



Convitto Nazionale "Pietro Giannone"

Piazza Roma, 27 82100 Benevento- Tel. 0824 21713 - Fax 0824 19909539
C.F. 80002810622 - Codice Meccanografico BNVC01000A codice univoco UFGPI
E-mail: bnvc01000a@istruzione.it - bnvc01000a@pec.istruzione.it
Url: www.convittogiannone.gov.it

LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA



Il curriculum verticale, nella parte riservata alla didattica, delinea un percorso centrato sui campi d'esperienza e sulle discipline. Pone l'attenzione alle competenze e relativi traguardi che fanno capo alle competenze chiave europee che più si riferiscono a saperi formali (madrelingua e lingue straniere, matematica, geo-scienze e tecnologia, storia, arte e musica, espressione motoria), e allo stesso tempo alle competenze chiave metacognitive, metodologiche e sociali, che sono fondamentali e quasi fondanti rispetto alle altre. Competenza in materia di cittadinanza, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare e competenza imprenditoriale infatti, rappresentano tutte quelle capacità necessarie alla convivenza, alla responsabilità, all'autonomia, alla capacità di acquisire e organizzare il sapere, al saper decidere, fare scelte, risolvere problemi e progettare, senza le quali nessun altro apprendimento ha valore e sostanza.

E' vero che nei traguardi delle diverse discipline è possibile reperire riferimenti a questa o quella competenza metodologica e sociale, tuttavia a nostro avviso è opportuno svilupparle direttamente per dare loro la giusta importanza e valore. Naturalmente tutte le discipline concorrono senza eccezione al loro sviluppo e tutte le attività scolastiche dovrebbero essere organizzate con la finalità di perseguirle, proprio perché la persona che possiede queste competenze è capace di scelte consapevoli, di buone relazioni, di capacità di agire e di organizzarsi in situazioni diverse.

Anche la competenza digitale, pur trattata in modo molto limitato nei traguardi di tecnologia, merita maggiore e specifica attenzione, perché i nostri alunni sono immersi nella comunicazione digitale, ne padroneggiano molto bene le tecniche e le abilità, ma hanno estremo bisogno di acquisire la competenza, ovvero la capacità di utilizzare le tecnologie in autonomia e responsabilità, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, riconoscendone i rischi e sapendoli evitare e nello stesso tempo senza arrecare danno ad altri.

Sono competenze indispensabili alla vita e alla cittadinanza e quindi la didattica le deve perseguire anche direttamente, con attività appositamente organizzate per metterle a fuoco ed esercitarle.

- **La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare** è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

- **Le competenze in materia di cittadinanza** sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. E' forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate.

Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

- **La competenza imprenditoriale** è quella su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo
- **La competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione

COMPETENZE CHIAVE - QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO - 22/05/2018

Competenza alfabetica funzionale	<i>Indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere ,creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta,utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo</i>
Competenza multilinguistica	<i>Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica; si basa sulla capacità di comprendere,esprimere ed interpretare concetti, pensieri,sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali</i>
Competenza matematica e competenza in scienze,tecnologie e ingegneria	<i>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta la capacità di usare modelli matematici, di pensiero e presentazione (formule,modelli, costrutti, grafici, diagrammi....) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano baste su fatti empirici e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze,tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino.</i>
Competenza digitale	<i>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale,la comunicazione e la collaborazione,l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione),la sicurezza (possedere competenze relative alla cybersicurezza),le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi ed il pensiero critico.</i>
Competenza personale,sociale e capacità di imparare ad imparare	<i>La competenza personale,sociale e la capacità di imparare ad imparare consiste nella capacità di riflettere su se stessi. di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità,di imparare ad imparare,a favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale,nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro,di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole ed inclusivo.</i>
Competenza in materia di cittadinanza	<i>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</i>
Competenza imprenditoriale	<i>La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee ed opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione dei problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale e finanziario</i>
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<i>La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione ed il rispetto di come le idee i significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire,sviluppare ed esprimere le proprie idee e un senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.</i>

