Motivare le proprie scelte.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL SÉ E L'ALTRO**

Obiettivi specifici di apprendimento 3 ANNI	**Obiettivi specifici di apprendimento 4 ANNI**	**Obiettivi specifici di apprendimento 5 ANNI**
-Superare le eventuali difficoltà legate al distacco dalla famiglia. -Accettare le situazioni nuove. - Distinguere oggetti e situazioni di pericolo. - Conoscere se stesso, i compagni e gli adulti. - Rivolgersi agli adulti per esprimere i propri bisogni. - Stabilire relazioni positive con gli adulti. - Stabilire relazioni positive con i pari. - Giocare insieme ad un piccolo gruppo. - Rispettare il proprio turno. - Stare composto a tavola. - Condividere giochi e materiali. - Riordinare giochi e materiali. - Usare i servizi da solo. - Mangiare da solo. - Muoversi da solo negli spazi della scuola. - Riconoscere le proprie cose. - Procurarsi ciò che gli serve. - Partecipare alle attività proposte. - Prendere iniziative di gioco. - Fare giochi imitativi. - Partecipare a giochi organizzati. - Accettare le regole di un gioco.	-Vivere serenamente il distacco dalla famiglia. - Affrontare le situazioni nuove. - Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. - Sapersi differenziare dall'altro. - Esprimere le proprie emozioni. - Stabilire relazioni positive con gli adulti. - Stabilire relazioni positive con i pari. - Riconoscere di appartenere ad un gruppo (età-sezione). - Accettare il diverso da sé. - Lavorare ed interagire in un gruppo. - Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. - Rispettare le regole della vita comunitaria. - Rispettare il proprio turno. - Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. - Condividere giochi e materiali. - Sapersi gestire nello spogliatoio. - Sapersi gestire al bagno. - Sapersi gestire a tavola. - Saper eseguire piccoli incarichi. - Muoversi con sicurezza negli spazi della scuola. - Svolgere un'attività in modo autonomo. - Partecipare alla attività proposte. - Portare a termine un'attività nei tempi stabiliti. - Organizzarsi nel gioco. - Assumere un ruolo nel gioco simbolico. - Fare giochi imitativi. - Partecipare a giochi organizzati di gruppo. - Rispettare le regole e i tempi di un gioco.	-Essere indipendente dalla famiglia. - Adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove. - Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. - Sapersi differenziare dall'altro. - Accettare il diverso da sé. - Esprimere e riconoscere bisogni ed emozioni. - Stabilire relazioni positive gli adulti. - Stabilire relazioni positive con i pari. - Organizzarsi e collaborare con gli altri. - Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. - Rispettare il proprio turno e le opinioni altrui. - Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione. - Condividere giochi e materiali. - Saper riordinare spazi, giochi e materiali. - Sapersi gestire in tutte le routine. - Conoscere e saper utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici. - Assumere e portare a termine un incarico. - Eseguire e portare a termine un'attività nel tempo stabilito. - Svolgere un'attività in modo autonomo. - Partecipare alle attività proposte. - Sperimentare tutte le forme di gioco. - Assumere ruoli diversi. - Pianificare le fasi di un gioco. - Rispettare le regole stabilite nel gioco.

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 3 anni.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 4 anni.	Traguardi di sviluppo delle competenze al termine dei 5 anni.
- Il bambino è positivamente inserito a scuola. - Riconosce la propria identità personale. - Stabilisce relazioni positive con adulti e compagni. - Conosce le prime regole della vita comunitaria - E' autonomo rispetto ai bisogni personali. - E' autonomo a livello operativo. - Gioca da solo e con i compagni.	- Il bambino è positivamente inserito a scuola - Riconosce la propria identità personale. - Interagisce ed è disponibile a collaborare con gli altri. - Conosce e rispetta le regole della vita comunitaria. - E' autonomo a livello personale. - E' autonomo a livello operativo. - Sperimenta varie forme di gioco.	- 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 esprimersi 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.

