

ISTITUTO COMPRENSIVO DI OSPITALETTO

TRAGUARDI FORMATIVI

Fonti di legittimazione:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

SCUOLA INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE (AF)	
CAMPI D'ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Interazione comunicativa (IC) Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza	<ol style="list-style-type: none">1. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative2. Porre domande3. Esprimere emozioni e bisogni4. Comunicare azioni e avvenimenti personali.	Regole dell'interazione (orientamento dello sguardo, rispetto dei turni di parola, silenzio per l'ascolto, traduzione di un pensiero in parola, congruenza tra intenzione comunicativa ed emotiva e scelta di tono ed intensità della voce)	Partecipare ad una discussione di gruppo. Formulare ipotesi su eventi vissuti. Progettare un gioco in gruppo. 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.
Comprensione orale (CO)	<ol style="list-style-type: none">1. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri	Le principali strutture della lingua italiana Lessico fondamentale dei contesti di vita quotidiana e scolastica per la gestione di semplici comunicazioni orali Principali connettivi logici	A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate e /o drammatizzarlo 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.

Produzione orale (PO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formulare frasi di senso compiuto. 2. Raccontare storie ed episodi 3. Inventare storie e racconti 		<p>Inventare una storia illustrata e raccontarla Riformulare un testo letto dall'insegnante Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco o di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento)</p>
Riflessione sulla lingua (R) Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. 2. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime somiglianze semantiche. 3. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso l'esperienza con i libri, e la formulazione di ipotesi (insegne, linguaggio scritto). 	<p>Riconoscimento della lunghezza delle parole Segmentazione in sillabe Identificazione della sillaba iniziale e finale Riconoscimento della sillaba uguale in parole diverse Identificazione suoni iniziali e finali Distinzione tra disegno, scarabocchio e grafema</p>	<p>Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</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 stati d'animo, 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, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura in modo spontaneo.

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE		
CAMPI D'ESPERIENZA:		I DISCORSI E LE PAROLE		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Interazione comunicativa Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza	Interagisce con i compagni con parole frasi orientando lo sguardo.	Gioca ed interagisce con i compagni traducendo il pensiero in parole ed utilizzando un vocabolario essenziale ed intenzionale.	Gioca ed interagisce con compagni ed adulti utilizzando la lingua italiana funzionale ascoltando gli interventi dei compagni.	Gioca ed interagisce con compagni ed adulti utilizzando la lingua italiana funzionale, rispettando il proprio turno di parola. Nel gioco e nelle attività scambia informazioni e opinioni.
Comprensione orale	Ascolta per breve tempo mostrando poco interesse e scarsa partecipazione. Comprende ed esegue consegne elementari riferite ad azioni.	Esegue consegne, compiti con frasi esemplificate dall'adulto. Ascolta per un periodo essenziale e comprende narrazioni e/o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo.	Esegue consegne in modo appropriato. Ascolta per un periodo prolungato, comprende, rielabora e fa ipotesi sull'andamento della narrazione. Memorizza, illustra, drammatizza e ricostruisce in sequenza temporale un racconto.	Esegue consegne complesse in modo appropriato. Ascolta per un periodo idoneo all'attività anche in condizioni non ottimali, comprende e ricostruisce in sequenza temporale un racconto. Comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Inventa conclusioni diverse sull'andamento della narrazione.
Produzione orale	Si esprime nel gruppo attraverso cenni, parole, enunciati minimi relativi a bisogni e richieste. Racconta vissuti ed esperienze personali. Stimolato risponde a domande chiuse.	Articola in modo corretto la maggior parte dei fonemi. Si esprime nel gruppo attraverso enunciati minimi adeguati alla realtà ed utilizza un lessico adeguato al contesto. Esprime bisogni primari	Articola in modo corretto tutti i fonemi. Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi, semplici e strutturate correttamente. Utilizza un lessico concreto appropriato ai diversi contesti. Racconta esperienze e vissuti in modo	Articola in modo corretto e scorrevole tutti i fonemi. Si esprime in modo corretto, scorrevole ed articolato. Si esprime attraverso un vocabolario appropriato all'età che continuamente arricchisce e perfeziona. Esprime e sviluppa