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE		SCUOLA DELL'INFANZIA <u>Campi di Esperienza</u>	SCUOLA PRIMARIA <u>Ambiti Disciplinari</u>	SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO <u>Discipline</u>
2006	1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO	ITALIANO
2018	1. Competenza alfabetica funzionale			
2006	2.COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	I DISCORSI E LE PAROLE	INGLESE	INGLESE – TEDESCO - SPAGNOLO
2018	2. Competenza multilinguistica			
2006	3.COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA TECNOLOGIA	MATEMATICA SCIENZE GEOGRAFIA TECNOLOGIA
2018	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria			
2006	4.COMPETENZE DIGITALI	TUTTI	TUTTI	TUTTE
2018	4. Competenza digitale			
2006	5.IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI	TUTTI	TUTTE
2018	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare			
2006	6.COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI	STORIA CITTADINANZA E COSTITUZIONE-TUTTI	STORIA CITTADINANZA E COSTITUZIONE TUTTE
2018	6. Competenza in materia di cittadinanza			
2006	7.SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	TUTTI	TUTTI	TUTTE
2018	7. Competenza imprenditoriale			
2006	8.CONSAPEROVEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO- IMMAGINI, SUONI COLORI	ED. FISICA - ARTE E IMMAGINE - MUSICA- RELIGIONE	ED. FISICA - ARTE E IMMAGINE - MUSICA- RELIGIONE
2018	8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale			

I DISCORSI E LE PAROLE

I bambini si presentano alla scuola dell'infanzia con un patrimonio linguistico significativo, ma con competenze differenziate, che vanno attentamente osservate e valorizzate. In un ambiente linguistico curato e stimolante i bambini sviluppano nuove capacità quando interagiscono tra di loro, chiedono spiegazioni, confrontano punti di vista, progettano giochi e attività, elaborano e condividono conoscenze. I bambini imparano ad ascoltare storie e racconti, dialogano con adulti e compagni, giocano con la lingua che usano, provano il piacere di comunicare, si cimentano con l'esplorazione della lingua scritta.

La scuola dell'infanzia ha la responsabilità di promuovere in tutti i bambini la padronanza della lingua italiana, rispettando l'uso della lingua di origine. L'incontro e la lettura di libri illustrati, l'analisi dei messaggi presenti nell'ambiente incoraggiano il progressivo avvicinarsi dei bambini alla lingua scritta, e motivano un rapporto positivo con la lettura e la scrittura.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Racconta i propri vissuti con domande -stimolo dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti, attraverso il linguaggio verbale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimenta filastrocche e drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; cerca somiglianze tra i suoni e i significati.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolta e comprende narrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolta e comprende narrazioni Racconta storie, chiede spiegazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolta e comprende narrazioni, racconta storie, chiede spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronuncia correttamente il proprio nome e quello dei compagni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si avvicina alla lingua scritta, distingue i simboli delle lettere dai numeri; ▪ Copia il proprio nome. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	I DISCORSI E LE PAROLE	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
3 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I propri bisogni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimere i propri bisogni
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Racconta i propri vissuti con domande -stimolo dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il vissuto personale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentare e raccontare ai compagni il proprio vissuto
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimenta filastrocche e drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Filastrocche e drammatizzazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memorizzare filastrocche, poesie e canti Drammatizzare
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolta e comprende narrazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lettura di immagini 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sollecitare il bambino ad ascoltare e comprendere storie narrate ▪ Leggere immagini

