

ISTITUTO COMPRENSIVO DONATELLO

SCUOLA DELL'INFANZIA

PROGRAMMAZIONE A.S. 2019-2022

La scuola di oggi deve tenere il passo di una società in continua evoluzione. La realtà si sta modificando e i bambini si trovano a vivere in un ambiente sempre più dinamico e ricco di informazioni. E' importante quindi che il docente sappia fare leva sulle informazioni di cui ogni bambino è portatore e da queste partire per scoprire, capire e stimolare le capacità del singolo. Ogni docente deve impostare il proprio modo di approcciarsi all'insegnamento analizzando, in primis, i documenti da seguire, redatti dalla Commissione Europea e dal Ministero dell'Istruzione e dell'Educazione, per poi costruire un percorso di apprendimento significativo. Le nuove indicazioni hanno, quindi, la finalità di riequilibrare gli insegnamenti esistenti dando maggiore centralità al tema della cittadinanza che diviene punto di riferimento di tutte le discipline. L'istruzione scolastica può fare molto fornendo competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti.

La scuola dell'infanzia è da considerarsi come la porta attraverso la quale ogni singolo bambino fa il suo ingresso nella società, staccandosi per la prima volta dalla micro-realtà familiare ed entrando in piena regola in una società formata da tanti uguali a lui e nello stesso tempo differenti; una società in cui vigono regole valide per tutti, in cui le persone adulte a cui fare riferimento sono nuove e devono essere in grado di creare un contesto empatico per facilitare la costruzione di rapporti basati sulla fiducia. "È la scuola dell'attenzione e dell'intenzione, del curricolo implicito, che si manifesta nell'organizzazione degli spazi e dei tempi della giornata educativa, e di quello esplicito, che si articola nei campi di esperienza. Questi mettono al centro dell'apprendimento l'operare del bambino, la sua corporeità, le sue azioni, i suoi linguaggi. Nella scuola dell'infanzia non si tratta di organizzare e insegnare precocemente contenuti di conoscenza o linguaggi/abilità, perché i campi di esperienza vanno piuttosto visti come contesti culturali e pratici che amplificano l'esperienza dei bambini grazie al loro incontro con immagini, parole, sottolineature e rilanci promosse dall'intervento dell'insegnante".

Nella scuola dell'infanzia le diverse situazioni di apprendimento si snocciolano lungo l'arco di tutto il tempo scuola, dove le occasioni per apprendere attraverso il gioco, la scoperta, la curiosità e l'esplorazione sembrano accidentali, ma in realtà nascondono figure adulte che fungono da registi.

La *cittadinanza attiva*, di cui si devono porre le basi nella scuola dell'infanzia, presuppone alcuni diritti fondamentali che sono alla base della democrazia: autonomia, costruzioni di conoscenze, scambio significativo con gli altri, espressioni di pensieri sentimenti ed emozioni, partecipazione attiva.

Attraverso osservazioni sistematiche, gli insegnanti possono rilevare il processo, ossia come l'alunno mette in atto le sue conoscenze, abilità e quindi competenze per la risoluzione di un compito. Le competenze chiave per l'apprendimento permanente individuate dalla *raccomandazione* del parlamento europeo sono definite "come un costrutto sintetico, nel quale confluiscono diversi contenuti di apprendimento (formale, non formale ed informale) e insieme ad una varietà di fattori individuali che attribuiscono alla competenza un carattere squisitamente personale".

I docenti devono monitorare la maturazione delle competenze di ogni alunno, senza trascurare conoscenze ed abilità. La certificazione infatti implica l'attenzione a tutte e tre le fasi che sono alla base dell'insegnamento:

- **Progettazione**: traguardi per lo sviluppo delle competenze; obiettivi di apprendimento.
- **Attività didattica**: apprendimento cooperativo e laboratoriale.
- **Valutazione delle competenze**: apprendimenti in termini di conoscenze e attività; comportamento; competenze.