Traguardi formativi			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO		
CAMPI D'ESPERIENZA COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato -Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza -Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia -Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento -Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli -Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini -Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio -Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia -Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato -Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni -Rispettare i tempi degli altri -Collaborare con gli altri -Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale -Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno -Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli -Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni -Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni -Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro -Riconoscere nei compagni tempi e modalità e diverse -Scambiare giochi, materiali, ecc... -Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune - Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto -Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali -Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro	- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia) -Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza -Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente in strada. -Regole della vita e del lavoro in classe - Significato della regola -Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)	-A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano - Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; - Paese di provenienza; abitudini alimentari; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni - Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare -Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola -Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza -Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti -Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. -Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità

EVIDENZE:

Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato.
Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita.
Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole
Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto.
Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.
Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente.
Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua.

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA**		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETEN ZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; - Valutare alternative, prendere decisioni - Assumere e portare a termine compiti e iniziative pianificare e organizzare il proprio lavoro; - Realizzare semplici progetti trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; - Adottare strategie di problem solving	- Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto - Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti - Giustificare le scelte con semplici spiegazioni - Formulare proposte di lavoro, di gioco - Confrontare la propria idea con quella altrui - Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro - Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza - Formulare ipotesi di soluzione - Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza - Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante - Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento … - Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro - Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	- Regole della discussione - I ruoli e la loro funzione - Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) - Fasi di un'azione	- Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; - Spiegare e sostenere le proprie ragioni di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) - Ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare - Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, e giustificare la decisione presa - "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione - Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura - Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.

EVIDENZE:

Prendere iniziative di gioco e di lavoro
Collaborare e partecipare alle attività collettive.
Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni
Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza.
Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.
Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
CAMPI D'ESPERIEZA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**

Obiettivi di apprendimento 3 anni	**Obiettivi di apprendimento 4 anni**	**Obiettivi di apprendimento 5 anni**
- Esprimersi attraverso il disegno; - Dare un significato al disegno; - Manipolare materiali diversi; - Discriminare i colori; - Disegnare utilizzando più colori; - Utilizzare pennarelli, pastelli e pennelli: - Colorare cercando di riconoscere i contorni di un'immagine; - Ascoltare e conosce semplici ritmi; - Cantare in gruppo unendo parole e gesti: - Provare a recitare brevi poesie e filastrocche; - Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana; - Leggere semplici immagini.	- Rappresentare graficamente le esperienze; - Descrivere ciò che ha disegnato; - Sperimentare l'uso di svariati materiali: - Colorare e riuscire a rispettare i margini e i contorni di un'immagine; - Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari; - Cantare da solo; - Partecipare ad attività musicali di gruppo; - Sperimentare materiali diversi per produrre disegni; - Esprimere con immaginazione e creatività le proprie emozioni; - Disegnare le varie espressioni del viso e gli stati d'animo; - Recitare poesie e filastrocche di varia lunghezza; - Descrivere immagini di diverso tipo; - Descrivere le sequenze di immagini; - Assumere ruoli nel gioco simbolico; - Interpretare ruoli nelle drammatizzazioni.	- Rappresentare con ricchezza di particolari situazioni vissute o inventate; - Riprodurre in modo verosimile rispettando forma e colore; - Sapersi orientare nello spazio grafico e realizzare un disegno; - Inventare e drammatizzare storie; - Identificarsi nei vari personaggi e nelle situazioni; - Utilizzare alcuni mezzi tecnologici; - Saper utilizzare in modo creativo i materiali di recupero; - Saper eseguire semplici copie dal vero; - Saper usare con proprietà strumenti e materiali; - Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante; - Ascoltare brani musicali vari; - Associare stati emotivi a brani musicali; - Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi. - Riprodurre suoni e ritmi con il copro, la voce con oggetti e semplici strumenti musicali; - Decodificare i simboli utilizzati nelle esperienze vissute; - Osservare un disegno, una foto, un'immagine e riconosce cosa vi è raffigurato; - Comprendere i passaggi fondamentali di un breve filmato;

Traguardi di sviluppo al termine di 3 anni	Traguardi di sviluppo al termine di 4 anni	Traguardi di sviluppo della competenza al termine di 5 anni da indicazioni nazionali
- Conosce, sperimenta e gioca con i materiali grafico-pittorici e plastici; - Riconosce i colori primari anche in vari elementi della realtà; - Usa l'espressione mimico- gestuale nel canto e nella recita di filastrocche e poesie; - Osserva e descrivere immagini e segue brevi filmati.	- Conosce, sperimenta e gioca con tecniche espressive in modo libero e su consegna; - Riconosce i colori primari e secondari; - Riconosce e discrimina alcune caratteristiche del suono e della voce; - Riesce ad esprimersi attraverso semplici drammatizzazioni; - Legge, confronta e produce immagini (cartacei, visivi e multimediali) individuando somiglianze e differenze.	- 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 delle 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.