		ed emotivi in modo comprensibile.	comprensibile collocandoli correttamente nel tempo. Risponde a domande dell'insegnante. Esprime sentimenti e bisogni.	argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative. Chiede e offre spiegazioni riguardo narrazioni, usa il linguaggio per progettare attività.
Riflessione sulla lingua Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	Ripete frasi e parole mantenendone la lunghezza Articolare fonemi ripetendoli correttamente	Accompagna con un gesto (es. battito di mano) la segmentazione sillabica	Distingue la lunghezza delle parole. Riconosce somiglianze fonologiche. Memorizza poesie, canzoni, filastrocche con sicurezza. Distingue tra grafemi e disegni. Riconosce, copia il proprio nome.	Comprende la modalità di formazione delle rime. Ricerca somiglianze fonologiche. Inventa nuove parole. Scopre la presenza di lingue diverse. Scriva il proprio nome.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE MULTILINGUISTICA (ML)	
CAMPI D'ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Ricezione orale (ascolto) (R)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere parole di uso quotidiano pronunciate chiaramente. 2. Comprendere messaggi legati ad azioni quotidiane 	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Istruzioni su azioni quotidiane</p>	Riconoscere gli oggetti nominati, eseguire le istruzioni ricevute
Produzione orale (PO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine 2. Interagire con un compagno in contesto ludico e riprodurre in modo spontaneo parole memorizzate 	<p>Pronuncia corretta di un repertorio di parole di uso comune (es. corpo, colori, animali, giorni della settimana, mesi, emozioni, numeri, azioni, tempo meteorologico etc) Ripetizione di frasi memorizzate di uso comune (es. Istruzioni, testi di canzoni etc)</p>	<p>Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, etc Presentarsi (saluto, nome, colore, età..)</p>
<p>EVIDENZE: L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole</p>			

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE MULTILINGUISTICA		
CAMPI D'ESPERIENZA:		I DISCORSI E LE PAROLE		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Ricezione orale (ascolto)	Ascolta canzoncine in lingua imitando i gesti di accompagnamento	Ascolta canzoncine in lingua e comprende semplici istruzioni note accompagnandole con gesti imitando l'insegnante	Abbina le parole che ha imparato alle illustrazioni. Esegue semplici indicazioni ripetute attraverso l'esercizio o le canzoni in lingua in contesti noti.	Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante, trasferendo la comprensione in contesti nuovi.
Produzione orale	Riproduce parole e pronunciate dall'insegnante.	Memorizza parole e brevissime frasi e/o filastrocche	Memorizza e riproduce interamente filastrocche e canzoncine. Usa spontaneamente alcune parole per indicare oggetti quotidiani.	Utilizza oralmente ed in modo semplici parole e frasi standard memorizzate. Memorizza e recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA (MSTI)	
CAMPI D'ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Numeri (N) Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; contare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppare secondo criteri (dati o personali) 2. Ordinare e seriare secondo attributi e caratteristiche 3. Realizzare percorsi ritmici 4. Ragionare sulla numerosità e quantità di oggetti diversi 5. Contare 6. Togliere e aggiungere oggetti 	Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Numeri	Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.
Spazio e figure (SF) Orientamento spaziale Compire misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana;	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta 2. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali 3. Interpretare e produrre mappe e percorsi 	Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, ...) Figure e forme Strumenti e tecniche di misura Mappe e percorsi	Vivere lo spazio, occuparlo, osservarlo e percorrerlo Rappresentare lo spazio
Relazioni, dati e previsioni (RDP) Utilizzare semplici simboli per registrare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni 2. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) 3. Individuare l'esistenza di problemi e della 	Simboli Relazioni logiche	Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.