L'obiettivo perciò è quello di formare individui che siano in grado di applicare le abilità e le conoscenze apprese a scuola a problemi reali in modo autonomo e creativo.

La didattica da proporre quindi è per competenze e alla base di questo modo di insegnare c'è il curricolo, cioè l'offerta di saperi essenziali e particolari insieme, validi per tutti e, allo stesso tempo, specifici per ogni bambino. Le funzioni del curricolo comprendono la programmazione degli insegnamenti, l'organizzazione di ambienti e tempi di apprendimento, la scoperta delle conoscenze da fare sempre insieme agli altri. Nel curricolo vengono descritte tutte le competenze che devono essere apprese. All'interno di ciascuna competenza, conoscenze, abilità e atteggiamenti sono sempre presenti e connessi tra loro.

Di seguito vengono descritte tutte le otto Competenze Chiave calate nel contesto educativo della Scuola dell'Infanzia.

COMPETENZA EUROPEA: 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

È la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative• Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e significati.• Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media	<ul style="list-style-type: none">• Coglie la differenza tra la propria lingua e le altre• Si confronta, discute con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto• Esterna stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrive situazioni di vita.• Distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze• Formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui• Individua gli elementi peculiari di una storia e li rielabora• Coglie la differenza tra il disegno e il codice scritto, al quale si avvicina con interesse e curiosità.• Si avvale di forme espressive nuove e di crescente complessità.	<ul style="list-style-type: none">• Suoni e funzioni della lingua• Codici linguistici: parola e immagine• Connettivi logici e temporali• Ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione• Lessico e vocabolario• Espansione della frase• Struttura fonetica della parola (fonemi)• Abbinamento fonema-grafema

I DISCORSI E LE PAROLE

Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Su richiesta dell'insegnante esprime i propri bisogni con cenni e parole frasi	Esprime i propri bisogni attraverso frasi minime	Si esprime in modo semplice ma chiaro	Si esprime con proprietà, arricchisce il proprio lessico. Comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati			
Con l'aiuto dell'insegnante ascolta semplici storie supportate da immagini per brevi periodi	Ascolta semplici racconti e storie per brevi periodi	Ascolta racconti e storie e risponde alle domande in modo pertinente	Ascolta racconti e storie, inventa storie, chiede e offre spiegazioni			
Ascolta semplici filastrocche e canzoncine su sollecitazione dell'insegnante	Memorizza brevi filastrocche e canzoncine	Memorizza filastrocche e canzoncine	Memorizza filastrocche e canzoncine, riconosce le parole in rima			
Osserva l'iniziale del proprio nome con l'aiuto dell'insegnante	Distingue lettere e disegni	Distingue lettere, numeri e disegni. Riproduce alcune lettere	Sperimenta la lingua scritta, conosce alcune lettere e le riproduce anche con l'uso delle tecnologie			
Ascolta alcune parole in inglese su indicazione dell'insegnante	Ripete semplici parole in lingua inglese con l'aiuto dell'insegnante	Conosce alcune parole in lingua inglese e le abbina alle immagini corrispondenti	Conosce alcune parole e semplici frasi in lingua inglese			

COMPETENZA EUROPEA: 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Questa competenza condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e tra le diverse lingue e a seconda del suo retroterra sociale e culturale, del suo ambiente e delle sue esigenze e interessi.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • 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 esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre la pluralità dei linguaggi utilizzando espressioni e frasi adeguate alla soddisfazione delle proprie necessità • Giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne • Utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo • Conta da 1 a 10 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico e significati • Comprensione orale (ascolto) • Comprensione scritta con supporti visivi • Funzioni comunicative nei diversi ambiti: famiglia, scuola, ecc. • I numeri