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	I DISCORSI E LE PAROLE	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
4 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> Formulare frasi di senso compiuto Pronunciare correttamente i fonemi Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi
<ul style="list-style-type: none"> Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti, attraverso il linguaggio verbale. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere bisogni, sentimenti, emozioni Condividere oralmente emozioni vissute
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Rime Filastrocche drammatizzazioni (produzione orale e comunicazione) 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare parole per somiglianze Memorizzare canti, poesie, filastrocche Sollecitare la sua capacità immaginativa.
<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e comprende narrazioni, racconta storie, chiede spiegazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Storie La lingua (fruizione, comunicazione) 	<ul style="list-style-type: none"> Aumentare i tempi di attenzione Ascoltare Comprendere Raccontare Leggere immagini.
<ul style="list-style-type: none"> Si avvicina alla lingua scritta distingue i simboli delle lettere dai numeri; Copia il proprio nome. 	<ul style="list-style-type: none"> Pregrafismo Simbolo numerico Segni grafici 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire pregrafismi Riprodurre il proprio nome Distinguere i simboli numerici dalle lettere.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	I DISCORSI E LE PAROLE	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione orale Comprensione 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare e arricchire il codice linguistico.
<ul style="list-style-type: none"> Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione orale Comprensione 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la conversazione con finalità diverse per: riferire, per confrontare esperienze, ascoltare
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; Cerca somiglianze tra i suoni e i significati. 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di rime, filastrocche Drammatizzazioni Creatività 	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare ed esporre oralmente in maniera corretta canti e poesie. Accrescere la sua capacità immaginativa.
<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e comprende narrazioni, racconta storie, chiede spiegazioni Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolto Comprensione Produzione orale 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare per comprendere Leggere immagini Potenziare le capacità di analisi delle letture Rispondere adeguatamente ai quesiti posti dall'adulto.
<ul style="list-style-type: none"> Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<ul style="list-style-type: none"> Prescrittura Scrittura Prelettura 	<ul style="list-style-type: none"> Stimolare tra i bambini un atteggiamento di curiosità ed interesse verso la scrittura Favorire l'accostamento al codice scritto Sviluppare competenze fonologiche Conoscere il computer come linguaggio della comunicazione.

Tutte le attività didattiche del presente campo di esperienza tendono a promuovere l'insieme delle competenze trasversali che costituiscono il profilo finale dello studente. In particolar modo il campo di esperienza "I discorsi e le parole" è coinvolto nello sviluppo delle seguenti competenze chiave europee:

- **Competenza alfabetica funzionale**
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**
- **Competenza in materia di cittadinanza**
- **Competenza imprenditoriale**

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
Fonti di legittimazione:	<i>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012</i>		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</p> <p>Analizzare e commentare figure di crescente complessità. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Riprodurre e confrontare scritture. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.</p> <p>A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p>

EVIDENZE:

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

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

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

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
<p>Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti.</p> <p>Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile ; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>Si esprime 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>esprim e sentimenti, stati d'animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p> <p>Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</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; fa ipotesi sull'andamento della narrazione.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</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>	

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, i mesi, le stagioni, i colori, gli oggetti domestici, gli animali, i numeri. Presentarsi e salutare. Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.
<p>EVIDENZE: L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</p>			

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria Abbina le parole che ha imparato o all'illustrazione corrispondente.	Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine.	Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria	