	<p>possibilità di affrontarli e risolverli</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Elaborare previsioni ed ipotesi 5. Interpretare e produrre simboli 		
<p>Organizzazione temporale (OT) collocare nel tempo eventi del passato.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: prima/dopo 2. Orientarsi nel tempo individuando giorno/notte utilizzando la scansione delle attività legate al trascorrere della giornata scolastica 3. Orientarsi nei giorni della settimana 4. Orientarsi nelle stagioni 	<p>Concetti temporali (prima dopo, durante,) di successione, durata Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p>	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) Costruire un calendario annuale individuando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone)</p>
<p>Osservazione scientifica (OS) Esplorare, scoprire, capire, osservare, manipolare, spiegare, argomentare. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi 2. Porre domande sulle cose e la natura 3. Descrivere e confrontare fatti ed eventi 4. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà 5. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni 6. Costruire modelli e plastici 	<p>Realtà naturale Realtà artificiale Esseri viventi Modo di vivere dei viventi Regole di salvaguardia dell'ambiente</p>	<p>Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) Eeguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle Raccogliere elementi naturali, oggetti e raggrupparli e rielaborarli secondo criteri</p>

<p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici. Progettare.</p>	<p>7. Progettare e inventare oggetti, storie e situazioni</p>		
<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; Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a strumenti tecnologici. Ha familiarità con le strategie del contare e 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, ecc; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>			

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
CAMPI D'ESPERIENZA:		LA CONOSCENZA DEL MONDO		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Numeri	Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano la cura personale, e segue routine note. Ordina 3 oggetti in base a macro caratteristiche (es. dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.	Esegue autonomamente ed in successione diverse azioni in modo corretto (es. routine). Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta. Esegue semplici ritmi con il corpo.	Raggruppa e ordina oggetti per caratteristiche e proprietà. Esegue correttamente ritmi sonori semplici. Opera corrispondenze biunivoche. Nomina le cifre e ne riconosce i simboli Numera correttamente entro il 10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.	Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità Utilizza simboli per registrarle; Conta Esegue le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
Spazio e figure Orientamento spaziale	Utilizza correttamente le costruzioni. Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.	Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti.	Si orienta correttamente negli spazi generali della scuola.	Si orienta con sicurezza. Individua, discrimina e verbalizza correttamente le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Segue correttamente un percorso strutturato.
Relazioni, dati e previsioni	Individua, differenze tra varie categorie. Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegazioni.	Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nell'ambiente e pone domande su di esse.	Individua correlazioni e situazioni problematiche e formula ipotesi in merito.	Individua correlazioni e situazioni problematiche, formula ipotesi in merito e valuta l'appropriatezza di ipotesi e soluzioni.
Organizzazione temporale	Distingue le varie fasi della giornata. Individua la successione di azioni e tempi scolastici.	Ordina azioni in successione riferite alle fasi della giornata.	Ordina sequenze temporali riferite alle azioni abituali della giornata ed esperienze	Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

			vissute. Colloca correttamente nel presente azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.	Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.
Osservazione scientifica	Distingue fenomeni atmosferici molto diversi. Utilizza correttamente ausili tecnici manuali di uso quotidiano (es. stoviglie, strumenti del disegno, formine, ...)	Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali. Utilizza ausili tecnici manuali adeguandoli alle situazioni. Esplora e manipola materiali diversi.	Individua e motiva trasformazioni nell'ambiente circostante e lo rappresenta graficamente. Progetta e realizza semplici oggetti con le costruzioni, e/o materiale di manipolazione.	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Progetta e realizza con ausili tecnici prodotti creativi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		DIGITALE (D)	
CAMPI D'ESPERIENZA		TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Vedere e osservare (VO) Utilizzare le nuove tecnologie per acquisire informazioni, per vedere video e film di animazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visionare immagini, opere artistiche 2. Visionare documentari e film 	Strumenti multimediali (audiovisivi, cellulari, videoproiettori..)	Visione di brevi filmati con ausilio del videoproiettore, del pc o del tablet
Intervenire e trasformare (IT) Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare in modo attivo lo strumento digitale per giocare 2. Utilizzare lo strumento per acquisire informazioni 	Il computer e i suoi usi Il Mouse e la Tastiera Giochi digitali Applicativi specifici Coding	Partecipazione attiva a giochi multimediali, disegno attraverso il pc, scrittura del proprio nome
EVIDENZE Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza tastiera e mouse; Riconosce lettere e numeri nella tastiera. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali			