I DISCORSI E LE PAROLE

Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Con l'aiuto dell'insegnante ascolta suoni e parole pronunciate	Con l'aiuto dell'insegnante ascolta e ripete parole e brevissime frasi	Comprende il senso di nuove vocaboli, brevissime frasi pronunciate e le istruzioni date dall'insegnante	Comprende il senso di nuovi vocaboli, brevi messaggi e il significato globale di una semplice frase			
Con l'aiuto dell'insegnante ripete alcune semplici parole ascoltate	Abbina le parole alle illustrazioni corrispondenti. Nomina solamente le parole più semplici.	Riconosce oggetti, nomina parti del corpo, cose, animali e colori	Saluta, si presenta, nomina oggetti, animali, colori, parti del corpo con o senza supporto delle immagini.			
Ascolta semplici filastrocche e canzoncine su sollecitazione dell'insegnante	Memorizza brevi filastrocche e canzoncine	Riproduce semplici filastrocche e canzoncine	Interpreta filastrocche e canzoncine, riconosce le parole in rima			

COMPETENZA EUROPEA: 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

È l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda, sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza delle responsabilità di ciascun cittadino.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo, sia nella giornata che nella settimana • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato o 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 la funzione 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 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina figure, oggetti ed elementi grafici secondo criteri diversi e considerando le relazioni spaziali • Coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni • Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-durante-dopo, giorno-notte • Riconosce le figure geometriche • Scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione • Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi • Comprende la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici • Perfeziona e affina le proprie capacità logiche • È curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spazio-temporali • Concetti topologici • Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni • Discriminare, ordinare, raggruppare • Figure e forme geometriche • Quantità • Numerazione • Classificazione • Seriazione • Ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici) • Elementi naturali • Ambienti e natura • Nuove tecnologie

	<ul style="list-style-type: none">• Amplia il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante• Ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla, ecc., utilizzando tutti i sensi per realizzare manufatti• Esplora i primi alfabeti multimediali e utilizza le nuove tecnologie	
--	---	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Osserva alcune caratteristiche dell'ambiente con l'aiuto dell'insegnante.	Conosce alcune caratteristiche dell'ambiente	Conosce le principali caratteristiche dell'ambiente e degli organismi viventi	Osserva con attenzione l'ambiente, gli organismi viventi e i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti. È in grado di formulare semplici ipotesi e di verificarle			
Riconosce alcune caratteristiche percettive dei materiali con l'aiuto dell'insegnante	Riconosce le principali caratteristiche percettive dei materiali più comuni	Conosce le principali caratteristiche percettive dei materiali più comuni ed è in grado di riferirle	Conosce le principali caratteristiche dei materiali più comuni e le riferisce in modo appropriato. Chiede e offre spiegazioni			
Riconosce oggetti uguali con l'aiuto dell'insegnante	Classifica in base ad una caratteristica	Classifica in base a più caratteristiche	Classifica in base a più caratteristiche; riconosce l'elemento estraneo ad un insieme			
Osserva due oggetti di diversa lunghezza con l'aiuto dell'insegnante	Confronta due oggetti di diversa lunghezza	Confronta tre oggetti di diversa lunghezza ed è in grado di seriare	È in grado di seriare ed effettuare semplici misurazioni con strumenti della sua portata (cordicelle, ecc.)			
Numera entro il 3 con l'aiuto dell'insegnante	Numera entro il 5	Numera entro la decina, confronta quantità	Numera entro la decina, confronta quantità ed effettua corrispondenze tra quantità			
Posiziona un oggetto dentro o fuori un contenitore su indicazione dell'insegnante.	Conosce gli organizzatori spaziali dentro/fuori, davanti/dietro, sopra/sotto	Conosce e utilizza gli organizzatori spaziali dentro/fuori, davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano	Conosce e utilizza gli organizzatori spaziali dentro/fuori, davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, destra/sinistra			
Riconosce alcune routine con l'aiuto dell'insegnante	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana utilizzando gli organizzatori temporali prima-dopo-durante-infine. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo			

COMPETENZA EUROPEA: 4. COMPETENZA DIGITALE

Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società e dell'informazione per il lavoro, per il tempo libero e la comunicazione.

Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e possibili usi• Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.• 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">• Con l'aiuto dell'insegnante, scopre, sfrutta le molteplici opportunità offerte dalle TIC• Utilizza il mouse correttamente• Riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali• Riconosce e apre le icone• Sa utilizzare la funzione touch• Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati• Gioca e disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce le informazioni, svolge compiti• Attua e simbolizza una procedura• Traduce idee in codice e programma giocando (coding e robotica)• Risolve problemi in modo creativo	<ul style="list-style-type: none">• Computer: funzioni e parti che lo compongono (mouse, tastiera, ecc.)• Direzionalità delle frecce• LIM: potenzialità e funzioni principali• Icone principali• Audiovisivi, cellulari e tablet• Software di gioco educativo• Coding (pensiero computazionale)• Robotica

IMMAGINI, SUONI, COLORI						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Osserva alcuni strumenti tecnologici con l'aiuto dell'insegnante	Riconosce alcuni strumenti tecnologici	Riconosce alcuni strumenti tecnologici e sa indicarne il possibile utilizzo	Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Riconosce alcune icone per utilizzare semplici programmi di disegno			
Assiste in piccolo gruppo a giochi multimediali, immagini e brevi filmati	Sperimenta l'utilizzo degli strumenti multimediali con l'aiuto dell'insegnante	Da solo o in piccolo gruppo utilizza strumenti multimediali con la sorveglianza dell'insegnante	Utilizza strumenti multimediali autonomamente			
Con l'aiuto dell'insegnante avvia e spegne il computer	Sollecitato familiarizza con la tastiera e ha un approccio conoscitivo delle funzioni dei tasti	Utilizza la tastiera alfabetica e numerica del computer ed individua le principali icone che gli servono e sa aprire file e cartelle col supporto dell'insegnante	Utilizza la tastiera alfabetica e numerica del computer, opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento, riconosce e sa utilizzare icone, file e cartelle, realizza semplici elaborazioni grafiche			
Guidato effettua giochi di coding unplugged	Partecipa attivamente a giochi di coding unplugged	Partecipa attivamente sia come conducente che come robot a giochi di coding unplugged	Partecipa attivamente sia come conducente che come robot a giochi di coding unplugged e sa riprodurre una sequenza di programmazione			

**COMPETENZA EUROPEA: 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE
E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**

È l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale sia in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e l'abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare ad imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

Traguardi per lo sviluppo della competenza	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui • Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti. • Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. • Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. • Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza. • È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta 	<ul style="list-style-type: none"> • È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità • Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune • Acquisisce informazioni, fa collegamenti, utilizza dispositivi e materiali differenti • Organizza il proprio tempo e spazio in modo proficuo • Rispetta i compagni e le regole di vita comune • Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività. • È attento, mantiene lo stesso impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto • Applica strategie di memorizzazione e sintesi • Utilizza schemi, tabelle con simboli • Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti deboli e di forza personali • Regole sociali • Strategie di ascolto e attenzione • Strategie di collaborazione e partecipazione • Schemi, simboli, mappe per immagini • Strategie di memorizzazione • Strategie di organizzazione • Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni • Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti

IL SÉ E L'ALTRO						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Accetta il distacco dalle figure parentali con l'aiuto dell'insegnante	Accetta il distacco delle figure parentali	Accetta il distacco dalle figure parentali e si riconosce nel gruppo sezione	Sviluppa il senso dell'identità personale			
Riconosce alcune emozioni con l'aiuto dell'insegnante	Riconosce alcune emozioni	Riconosce le emozioni	Riconosce ed esprime le proprie emozioni in modo adeguato			
Esegue semplici attività esclusivamente con l'aiuto dell'insegnante	Esegue attività anche con l'aiuto dell'insegnante	Esegue attività su indicazione dell'insegnante	E' consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto			
Interagisce con i compagni prevalentemente in coppia per brevi periodi con la mediazione dell'insegnante	Interagisce con i compagni prevalentemente in coppia	Interagisce con i compagni e presta aiuto su sollecitazione dell'adulto	Gioca in modo costruttivo e creativo collaborando con i compagni			
Riconosce alcune regole su indicazione e sollecitazione dell'insegnante	Riconosce alcune regole e recepisce le osservazioni dell'insegnante	Riconosce alcune regole, recepisce le osservazioni dell'insegnante e si impegna per seguirle	Rispetta giochi e materiali, rispetta i compagni ed ha maturato atteggiamenti collaborativi			

