



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
*UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE DELLA CAMPANIA*  
**DIREZIONE DIDATTICA STATALE SCAFATI I**

Via S. Antonio Abate 84018 - SCAFATI - Telefono e Fax 0818631737

e-mail: [sae16100t@istruzione.it](mailto:sae16100t@istruzione.it); pec: [sae16100t@pec.istruzione.it](mailto:sae16100t@pec.istruzione.it); sito web:  
<http://www.1circoloscafati.gov.it>

C.M. SAE16100T - C.F. 80033520653

# CURRICOLO VERTICALE

## SCUOLA DELL'INFANZIA

**anno scolastico 2020/2021**

### **Con riferimento alle Competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012**

Il Curricolo del nostro istituto, definito sulla base dei documenti nazionali ed europei, intende tradurre in azioni efficaci le scelte didattiche e si propone di:

- **Valorizzare gli elementi di continuità, la gradualità degli apprendimenti e le conoscenze pregresse;**
- **Presentare una coerenza interna;**
- **Avere una funzione orientativa in ciascun ciclo.**

La Scuola dell'Infanzia concorre all'acquisizione delle competenze da raggiungere alla fine del primo ciclo, inserendosi con la propria specificità lungo il percorso formativo. Essa si pone l'obiettivo di accompagnare il bambino nel complesso processo di crescita finalizzato a promuovere il consolidamento dell'identità ("io sono"), l'acquisizione delle competenze("io so fare") e vivere le prime forme di cittadinanza ("io e gli altri nel mondo").

Nella Scuola dell'Infanzia il curricolo si declina nei **Campi di Esperienza** che sono i luoghi del fare e dell'agire del bambino, orientata dall'azione consapevole degli insegnanti. I Campi Di Esperienza, costituiscono il punto di partenza per lo sviluppo verticale delle competenze che in maniera graduale il bambino acquisirà al termine della SCUOLA DELL'INFANZIA. Essi sono destinati a confluire nei **Nuclei Tematici** che le diverse discipline della Scuola Primaria svilupperanno a partire dal primo anno in un raccordo armonioso e di continuità.

**"I CAMPI DI ESPERIENZA SONO LUOGHI DEL FARE E DELL'AGIRE DEL BAMBINO...**

**E ATTRAVERSO L'AZIONE CONSAPEVOLE DEGLI INSEGNANTI INTRODUCNO AI SISTEMI**

**SIMBOLICO-CULTURALI".**

## I TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA

### IL SE' E L'ALTRO.

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

### IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

### IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

## **I DISCORSI E LE PAROLE**

- Il bambino 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 definirne le regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

## **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti /dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

# COMPETENZE CHIAVE

## PER

### L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Le attività proposte dal nostro curriculum verticale, in un'ottica trasversale, intendono sviluppare le "life Skills", che si traducono con "abilità per la vita".

Da un'attenta analisi del Documento "Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente", la nostra scuola è impegnata a fornire competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
COMUNICAZIONE ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE-TUTTI
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE_TUTTI
COMPETENZE MATEMATICA, IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
COMPETENZE DIGITALI	TUTTI
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA'DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL DE' E L'ALTRO- TUTTI
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	IMMAGINI, SUONI, COLORI II CORPO E IL MOVIMENTO