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		DIGITALE		
CAMPI D'ESPERIENZA:		TUTTI		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Vedere e osservare	Assiste a rappresentazioni multimediali.	Visiona immagini presentate in forma multimediale.	Visiona e comprende immagini, brevi documentari.	Visiona e comprende immagini, brevi documentari, canzoni mimate, cartoni animati, videotutorial.
Intervenire e trasformare	Comprende che il pc è uno strumento operativo.	Utilizza il tablet e il pc per svolgere un gioco.	Utilizza supporti digitali per giocare, approccia i primi programmi grafici. Riconosce simboli grafici della tastiera per scrivere il proprio nome.	Svolge giochi digitali, utilizza programmi grafici. Utilizza la tastiera alfabetica per esercizi di riconoscimento del proprio nome.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		IMPARARE A IMPARARE (IAI)	
CAMPI D'ESPERIENZA		TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Dimostrare motivazione (M) , curiosità ed interesse nei confronti dell'apprendimento (dimensione affettivo relazionale)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mantenere attenzione sostenuta durante il lavoro. 2. Perseverare fino alla conclusione. 		Uso di strumenti del tempo per monitorare la durata del lavoro (canzoni, clessidra, timer, ...)
Acquisire ed interpretare l'informazione (I) (dimensione cognitiva)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare esperienze o video ed ascoltare la narrazioni. 2. Individuare le informazioni principali di un'esperienza, di un testo narrativo o di un filmato. 3. Memorizzare informazioni e parole. 4. Leggere semplici grafici. 	Grafici	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana)
Individuare collegamenti e relazioni (C) ; trasferire in altri contesti. (dimensione cognitiva)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in esperienze, testi o filmati o conoscenze già possedute. 2. Compilare semplici tabelle. 	Schemi, tabelle	Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.
Risolvere problemi (P) (dimensione cognitiva)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 2. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi 	Semplici strategie di organizzazione del proprio lavoro. Le funzioni dei diversi materiali.	Porre domande dirette al bambino per individuare materiali necessari, proporre soluzioni, valutare la fattibilità delle proposte.

	d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.		
Ricostruire e valutare le esperienze (R) (dimensione metacognitiva)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rievocare l'esperienza compiuta con l'ausilio delle rappresentazioni grafiche e fotografie. 2. Riordinare le sequenze 		A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
EVIDENZE Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive Ricava e utilizza informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati. Motiva le proprie scelte			

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		IMPARARE A IMPARARE		
CAMPI D'ESPERIENZA:		TUTTI		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Dimostrare motivazione	È interessato ad un numero ridotto di stimoli, prevalentemente a lui conosciuti	È interessato alle nuove proposte che vengono fatte da compagni o dagli adulti	È interessato e mantiene un'attenzione sostenuta nello svolgere un compito	È interessato e mantiene un'attenzione sostenuta nello svolgere un compito e lo porta a termine.
Acquisire ed interpretare l'informazione	Sperimenta giochi e manipolazioni, consulta libri illustrati, ricava informazioni, e se richiesto, riferisce commenti semplici.	Partecipa ad esperienze e giochi, consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni.	Ricava e riferisce informazioni da esperienze dirette. Inizia a leggere semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici.	Ricava e riferisce informazioni da esperienze dirette ed indirette come la lettura di semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici.
Individuare collegamenti e relazioni	Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante.	Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti.	Individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni. Utilizza semplici tabelle già predisposte	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni;

			per organizzare dati.	quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi. Utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.
Risolvere problemi	Affronta un problema cercando la soluzione con tentativi ed errori.	Affronta un problema cercando la soluzione attraverso procedure note e condivise. Di fronte a situazioni nuove, le fronteggia con tentativi ed errori.	Pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni. Utilizza tutti gli strumenti a disposizione (compreso l'aiuto dell'adulto) per trovare risposte ottimali.
Ricostruire e valutare le esperienze	Ripete la routine in autonomia.	Rappresenta graficamente/riconosce fotografie/utilizza oggetti simbolici per ricostruire gli elementi salienti delle esperienze vissute	Rappresenta graficamente/riconosce fotografie/utilizza oggetti simbolici per ricostruire le fasi delle esperienze vissute. Racconta l'attività svolta.	Rappresenta graficamente/riconosce fotografie/utilizza oggetti simbolici/racconta per ricostruire le fasi delle esperienze vissute, riordina le sequenze di racconti ascoltati o filmati visti