LA CONOSCENZA DEL MONDO

I bambini esplorano continuamente la realtà e imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri. Pongono così le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno proposti nella scuola primaria. Imparano a fare domande, a dare e a chiedere spiegazioni, a lasciarsi convincere dai punti di vista degli altri, a non scoraggiarsi se le loro idee non risultano appropriate. Possono quindi avviarsi verso un percorso di conoscenza più strutturato, in cui esploreranno le potenzialità del linguaggio per esprimersi e l'uso di simboli per rappresentare significati. Oggetti, fenomeni e viventi: Toccando, smontando, costruendo e ricostruendo, affinando i propri gesti, i bambini individuano qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali. Numero e spazio: I bambini costruiscono le prime fondamentali competenze sul contare oggetti o eventi, accompagnandoli con i gesti dell'indicare, del togliere e dell'aggiungere. Si avviano così alla conoscenza del numero. Muovendosi nello spazio, i bambini scelgono ed eseguono i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata scoprendo concetti geometrici come questi di direzione e angolo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sa collocare le azioni nel tempo.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riferisce azioni della propria esperienza passata. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riferisce correttamente eventi del passato recente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osserva il proprio corpo, la natura e i suoi cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Confronta e valuta quantità (pochi-tanti, pieno-vuoto, uno-tanti) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ha familiarità con le strategie del contare e con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e pesi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esegue percorsi noti e colloca correttamente oggetti negli spazi adeguati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individua e rappresenta le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc...
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
3 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppamenti e classificazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare e ordinare oggetti secondo un criterio dato
<ul style="list-style-type: none"> Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente 	<ul style="list-style-type: none"> Azioni giornaliere 	<ul style="list-style-type: none"> Collocare le azioni giornaliere nel tempo
<ul style="list-style-type: none"> Riferisce azioni della propria esperienza passata. 	<ul style="list-style-type: none"> Eventi del passato recente 	<ul style="list-style-type: none"> Raccontare le proprie esperienze evidenziando il prima e il dopo
<ul style="list-style-type: none"> Osserva la natura e i suoi cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare e riconoscere i cambiamenti della natura
<ul style="list-style-type: none"> Confronta e valuta quantità (pochi-tanti, pieno-vuoto, uno-tanti) 	<ul style="list-style-type: none"> Le quantità 	<ul style="list-style-type: none"> Operare attraverso gli oggetti per definire semplici quantità
<ul style="list-style-type: none"> Esegue percorsi noti e colloca correttamente oggetti negli spazi adeguati. 	<ul style="list-style-type: none"> I concetti topologici 	<ul style="list-style-type: none"> Sapersi orientare nell'ambiente scuola.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
4 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppamenti Quantità Le figure geometriche 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare secondo caratteristiche. Ordinare il materiale raccolto e registrare le quantità. Confrontare e valutare approssimativamente quantità di oggetti.molti/pochi ,uno/tanti, Conoscere le forme geometriche fondamentali.
<ul style="list-style-type: none"> Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali Tempo cronologico (successione,ciclicità,) 	<ul style="list-style-type: none"> Collocare eventi nel tempo Cogliere l'aspetto ciclico della giornata, settimana.
<ul style="list-style-type: none"> Riferisce correttamente eventi del passato recente. 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere le nozioni temporali prima-dopo; Scandire un'esperienza personale in sequenza
<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> I cambiamenti del corpo. I fenomeni naturali. I cambiamenti della natura. 	<ul style="list-style-type: none"> Stabilire la relazione esistente tra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).
<ul style="list-style-type: none"> Ha familiarità con le strategie del contare e con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e pesi. 	<ul style="list-style-type: none"> Conte Misurazioni arbitrarie di lunghezze e grandezze Pesi 	<ul style="list-style-type: none"> Contare in senso progressivo Confrontare due lunghezze e due grandezze diverse (lungo-corto;grande-piccolo) Individuare equivalenze o non equivalenze di pesi,quantità,lunghezze,grandezze.
<ul style="list-style-type: none"> Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> Percorsi Concetti topologici 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni verbali di un'altra persona o "leggendo" le indicazioni grafiche Individuare la posizione di oggetti e persone nello spazio.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppamenti Quantità Le figure geometriche I simboli 	<ul style="list-style-type: none"> Costruire raggruppamenti (con costruzioni, blocchi logici) Quantificare Confrontare quantità Riconoscere, riprodurre le figure geometriche Interpretare e produrre simboli.
<ul style="list-style-type: none"> Sa collocare le azioni nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Tempo cronologico (successione, ciclicità,) 	<ul style="list-style-type: none"> Collocare fatti ed orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.
<ul style="list-style-type: none"> Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 	<ul style="list-style-type: none"> Concetti temporali 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinare in successione azioni utilizzando gli indicatori temporali adeguati: prima, adesso, dopo.
<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Ciclo vitale degli esseri viventi Trasformazioni Stagioni Fenomeni naturali 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire il concetto di trasformazione Riconoscere, descrivere fenomeni e aspetti delle quattro stagioni
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Conte. Misurazioni arbitrarie di lunghezze e grandezze Pesi 	<ul style="list-style-type: none"> Contare in maniera progressiva e regressiva (entro il 10) Usare unità di misura arbitrarie per misurare la lunghezza degli elementi della realtà (bastoncini, blocchi, colori, mani) Confrontare due lunghezze e due grandezze diverse Individuare equivalenza o non equivalenza di lunghezze, grandezze, pesi, quantità.
<ul style="list-style-type: none"> Individua e rappresenta le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> Percorsi Concetti topologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare spostamenti nello spazio seguendo le indicazioni orali di un'altra persona o "leggendo" le indicazioni grafiche. Riprodurre graficamente un'immagine rispettando le relazioni spaziali tra gli oggetti.