COMPETENZA EUROPEA: 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Include competenze personali, interpersonali e interculturali e riguarda tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare a pieno alla vita civile, grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno ad una partecipazione attiva e democratica.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO/IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta• Pone domande su 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	<ul style="list-style-type: none">• È autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività• Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto, affronta e risolve i conflitti• Esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato• Riconosce di far parte di una famiglia• Pone domande sulla propria storia personale e familiare• Confronta le proprie tradizioni con le altre• Interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni• Argomenta, si confronta e coopera con gli altri per realizzare un fine comune• Si relaziona con tutti i compagni senza distinzione• Rispetta le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa• Riconosce e utilizza in autonomia gli spazi che conosce e che frequenta• Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità• Rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti	<ul style="list-style-type: none">• Identità e caratteristiche personali• Gruppo sociale: la scuola• Tradizioni della famiglia e della comunità• Regole di convivenza sociale• Partecipazione e collaborazione costruttive• Cooperazione e rispetto di regole di convivenza• Diritti e doveri• Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa, ecc.)• Usi e costumi del proprio territorio• Usi e costumi di altre culture• Regole di educazione stradale e ambientale

IL SÉ E L'ALTRO						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo	Gioca con i compagni scambiando informazioni e interazioni	Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo			
Accetta le routines della giornata su istruzione dell'insegnante	Accetta le routines della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro	Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti.	Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.			
Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione	Partecipa alle attività collettive mantenendo adeguati tempi di attenzione	Partecipa alle attività collettive apportando contributi utili e collaborativi in condizione di interesse	Partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.			
Conosce i componenti della sua famiglia	Conosce alcune tradizioni della propria comunità	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici e il funzionamento delle piccole comunità			
IL CORPO E IL MOVIMENTO						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Evita alcune situazioni potenzialmente pericolose su indicazione dell'insegnante	Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose	Individua situazioni potenzialmente pericolose presenti a scuola e le evita	Durante il gioco e il movimento individua possibili rischi e adotta comportamenti adeguati per evitarli			
Partecipa a giochi in coppia con la mediazione dell'insegnante	Partecipa a giochi in piccolo gruppo	Interagisce con i compagni durante il gioco in piccolo e grande gruppo	Partecipa a giochi in piccolo e grande gruppo prendendo nuove iniziative. Nei giochi motori controlla i propri movimenti in relazione ai compagni			

COMPETENZA EUROPEA: 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

La capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono a un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni, con adulti e bambini • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato • 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 • 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 • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia 	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autostima e l'autonomia, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità • Porta a termine le consegne, pianifica, formula ipotesi risolutive autonomamente • Accetta le frustrazioni, affronta le difficoltà, dà e chiede aiuto • Esprime considerazioni personali con consapevolezza, cerca spiegazioni giungendo a conclusioni risolutive • Raggiunge gli obiettivi, cerca la miglior soluzione cooperando e confrontandosi con gli altri • Applica strategie di Cooperative Learning per migliorare gli apprendimenti propri e altrui • Individua situazioni problematiche, cerca soluzioni singolarmente e in gruppo • Sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nell'attività • Ricerca, pianifica e formula ipotesi risolutive • Organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata 	<ul style="list-style-type: none"> • Autostima e autonomia • Collaborazione e disponibilità con l'adulto e con i pari • Regole di convivenza sociale • Strategie organizzative • Pianificazione del tempo nel gioco e nell'attività • Ruoli: rispetto e differenze