**TRAGUARDI FORMATIVI**

<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>Competenza alfabetica funzionale</b>		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Saper mantenere l'attenzione all'ascolto e saper rispettare le regole della comunicazione.</p> <p>Saper raccogliere informazioni.</p> <p>Saper raccogliere, interpretare e elaborare dati.</p> <p>Sa inventare ed esprimere storie attraverso diverse tecniche espressive e creative</p>	<p>Sviluppare capacità di ascolto.</p> <p>Cogliere e cristallizzare attraverso storie lette, alcuni aspetti fondanti del processo educativo in itinere.</p> <p>Maturare un rapporto positivo verso il libro.</p> <p>Partecipare a giochi linguistici.</p> <p>Percepire il potenziale comunicativo ed espressivo.</p> <p>Ordinare in successione logica avvenimenti o immagini.</p> <p>Rappresentare e rielaborare la storia secondo uno stile personale attraverso l'uso di altri linguaggi espressivi.</p> <p>Avvicinarsi alla lingua scritta e distinguere segni grafici, lettere, parole attraverso l'uso delle tecnologie digitali.</p>	<p>Ascolto di racconti, storie e completando storielle incomplete.</p> <p>Elaborazione di lapbook con varie tecniche e materiali.</p> <p>Lettura di immagini e conversazione con domande stimolo sulle storie narrate.</p> <p>Visione di immagini avvalendosi delle nuove tecnologie.</p>	<p>Capacità di raccontare in modo chiaro storie e esprimerle attraverso la drammatizzazione.</p> <p>Osservare, memorizzare e ripetere sequenze.</p> <p>Partire dall'incipit narrativo per intraprendere discussioni e riflessioni.</p> <p>Costruzioni di personaggi: individuare i sentimenti espressi.</p> <p>Riconoscere, discutere e cogliere dai racconti le regole comportamentali e le buone maniere.</p> <p>La lettura di libri illustrati avvicinano il bambino alla lingua scritta in modo da familiarizzare con la lettura; talvolta anche con una seconda lingua.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		Competenza alfabetica funzionale	
LIVELLI DI PADRONANZA			
<p>Si esprime utilizzando il linguaggio verbale.</p> <p>Racconta il proprio vissuto.</p> <p>Comprende semplici consegne: denomina oggetti di uso comune.</p> <p>Comunica con I compagni durante il gioco e le attività.</p> <p>Ascolta fiabe, racconti e poesie e inventa storie comprendendone il significato.</p>	<p>Parla spontaneamente con I compagni e con gli insegnanti, manifestando il proprio pensiero e le proprie esperienze.</p> <p>Partecipa attivamente con entusiasmo alle conversazioni guidate.</p> <p>Sa raccontare storie che gli vengono lette e formula autonomamente delle ipotesi.</p> <p>Pone domande sul racconto e sui personaggi; interagisce con I pari scambiando informazioni.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi semplici.</p> <p>Sa denominare oggetti e descrivere immagini formulando correttamente le frasi.</p> <p>Ascolta racconti, lettura di immagini; comprende I contenuti di un racconto; inventa finali di racconti.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta; distingue segni grafici, lettere e parole.</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra I suoni e I significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e I nuovi media.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>Competenza multilinguistica</b>		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Comprendere parole e frasi di uso quotidiano.</p> <p>Saper manifestare curiosità, interagire con l'ambiente e le parole.</p>	<p>Comprendere parole e discorsi, fare ipotesi sui significati.</p> <p>Descrivere l'uso di oggetti comuni.</p> <p>Produzioni orale.</p>	<p>Lessico semplice, ma chiaro. Memorizza parole di uso comune.</p> <p>Esprime i propri bisogni attraverso parole e frasi.</p> <p>Descrivere l'uso di oggetti comuni.</p>	<p>Comunicare, esprimere emozioni.</p> <p>Nominare oggetti, simboli, contrassegni presenti in classe</p> <p>Conoscere parole in lingua inglese e le abbina alle immagini corrispondenti.</p>

**Livelli di padronanza**

**COMPETENZA  
CHIAVE EUROPEA:**

**Competenza multilinguistica**

**Livelli di padronanza**

<p>Ascolta racconti, filastrocche, poesie prodotti dai compagni o dall'insegnante.</p>	<p>Si esprime in modo adeguato.</p> <p>Ripete filastrocche e poesie.</p> <p>Descrive immagini formulando una frase.</p>	<p>Riconosce, simboli, oggetti noti, nominati dall'insegnante in lingua straniera.</p> <p>Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti comuni, le parti del corpo, gli indumenti...</p> <p>Sa porre domande; chiedere il nome del compagno .....</p>	<p>Il bambino comprende semplici consegne, brevi messaggi.</p> <p>Ascolta, memorizza e interpreta canti e filastrocche.</p> <p>Utilizza il linguaggio iconico per rappresentare elementi.</p> <p>Apprende I primi rudimenti della lingua inglese (comprendere parole e frasi di uso quotidiano).</p>
--	---	---	--

Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria		
LIVELLI DI PADRONANZA			
<p>Si orienta nel tempo della routine scolastica e esegue azioni che riguardano il suo corpo, la cura della propria persona l'alimentazione.</p> <p>Raggruppa e ordina secondo criteri diversi.</p> <p>Riferisce correttamente gli eventi della giornata e spiega le ragioni delle scelte.</p> <p>Conosce e rappresenta aspetti legati alla stagione.</p> <p>Coglie trasformazioni naturali e stagionali.</p>	<p>Ordina e raggruppa per caratteristiche.</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Sa riferire e collocare le azioni e gli avvenimenti nell'arco della giornata.</p> <p>Individua differenze e analogie, trasformazioni nelle cose, nelle persone...</p> <p>Conoscere la scansione temporale degli eventi e la stagionalità.</p> <p>Individua I fenomeni atmosferici avvalendosi di simboli convenzionali.</p> <p>Segue comportamenti "ecologici" e conosce gli ambienti naturali</p> <p>Localizza persone e cose nello spazio.</p>	<p>Distingue oggetti e raggruppa per quantità, colore, forma e dimensione.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli.</p> <p>Colloca le azioni abituali nel tempo della giornata.</p> <p>Rappresenta graficamente le trasformazioni e le differenze note nelle cose, nella natura, nelle persone.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi dei simboli.</p> <p>Distingue varie tipologie di ambiente: mare, campagna, montagna, campagna, città.</p> <p>Si rappresenta all'interno di uno spazio.</p>	<p>Il bambino è capace di distinguere quantità e di confrontare elementi in base ai concetti topologici, ai colori, alle forme e alle dimensioni.</p> <p>Sa cogliere la dimensione temporale degli eventi e utilizza I concetti: prima-dopo per riassumere una storia o il proprio vissuto.</p> <p>Conosce I principali fenomeni meteorologici e stagionali.</p> <p>Sa registrare dati in tabella.</p> <p>Classifica immagini in base ad attributi stabiliti.</p> <p>E' interessato alle trasformazioni della natura.</p> <p>Riconosce le principali qualità sensoriali degli oggetti.</p> <p>Manifesta curiosità verso l'ambiente naturale e gli animali.</p> <p>Riproduce immagini rispettando le relazioni spaziali tra gli elementi; si orienta correttamente negli spazi di vita.</p>

Traguardi formativi			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Il bambino: raggruppa e ordina oggetti; confronta e valuta quantità.</p> <p>Ordina in successione logica avvenimenti o immagini.</p> <p>Utilizza simboli per tabelle.</p> <p>Scopre l'uso del computer, del tablet e dello smartphone.</p>	<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi.</p> <p>Distinguere quantità e associarla ai numeri.</p> <p>Distinguere il giorno e la notte.</p> <p>Cogliere la scansione temporale.</p> <p>Orientarsi rispetto ai concetti topologici.</p> <p>Distinguere i giorni della settimana e dei mesi e dell'anno.</p> <p>Localizzare persone e cose nello spazio.</p> <p>Individuare alcuni aspetti della stagionalità.</p> <p>Saper registrare dati su grafici e tabelle.</p> <p>Cogliere la scansione temporale.</p> <p>Riconosce macchine e strumenti tecnologici per scoprire le funzioni i possibili usi.</p>	<p>Concetti aperto-chiuso, dentro-fuori, lungo-corto, sopra-sotto; quantità associata ai numeri.</p> <p>Scansione temporale.</p> <p>Registrazione di dati su grafici e tabelle.</p> <p>Esplorazione e attività digitali.</p>	<p>Creazione di diagrammi per classificare.</p> <p>Creazione di un calendario per distinguere i giorni della settimana dei mesi e dell'anno.</p> <p>Ideare modalità per la documentazione delle esperienze.</p> <p>Attività di documentazione del percorso progettuale.</p> <p>Utilizzo del tablet per accedere ad app educative.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione come spettatore e come attore.</p> <p>Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (fotografia, la televisione, il digitale).</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni; con la super visione dell'insegnante.</p>	<p>Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale.</p> <p>Sviluppare e controllare la coordinazione oculo-manuale (puntare-cliccare-trascinare).</p> <p>Sviluppare e affinare la motricità fine della mano con l'uso del mouse e del touch-screen.</p> <p>Eeguire giochi di tipo logico-matematico, linguistico, topologico.</p> <p>Prendere visione dei numeri e delle lettere attraverso il computer.</p>	<p>Il computer e i suoi usi.</p> <p>Mouse</p> <p>Tastiera</p> <p>Icone principali di Windows e Word</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i loro usi.</p> <p>Visione di video-racconti, documentari, lettura di immagini.</p>	<p>Con il PC: esplorazione e attività digitali.</p> <p>Rappresentazione grafica.</p>