Tutte le attività didattiche del presente campo di esperienza tendono a promuovere l'insieme delle competenze trasversali che costituiscono il profilo finale dello studente. In particolar modo il campo di esperienza "**La conoscenza del mondo**" è coinvolto nello sviluppo delle seguenti competenze chiave europee:

- **Competenza alfabetica funzionale**
- **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**
- **Competenza in materia di cittadinanza**
- **Competenza imprenditoriale**

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:				COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA			
Fonti di legittimazione:				Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
CAMPI D'ESPERIENZA				LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'		CONOSCENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI	
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</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>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>		<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p> <p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli e plastici</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi</p>		<p>Concetti temporali: (prima,dopo,durante, mentre)di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni:giornata;giorni,settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici(vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli,mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>		<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</p> <p>Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane</p> <p>Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra"</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/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> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche sui cibi,sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</p>	

	<p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</p> <p>Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>		
--	---	--	--

EVIDENZE

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.);</p> <p>Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)</p> <p>Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p>	<p>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>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più</p>	<p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il</p>	<p>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.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <p>Individua le posizioni di</p>

Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.	prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti.	10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.	oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
--	---	---	---

IMMAGINI, SUONI, COLORI

I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

La musica è un'esperienza universale che si manifesta in modi e generi diversi, tutti di pari dignità, carica di emozioni e ricca di tradizioni culturali. Il bambino, interagendo con il paesaggio sonoro, sviluppa le proprie capacità cognitive e relazionali, impara a percepire, ascoltare, ricercare e discriminare i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipa con interesse a racconti di storie e alla loro drammatizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprime storie attraverso la drammatizzazione, e riproduce la realtà attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue spettacoli mantenendo l'attenzione per brevi periodi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue con piacere spettacoli di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica .
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colora su aree estese di foglio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colora rispettando i margini
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riproduce i suoni dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce ed associa i suoni all'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
3 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale
<ul style="list-style-type: none"> Partecipa con interesse a racconti di storie e alla loro drammatizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Storie 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, comprendere e drammatizzare storie ed eventi
<ul style="list-style-type: none"> Segue spettacoli mantenendo l'attenzione per brevi periodi. 	<ul style="list-style-type: none"> Spettacolo 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare capacità attentive
<ul style="list-style-type: none"> Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Disegni liberi 	<ul style="list-style-type: none"> Saper disegnare intenzionalmente
<ul style="list-style-type: none"> Colora su aree estese di foglio. 	<ul style="list-style-type: none"> Pittura 	<ul style="list-style-type: none"> Usare diverse tecniche espressive
<ul style="list-style-type: none"> Riproduce i suoni dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> I suoni dell'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e riprodurre i suoni dell'ambiente