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E IN MATERIA DI CITTADINANZA (PSC)	
CAMPI D'ESPERIENZA		IL SE' E L'ALTRO - TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Identità (I) Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Superare la dipendenza dall'adulto.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. 2. Saper aspettare dal momento della richiesta al soddisfacimento del bisogno 3. Riconoscere ed esprimere verbalmente le proprie emozioni e stati d'animo. 4. Assumere iniziative e portare a termine compiti e attività in autonomia. 5. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. 	<p>Nome Caratteristiche fisiche Abitudini Famiglia Fotografie Contrassegno Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	<p>Utilizzare fotografie, contrassegni, rappresentazioni grafiche per identificare la propria individualità. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le proprie caratteristiche fisiche, paese di provenienza, abitudini alimentari ... Rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni e stati d'animo. Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni. Ricercare e confrontare usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p>
<p>Relazione con gli altri (R) Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e collaborare in modo costruttivo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. 2. Riconoscere tempi e modalità diverse dei compagni. 3. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un 	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia..)</p>	<p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza</p>

<p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</p>	<p>progetto comune. 4. Aiutare i compagni più piccoli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p>		<p>delle regole sulla convivenza. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</p>
<p>Relazione con l'ambiente (A) Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p>	<p>1. Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. 2. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Regole della vita e della scuola. Significato della regola</p>	<p>Esplorare i diversi spazi della scuola. Allestire gli spazi con cartelloni che esplicitino le regole d'uso dello spazio e dei materiali. Cartelloni con incarichi. Prove di evacuazione e lettura della cartellonistica della sicurezza.</p>

EVIDENZE

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 adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici.

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E IN MATERIA DI CITTADINANZA (PSC)		
CAMPI D'ESPERIENZA:		IL SE' E L'ALTRO-TUTTI		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Identità	Esprime i propri bisogni ed esigenze con cenni e parole frasi. Sceglie da solo l'attività e i giochi preferiti. Esprime emozioni e sentimenti.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili, racconta i propri vissuti rispondendo a domande stimolo dell'insegnante.	Esprime i propri bisogni in modo pertinente e corretto. Racconta episodi della propria storia personale. Conosce alcune tradizioni della propria comunità riconoscendone la ricchezza.	Riconosce il senso della propria identità, comunica le proprie emozioni e le sa esprimere in modo adeguato. E' consapevole di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della comunità e le mette a confronto con altre. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e sulle regole del vivere insieme. Accetta le sconfitte.
Relazione con gli altri	Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, su sollecitazione	Comprende il bisogno altrui. Promuove il senso di appartenenza alla sezione. Effettua scelte autonome. Interagisce con i compagni nel gioco. Partecipa in gruppo ad attività comuni dando il proprio contributo personale. Rispetta il proprio turno. Gioca con i compagni scambiando informazioni	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni,	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

		<p>e intenzioni. Partecipa alle attività collettive con interesse. Osserva le routine della giornata, recepisce le osservazioni dell'adulto riguardo le regole del gioco e del lavoro e ad comportamenti non corretti.</p>	<p>prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro. Riconosce l'autorità dell'adulto, accetta le osservazioni e si impegna ad aderirvi. Accetta e stabilisce relazioni positive con i compagni di diversa provenienza, cultura e condizioni personali.</p>	
Relazione con l'ambiente	<p>Esegue le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Conosce i principali ambienti della scuola. Gioca nei diversi angoli in modo appropriato.</p>	<p>Utilizza i materiali secondo le loro funzioni. Sa riordinare. È rispettoso delle regole di uso degli spazi e nelle attività.</p>	<p>Predisporre, utilizza e riordina i materiali necessari ad effettuare un'attività concordata. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e il più delle volte si impegna ad evitarli.</p>	<p>Assume comportamenti adeguati nei diversi ambienti. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		IMPRENDITORIALE (I)	
CAMPI D'ESPERIENZA		TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Valutare alternative, prendere decisioni (D)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti 2. Confrontare la propria idea con quella altrui 3. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni 	Regole della discussione Principi del critical thinking	Discutere su argomenti diversi interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni
Progettare nuove soluzioni ai (PR) problemi. Formulare ipotesi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza 2. Formulare ipotesi di soluzione e proposte di lavoro, di gioco 	Procedura del problem solving (problema, ipotesi, prova, tesi)	Di fronte ad un problema sorto nelle attività o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare.
Assumere e portare a termine (T) compiti e iniziative in modo autonomo e responsabile	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perseverare nella fatica per raggiungere un risultato 2. Gestire l'imprevisto 	Definizione del prodotto da realizzare Fasi di un'azione, anche complessa Strumenti di motivazione, controllo e monitoraggio (diagramma di flusso, vademecum, timer)	"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante
EVIDENZE Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprime spontaneamente valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.			