IL SÉ E L'ALTRO						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Esegue compiti impartiti dall'adulto con l'aiuto dell'insegnante	Esegue compiti impartiti dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli	Compie semplici indagini e organizza i dati raccolti con le indicazioni dell'insegnante	Riferisce come opera rispetto a un compito			
Imita il lavoro o il gioco dei compagni	Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura	Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi			
Riconosce problemi incontrati con l'aiuto dell'insegnante	Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli	Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni	Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco			

**COMPETENZA EUROPEA: 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE CULTURALI**

Riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la lettura e le arti visive.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la propria identità, riconosce le differenze. È autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione • Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche • Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare e la lateralità) • Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando attrezzi • Controlla i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri • Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni • Si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie • Sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale • Utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica i riferimenti spazio-temporali • Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni • Identità personale • Motricità globale • Motricità fine • Coordinazione motoria • Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione • Regole di gioco (individuale e di gruppo)

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINE, SUONI, COLORI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo gli consente 	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione,

<ul style="list-style-type: none"> • 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, ecc.), sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli 	<p>strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici • Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni • Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità • Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione • Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni • Esprime le capacità sonoro-espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione • Organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze 	<p>suoni, musica, manipolazione ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica • Gioco simbolico • Materiali: funzione e applicazione • Corrispondenza suono/movimento • Colori (utilizzo primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze) • Funzione comunicativa dei messaggi non verbali • Linguaggi multimediali
--	---	---

IL CORPO E IL MOVIMENTO						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Con l'aiuto dell'insegnante si alimenta e utilizza i servizi	È autonomo nell'igiene personale e nell'alimentarsi	Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale espressivo	Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale espressivo; matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica			
Con l'aiuto dell'insegnante riconosce le parti del viso su di sé	Riconosce le parti del corpo su di sé, sugli altri e sulle immagini. Abbozza lo schema corporeo	Rappresenta il corpo in modo completo	Rappresenta il corpo fermo e in movimento con ricchezza di particolari			
Con l'aiuto dell'insegnante controlla alcuni schemi motori di base: camminare, sedersi	Controlla i principali schemi motori statici e dinamici.	Controlla gli schemi motori statici e dinamici. Ha acquisito un adeguato coordinamento della motricità fine	Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. Ha acquisito un buon coordinamento della motricità fine			
Partecipa a giochi in coppia con la mediazione dell'insegnante	Partecipa a giochi in piccolo gruppo	Interagisce con i compagni durante il gioco in piccolo e grande gruppo	Partecipa a giochi in piccolo e grande gruppo prendendo nuove iniziative. Nei giochi motori controlla i propri movimenti in relazione ai compagni			
IMMAGINI, SUONI, COLORI						
Livello di competenza 1	Livello di competenza 2	Livello di competenza 3	Livello di competenza 4	I	INT	F
Esegue scarabocchi senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese con i colori a dita con l'aiuto dell'insegnante	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno. Cerca di restare all'interno dei contorni delle figure	Usa correttamente diverse tecniche grafiche per esprimersi. Colora con precisione le figure restando all'interno dei contorni.	Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza tecniche e strumenti in modo adeguato.			
Segue brevi spettacoli con la mediazione dell'insegnante	Segue spettacoli e filmati di vario tipo mantenendo l'attenzione per brevi periodi partecipando alle vicende dei personaggi	Segue spettacoli teatrali, filmati e documentari di vario tipo con interesse partecipando alle vicende e sapendole riferire.	Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo, sapendone riferire il contenuto per sommi capi e rielaborandolo in forma grafica e			

			sottoforma di drammatizzazioni			
Riproduce alcuni suoni su indicazione dell'insegnante.	Esegue semplici suoni, ritmi, rumori.	Esegue suoni, ritmi, rumori di crescente complessità. Produce sequenze sonore con la voce e con semplici strumenti	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.			