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
4 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. 	<ul style="list-style-type: none"> Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale Drammatizzare situazioni, storie Vivere esperienze reali, racconti, utilizzando contemporaneamente i linguaggi corporei, sonori, visuali.
<ul style="list-style-type: none"> Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici. 	<ul style="list-style-type: none"> Gioco simbolico Storie 	<ul style="list-style-type: none"> Assumere ruoli diversi nelle situazioni ludico-simboliche Memorizzare poesie.
<ul style="list-style-type: none"> Segue con piacere spettacoli di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> Spettacoli Musica 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare suoni e musiche di vario genere Accrescere la capacità di attenzione e concentrazione
<ul style="list-style-type: none"> Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza 	<ul style="list-style-type: none"> Colori primari e secondari 	<ul style="list-style-type: none"> Associare il giusto colore alla realtà Produrre semplici messaggi iconici, utilizzando tecniche diverse Dare un significato al proprio prodotto grafico-pittorico
<ul style="list-style-type: none"> Rispetta i contorni definiti nella colorazione 	<ul style="list-style-type: none"> Pittura 	<ul style="list-style-type: none"> Colorare rispettando i margini
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce ed associa i suoni all'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> Suoni Rumori 	<ul style="list-style-type: none"> Produrre suoni, sia con il corpo, che con materiali occasionali Riconoscere suoni e rumori dell'ambiente Eeguire collettivamente un canto

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corpo : linguaggi ed emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vivere esperienze reali, racconti, esprimere emozioni e sentimenti utilizzando il linguaggio del corpo ▪ Potenziare le capacità comunicative.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprime storie attraverso la drammatizzazione, e riproduce la realtà attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Espressioni grafiche, pittoriche, plastiche, corporee 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disegnare la realtà che ci circonda Sviluppare la memoria visiva e uditiva ▪ Manipolare vari materiali
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica . 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spettacoli Musica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare suoni e musiche di vario genere ▪ Accrescere la capacità di attenzione e concentrazione.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Musica Canto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare suono-silenzio–ritmo. ▪ Utilizzare il corpo e la voce per riprodurre suoni e ritmi. ▪ Associare un ritmo al movimento.
<p>Tutte le attività didattiche del presente campo di esperienza tendono a promuovere l'insieme delle competenze trasversali che costituiscono il profilo finale dello studente. In particolar modo il campo di esperienza “Immagini, suoni, colori” è coinvolto nello sviluppo delle seguenti competenze chiave europee:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Competenza alfabetica funzionale ▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ▪ Competenza in materia di cittadinanza ▪ Competenza imprenditoriale 		

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMMAGINI, SUONI, COLORI		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali.</p> <p>Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà</p> <p>Usare modi diversi per stendere il colore</p> <p>Utilizzare i diversi materiali per rappresentare</p> <p>Impugnare differenti strumenti e ritagliare</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione</p> <p>produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.</p> <p>Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p>

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

EVIDENZE

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

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

SEZIONE B: Livelli di padronanza

**COMPETENZA
CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE –
IMMAGINI, SUONI, COLORI**

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio.</p> <p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.</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>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</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>Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.</p> <p>Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.</p> <p>Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale.</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>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>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.</p> <p>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, esprimendo anche proprie valutazioni.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>

IL CORPO E IL MOVIMENTO

I bambini prendono coscienza del proprio corpo, utilizzandolo fin dalla nascita come strumento di conoscenza di sé nel mondo. Muoversi è il primo fattore di apprendimento: cercare, scoprire, giocare, saltare, correre a scuola è fonte di benessere e di equilibrio psico- fisico. La scuola dell'infanzia mira a sviluppare gradualmente nel bambino la capacità di leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura. La scuola dell'infanzia mira altresì a sviluppare la capacità di esprimersi e di comunicare attraverso il corpo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> Percepisce globalmente il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> Vive e percepisce pienamente la propria corporeità e denomina le parti del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.
<ul style="list-style-type: none"> Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
<ul style="list-style-type: none"> Osserva in autonomia le pratiche di routine, sollecitato dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Osserva in autonomia le pratiche di routine. 	<ul style="list-style-type: none"> Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
<ul style="list-style-type: none"> Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare ecc... 	<ul style="list-style-type: none"> Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare e strisciare. 	<ul style="list-style-type: none"> 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.
<ul style="list-style-type: none"> Segue semplici ritmi attraverso il movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> Varia il movimento in relazione al ritmo e alla musica. 	<ul style="list-style-type: none"> Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
<ul style="list-style-type: none"> Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
3 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> Percepisce globalmente il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> Il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire giochi di simulazione relativi alla cura e al funzionamento del corpo umano
<ul style="list-style-type: none"> Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di esplorazione senso percettive e riconoscimento di parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le parti del corpo su di sé e sugli altri.
<ul style="list-style-type: none"> Osserva in autonomia le pratiche di routine, sollecitato dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di routine 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire attività di routine quotidiane e personali
<ul style="list-style-type: none"> Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, 	<ul style="list-style-type: none"> Schemi motori di base 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare gli schemi motori statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare.