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPA:	**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - LINGUAGGI, ESPRESSIONE. CREATIVITÀ,**		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIEN ZA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**		
COMPETEN ZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	- Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici) - Ascoltare brani musicali. - Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni - Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente - 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 - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico - Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale - Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale - Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà - Usare modi diversi per stendere il colore - Utilizzare i diversi materiali per rappresentare - Impugnare differenti strumenti e ritagliare - Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti - Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. - Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. - Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione	- 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 - Principali forme di espressione artistica - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea - Gioco simbolico	- 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; descrivere il prodotto - Copiare opere di artisti; commentare l'originale - Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. - 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 - 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, 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

	musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare - Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri - Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati - Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli - Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse		

EVIDENZE:

Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari…
Illustrare racconti, film, spettacoli

Drammatizzare racconti, narrazioni,
filmati. Realizzare giochi simbolici

Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche.
Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisive

Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici
danze. Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati.

Riprodurre ritmi, fenomeni e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti

Partecipare al canto corale

Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO**
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL CORPO E IL MOVIMENTO**

Obiettivi specifici di apprendimento 3 ANNI	**Obiettivi specifici di apprendimento 4 ANNI**	**Obiettivi specifici di apprendimento 5 ANNI**
- Attivare schemi motori di base. Partecipare alle attività di vita pratica. - Sviluppare la percezione sensoriale. - Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo. - Scoprire la propria identità sessuale. Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento. - Esercitare la manipolazione e la motricità fine.	- Acquisire sicurezza nei movimenti e fiducia nelle proprie capacità motorie. - Svolgere adeguatamente le attività di routine. - Potenziare ladiscriminazione senso percettiva. - Riconoscere la propria identità sessuale. - Ricomporre lo schema corporeo. Rappresentare graficamente lo schema corporeo. - Riprodurre semplici movimenti ritmici con il corpo. - Utilizzare materiali e piccoli attrezzi in autonomia. - Migliorare la motricità fine.	- Attivare e controllare gli schemi motori. - - Padroneggiare e coordinare movimenti e gesti. Muoversi in maniera coordinata nel gioco libero, guidato e di gruppo. - Acquisire consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali. - Capire ed interpretare i messaggi del corpo. Essere consapevole della propria identità sessuale. - Disegnare la figura umana in modo completo, organizzato edifferenziato. - Assumere corrette abitudini igienico-alimentari. Conoscere l'importanza e la funzione di alcuni organi interni. - Acquisire una corretta motricità fine. Intuire la destra e la sinistra sul proprio corpo.

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine di 3 anni	**Traguardi di sviluppo delle competenze al termine di 4 anni**	**Traguardi di sviluppo delle competenze al termine di 5 anni**
- Sperimenta le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo. - Conosce ed assume corrette abitudini igieniche ed alimentari. Conosce e rappresenta il proprio corpo. - Sviluppa la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.	- Rafforza la conoscenza del sé corporeo e la capacità percettiva. Acquisisce corrette abitudini alimentari e igienico-sanitarie. - - Controlla il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. - Si muove all'interno di uno spazio organizzato secondo criteri spazio temporali. - Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. - Potenzia la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.	- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. - Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO**		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL CORPO E IL MOVIMENTO**		
COMPETENZE SPECIFIC H E	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
- Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse - Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; - Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo - Utilizzare nell' esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	- Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia - Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere - Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé - Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute - Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, - Stare in equilibrio, strisciare, rotolare - Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi - Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza - Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi - Rispettare le regole nei giochi - Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo	- Il corpo e le differenze di genere - Regole di igiene del corpo e degli ambienti - Gli alimenti - Il movimento sicuro - I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri - Le regole dei giochi	- Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dei individuazione, - Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani. - Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi - Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date - In una discussione con i compagni , individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto - In una discussione di gruppo, individuare, con

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

EVIDENZE:

Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore.)

Individuare elementi connessi alle differenze id genere.

Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle.

Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici.

Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.

Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.

Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi

Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.