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		IMPRENDITORIALE		
CAMPI D'ESPERIENZA:		TUTTI		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Valutare alternative, prendere decisioni	Decide di fronte a situazioni note di risolverle secondo abitudine	Spiega con frasi molto semplici, le proprie intenzioni riguardo ad una attività. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.	Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.	Riferisce e valuta il proprio operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni ascoltando il punto di vista degli altri.
Progettare nuove soluzioni ai problemi. Formulare ipotesi.	Tenta di affrontare situazioni problematiche anche se non sempre con successo.	Riconosce situazioni problematiche e richiede l'aiuto per superarle a figure parentali. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.	Formula proposte di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove.	Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. Individua problemi e ipotizza diverse soluzioni.
Assumere e portare a termine compiti e iniziative in modo autonomo e responsabile	Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti. Assume spontaneamente compiti nella sezione e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.	Esegue consegne complesse con precisione e cura. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IMMAGINI, SUONI, COLORI (ISC)	
CAMPI D'ESPERIENZA		IMMAGINI, SUONI, COLORI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare attivamente il linguaggio espressivo artistico-visivo (produzione)(PA)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico (disegnare, colorare, manipolare): fantasie, la propria e reale visione della realtà 2. Esplorare i materiali grafici a disposizione e utilizzarli in modo personale (consistenza, forma, dimensione, colore, ...). 3. Impugnare differenti strumenti e ritagliare. 	Tecniche di rappresentazione grafica, pittorica e plastica Rappresentazione delle azioni Proprietà dei materiali Manipolazione di diversi materiali Impugnatura degli strumenti grafici	Rappresentazioni grafiche delle esperienze Disegno del corpo umano Disegno della famiglia Disegno dell'albero Ritaglio Uso di farina, sabbia, acqua,...
Comprendere e fruire del linguaggio espressivo artistico-visivo (ricezione) (RA)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle dei compagni e degli artisti 2. Esprimere le proprie valutazioni di fronte ad un prodotto artistico 	Colori Forme Opere d'arte	Lettura di un'opera d'arte; elaborati grafici, plastici, visivi Rielaborazione di opere di artisti; commenti dell'originale
Utilizzare attivamente il linguaggio sonoro-musicale (produzione)(PM)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ripetere filastrocche e cantare 2. Riprodurre semplici sequenze sonoro-musicali con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. 3. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i 	Filastrocche Canti per bambini Sequenze sonoro musicali Lettura di codici non convenzionali	Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione Esplorare il paesaggio sonoro circostante; Ideare semplici storie da accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici

	suoni percepiti e riprodurli.		sequenze musicali
Comprendere e fruire del linguaggio sonoro-musicale (ricezione) (RM)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percepire e discriminare rumori, suoni dell'ambiente e del corpo. 2. Ascoltare brani musicali. 	Rumori e suoni Brani musicali	Classificare i suoni Operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.
EVIDENZE Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità artistiche e musicali. 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. 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.			