**LIVELLI DI PADRONANZA**

**COMPETENZA  
CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p>	<p>Esegue semplici giochi logico - matematico, linguistico, grafico in presenza dell'insegnante.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Seguendo le istruzioni</p> <p>Con l' insegnante svolge esercizi e giochi matematici, logici, linguistici, familiarizza con lettere e numeri.</p> <p>Individua le principali icone per salvare un file, aprire una cartella.</p> <p>Realizza elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini, video. racconti, documentari.</p>	<p>In presenza dell'insegnante, utilizza il computer per svolgere le attività digitali.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Visiona immagini...</p>
---	--	--	---

## TRAGUARDI FORMATIVI

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18 12 2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Comprendere le informazioni e le richieste.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, scegliendo varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Comprendere i contenuti di un racconto.</p> <p>Memorizzare e ripetere filastrocche e brevi poesie.</p> <p>Utilizzare le informazioni per risolvere semplici problemi di vita quotidiana.</p> <p>Maturare un rapporto positivo verso il libro; inventare storie, finali di racconti, ruoli di personaggi attraverso sequenze illustrate.</p> <p>Usare consapevolmente i materiali e per eseguire i compiti richiesti.</p>	<p>Strategie di memorizzazione.</p> <p>Realizzare schemi, tabelle...</p> <p>Modalità di organizzazione del proprio lavoro.</p>	<p>Raccontare storie ascoltate.</p> <p>Recitare filastrocche per imparare (giorni della settimana, i mesi dell'anno...)</p> <p>Realizzare tabelle, schemi, "alberi" per organizzare le attività di routine.</p> <p>Verbalizzare ed illustrare le fasi principali di un racconto.</p> <p>Utilizzare i colori corrispondenti alla realtà per svolgere un compito richiesto.</p>

**LIVELLI DI PADRONANZA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<p>Mette in relazione oggetti su indicazione.</p> <p>Pone domande su problemi da risolvere.</p> <p>Dalla lettura di immagini, pone domande e trova le informazioni.</p>	<p>Mette in relazione oggetti, spiegandone la motivazione.</p> <p>Ipotizza personali soluzioni; pone domande su procedure da seguire.</p> <p>Pone domande sul contenuto di una storia, chiede spiegazioni e risponde in modo pertinente alle domande.</p> <p>Rappresenta e rielabora un racconto attraverso le sequenze illustrate.</p>	<p>Pone domande e formula ipotesi e individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e fenomeni.</p> <p>Trova soluzioni di fronte a nuovi problemi chiedendo aiuto e collaborazione dell'insegnante e dei compagni.</p> <p>Si orienta nell'organizzazione cronologica della giornata attraverso l'utilizzo di semplici tabelle già predisposte per elaborare dati e ricavare informazioni.</p>	<p>Individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni, chiedendo conferma dall'adulto.</p> <p>Chiede aiuto, collaborazione, offre spiegazioni...</p> <p>Riceve informazioni da tabelle, grafici...</p> <p>Realizza le sequenze illustrate.</p>
---	---	--	---