correre, rotolare ecc...		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue semplici ritmi attraverso il movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ritmo del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire e produrre semplici ritmi con il proprio corpo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il proprio corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare graficamente la figura umana

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
4 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vive e percepisce pienamente la propria corporeità e denomina le parti del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il Corpo vissuto ▪ Alimentazione ▪ Regole di igiene del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere il proprio corpo ▪ Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannosi alla salute ▪ Osservare le pratiche di igiene e cura di sé.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il Corpo e le sue funzioni I sensi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere gli organi interni del corpo Esplorare attraverso i sensi l'ambiente
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osserva in autonomia le pratiche di routine. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pratiche di routine 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire in autonomia pratiche di routine
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Controlla schemi motori statici e dinamici: ▪ sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare e strisciare. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schemi motori di base ▪ Percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire schemi motori di base statici e dinamici. ▪ Eseguire percorsi su indicazioni verbali
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Varia il movimento in relazione al ritmo e alla musica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ritmo del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinare i movimenti in attività che implicano l'ascolto di musica il seguire un ritmo ▪ Discriminare suono-silenzio-ritmo. ▪ Creare ritmi con le singole parti del corpo.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce e rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il Corpo rappresentato 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere e rappresentare il corpo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
	CONOSCENZE (Contenuti)	ABILITA' (Saper fare)
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il corpo vissuto ▪ Il linguaggio mimico-gestuale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Igiene ▪ Alimentazione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in autonomia le pratiche routinarie di igiene personale. ▪ Prendere consapevolezza dei cambiamenti avvenuti nel proprio corpo.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestione del corpo ▪ Autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire maggiore autonomia nelle pratiche routinarie della giornata scolastica.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il corpo in movimento ▪ Schemi motori ▪ Percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare schemi motori di base Realizzare prassie più complesse,coordinando vari schemi motori. ▪ Effettuare percorsi sempre più complessi con o senza ostacoli.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinazione oculo-manuale e dinamica generale ▪ Pregrafismo ▪ Percorsi motori e grafici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare la coordinazione oculo-manuale e dinamica generale in attività grafiche e motorie ▪ Affinare maggiormente la motricità fine (tagliare,piegare,puntinare,colorare). ▪ Vivere con il corpo situazioni emotivo-relazionali individuate in racconti,in esperienze.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il corpo statico e dinamico 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere,rappresentare il corpo in situazioni di staticità e di movimento

Tutte le attività didattiche del presente campo di esperienza tendono a promuovere l'insieme delle competenze trasversali che costituiscono il profilo finale dello studente. In particolar modo il campo di esperienza "**Il Corpo e il movimento**" è coinvolto nello sviluppo delle seguenti competenze chiave europee:

- **Competenza alfabetica funzionale**
- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**
- **Competenza in materia di cittadinanza**
- **Competenza imprenditoriale**

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:				COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IL CORPO E IL MOVIMENTO			
Fonti di legittimazione:				Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
CAMPI D'ESPERIENZA				IL CORPO E IL MOVIMENTO			
COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'		CONOSCENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI	
<p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>		<p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</p> <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi</p> <p>Rispettare le regole nei giochi</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>		<p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p>		<p>Individuare e disegnare il corpo e le sue parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzucine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi</p> <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date</p> <p>In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto</p> <p>In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo.</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>	
EVIDENZE							
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>							

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IL CORPO E IL MOVIMENTO	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto.</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evita situazioni pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p> <p>Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p> <p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali</p> <p>Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso- motorie; sommariamente nella manualità fine.</p> <p>Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.</p> <p>Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.</p> <p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare)</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>