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPI D'ESPERIENZA:		IMMAGINI, SUONI, COLORI		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
Utilizzare attivamente il linguaggio espressivo artistico- visivo (produzione)	Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese.	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegandone il significato. Usa diversi tipi di materiali espressivi. Colora e rispetta contorni definiti.	Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e creatività. Utilizza in modo corretto il piano base e spazio del foglio. Rispetta i contorni definiti nella colorazione che applica con realismo.	Inventa storie e sa rappresentarle graficamente. Utilizza materiali e strumenti in modo creativo. Esprime interesse per la tecnologia.
Comprendere e fruire del linguaggio espressivo artistico- visivo (ricezione)	Si sofferma sul disegno fatto e assegna un significato.	Osserva il proprio prodotto grafico e quello dei compagni e li descrive. Manifesta curiosità per le rappresentazioni grafiche.	Confronta produzioni grafiche ed opere d'arte e le descrive con interesse.	Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale.
Utilizzare attivamente il linguaggio sonoro-musicale (produzione)	Riproduce suoni ascoltati e frammenti vocali.	Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, e semplici ritmi. Riproduce sequenze sonore con la voce. Canta semplici canzoncine.	Riproduce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione dei brani.	Esegue attività ritmiche attraverso percezione e riproduzione musicale utilizzando voce e/o corpo e oggetti. Utilizza simboli informali per riprodurre ritmicamente suoni percepiti.
Comprendere e fruire del linguaggio sonoro-musicale (ricezione)	Ascolta filastrocche e canzoncine accompagnate da gesti o da immagini	Ascolta filastrocche e canzoni anche senza supporto grafico o gestuale	Ascolta brani di diverse tipologie ed esprime il proprio vissuto riferito all'ascolto.	Manifesta apprezzamento per opere musicali, ed esprime semplici giudizi, seguendo il proprio gusto personale.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO (CM)	
CAMPI D'ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conoscere il proprio corpo e prendersene cura. (PC) Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alimentarsi 2. Vestirsi 3. Osservare le pratiche di igiene riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia 4. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. 	<p>Parti del corpo Il corpo e le differenze di genere Regole del pranzo Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti Procedure operative</p>	<p>Routine Attività psicomotoria Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.</p>
<p>Padroneggiare abilità motorie(AM) di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare 2. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi 3. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza 4. Rispettare le regole nei giochi 	<p>Gioco simbolico Gioco di esercizio Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi</p>	<p>Attività psicomotoria Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale Drammatizzare situazioni, testi ascoltati 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. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare</p>

			comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto
Utilizzare gli aspetti comunicativo (CR)-relazionali del messaggio corporeo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. 2. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale 3. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 	<p>Il gioco simbolico Convenzioni mimico-gestuali Drammatizzazioni</p>	<p>Psicomotricità Organizzazione della sezione per angoli con angolo dei travestimenti, angolo della cucina, angolo del "fare finta"</p>

EVIDENZE

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

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.

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

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPI D'ESPERIENZA:		IL CORPO E IL MOVIMENTO		
LIVELLI DI PADRONANZA	D- iniziale	C- base	B- intermedio	A- avanzato
<p>Conoscere il proprio corpo e prendersene cura. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Autonomo nella cura e igiene personale. Si sveste e si riveste in autonomia. Utilizza in modo adeguato le posate durante il pranzo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p>	<p>Osserva le principali abitudini di igiene personale. Autonomo nella gestione di indumenti personali. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia e usa correttamente le posate; esprime le proprie preferenze alimentari. Indica e nomina le parti del proprio corpo e riferisce le funzioni principali. Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente.</p>	<p>Autonomo nelle pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo. Distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Rispetta regole di convivenza durante il pranzo. Assaggia cibi nuovi senza particolari problemi. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</p>	<p>Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali. Controlla e valuta situazioni di rischio. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, e varie comunicazione espressive. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>
<p>Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p>	<p>Possiede schemi motori di base. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p>	<p>Possiede e controlla schemi motori statici e dinamici. (sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare). Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p>	<p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base. Controlla la coordinazione oculo manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi ed in compiti di manualità fine e di precisione (tagliare,</p>	<p>Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. Prova piacere nel movimento e sperimenta nuovi schemi posturali e motori nelle varie situazioni scolastiche. Rispetta le regole e accetta le osservazioni</p>

		Controlla la coordinazione oculo-manuale. Partecipa e rispetta le regole ai giochi in coppia e collettivi.	piegare, puntinare, colorare...) Si muove seguendo ritmi.	dell'adulto. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	Realizza le prime interazione simboliche. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni.	Partecipa al gioco simbolico. Esprime emozioni attraverso gesti e movimenti.	Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo. Partecipa al gioco simbolico in diversi contesti.	Percepisce il potenziale comunicativo del proprio corpo. Usa il gioco simbolico, interpretando ruoli diversi in presenza di materiali o in assenza.