## TRAGUARDI FORMATIVI

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali- IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Conoscere il proprio corpo globalmente e in relazione ai segmenti corporei e adattarli alle situazioni ambientali.</p> <p>Interagire con gli altri nei giochi di movimento nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconoscere i segnali e ritmi del proprio corpo e adottare pratiche corrette di sana alimentazione, alla sicurezza, alla prevenzione.</p> <p>Sperimentare schemi posturali e motori; utilizzare il corpo per esprimere sentimenti.</p> <p>Maturare condotte che consentono una buona autonomia.</p>	<p>Muoversi in modo guidato da soli e in gruppo su indicazioni.</p> <p>Nominare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere e di sviluppo.</p> <p>Interiorizzare corrette abitudini alimentari.</p> <p>Sensibilizzare al rispetto per l'ambiente.</p> <p>Sperimentare gli schemi motori di base: camminare, correre, strisciare rotolare...</p> <p>Alimentarsi e vestirsi, essere in grado di riconoscere gli oggetti personali e di ricoprire semplici incarichi.</p> <p>Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>Gli alimenti.</p> <p>I comportamenti per la salvaguardia dell'ambiente.</p> <p>Regole di Igiene del corpo e degli alimenti.</p> <p>Le regole dei giochi.</p> <p>Il movimento sicuro.</p> <p>Giochi di gruppo</p> <p>Sport</p>	<p>Conoscere le principali parti del corpo su sé stessi, sugli altri e su un'immagine.</p> <p>Coordinare i propri movimenti con quelli dei compagni; eseguire semplici ritmi e coreografie.</p> <p>Letture di immagini. Conversazione con domande -stimolo sui comportamenti alimentari corretti e nocivi.</p> <p>Eseguire giochi motori di individuazione accompagnati da un ritmo.</p> <p>Assumere e descrivere posizioni. Rappresenta graficamente lo schema corporeo.</p> <p>Muoversi negli spazi scolastici.</p> <p>Conoscere e rispettare le regole durante i giochi di gruppo.</p> <p>Assumere comportamenti per prevenire pericoli e rischi per sé e per gli altri.</p>

**LIVELLI DI PADRONANZA**

**COMPETENZA**

**CHIAVE EUROPEA:**

**Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali – IL CORPO E IL MOVIMENTO**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<p>Imparare a prendersi cura del proprio corpo.</p>	<p>Osserva le principali abitudini di igiene personale.</p>	<p>Esprime I propri bisogni fisiologici connessi alla routine della giornata.</p>	<p>Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>
<p>Controllare l'esecuzione del gesto.</p>	<p>Impugna correttamente utensili e attrezzi.</p>	<p>Sperimenta utilizzando le mani.</p>	<p>Riconosce I segnali e I ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p>
<p>Adottare pratiche corrette di una sana alimentazione.</p>	<p>Interiorizza corrette abitudini alimentari.</p>	<p>Distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute.</p>	<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p>
<p>Interagire con gli altri nei giochi di movimento e controllo degli schemi motori.</p>	<p>Partecipa ai giochi di gruppo e rispetta le regole.</p>	<p>Interagisce con I compagni nei giochi prendendo accordi sulle regole da seguire.</p>	<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella comunicazione espressiva.</p>
<p>Rappresentare il proprio corpo.</p>	<p>Indica e nomina le parti del corpo e ne riferisce le funzioni principali.</p> <p>Riconosce e rappresenta graficamente il corpo da fermo e in movimento.</p>	<p>Sviluppa e controlla la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.</p>	<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>
<p>Evitare situazioni pericolose indicate dall'insegnante.</p>	<p>Individua ed evita situazioni pericolose durante attività.</p>	<p>Riconosce le situazioni pericolose e le indica agli altri.</p>	

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO-TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale familiare e della comunità di appartenenza e delle tradizioni altrui.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone e delle cose, seguire regole di comportamento condivise.</p> <p>Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, attraverso il linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative.</p>	<p>Rispettare i tempi degli altri, adottare un linguaggio socializzato; saper aspettare, accettare le regole, ascoltare, prestare aiuto.</p> <p>Condividere giochi, materiali e progetti di lavori in comune.</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi della scuola, il territorio, l'ambiente culturale e le proprie tradizioni.</p> <p>Rispettare attraverso comportamenti corretti le persone, le cose e le norme per la sicurezza e la salute</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p>	<p>Scoprire i valori della cittadinanza nell'identità nazionale; essere consapevoli dei propri diritti e doveri.</p> <p>Stimolare una coscienza sociale: regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>Riconoscere usi e costumi del proprio territorio e di paesi altrui.</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Utilizzare il linguaggio verbale per esprimere i sentimenti e le emozioni.</p>	<p>Realizzazione di cartelloni e verbalizzazione delle regole di comportamento della vita scolastica e sociale.</p> <p>Lettura di immagini: come collaborare alle attività di routine.</p> <p>Costruire cartelloni, tabelle, per illustrare somiglianze, abitudini alimentari... tra i bambini.</p> <p>Verbalizzare e illustrare attraverso simboli le regole per una convivenza democratica.</p> <p>Attraverso lettura di immagini, di racconti ,individuare sentimenti espressi, emozioni e stati d'animo.</p>

**LIVELLI DI PADRONANZA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<p>Stabilire rapporti di fiducia nei pari e negli adulti di riferimento.</p>	<p>Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità.</p>	<p>Parla in modo spontaneo con i compagni e con l'adulto ed accetta i comportamenti contestati dall'insegnante.</p>	<p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p>
<p>Assumere compiti nel gruppo in vista di un obiettivo comune.</p>	<p>Accetta le osservazioni dell'adulto acquisendo comportamenti per un obiettivo comune.</p>	<p>Collabora ad un lavoro di gruppo: scambia informazioni ed opinioni.</p>	<p>Distinguere i principali ruoli nei diversi contesti.</p>
<p>Stimolare il senso di "cittadinanza" sensibilizzandoli ai valori di uguaglianza, solidarietà e di convivenza democratica.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni; partecipa alle attività collettive apportando contributi utili e collaborativi per una convivenza democratica.</p>	<p>Ascolta e racconta storie.</p>	<p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone e delle cose, seguire regole di comportamento condivise.</p>
<p>Saper mantenere l'attenzione all'ascolto.</p>	<p>Ascolta prima di parlare.</p>	<p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizioni personali, stabilendo rapporti di convivenza.</p>	

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive creative e multimediali.</p> <p>Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura, lettura.</p>	<p>Si esprime con I linguaggi verbali, corporei ed espressivi.</p> <p>Comunica con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Si esprime con I suoni, la voce, il canto.</p> <p>Anima canzoni e filastrocche con I movimenti.</p> <p>Utilizza con creatività l'espressione grafico-pittorico-plastica.</p> <p>Rappresenta graficamente vissuti personali e la propria reale visione della realtà.</p> <p>Sperimenta diverse tecniche espressive e materiali.</p> <p>Sviluppa la creatività e lo spirito artistico.</p> <p>Lavora sulla sensibilità musicale attraverso l'imitazione e riproduzioni di canti e suoni appartenenti a un nuovo sistema fonetico.</p> <p>Sa riprodurre intonazione e ritmo di brani musicali e filastrocche inglesi</p>	<p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>Giochi simbolici.</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p>	<p>Ascolto di canzoni e filastrocche e drammatizzare situazioni e testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare attraverso il gioco simbolico ed attività grafico-pittoriche la realtà circostante.</p> <p>Esplora il paesaggio sonoro circostante, classificare suoni e rumori.</p> <p>Ascoltare canti e musiche per individuare il ritmo e I suoni della lingua inglese.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale- IMMAGINI, SUONI. COLORI		
LIVELLI DI PADRONANZA			
<p>Il bambino comunica emozioni attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>Si esprime con il disegno; descrive un'immagine, un'opera d'arte.</p> <p>Sperimenta in modo creativo diverse tecniche espressive.</p> <p>Segue con piacere spettacoli; ascolta suoni e musiche di vario genere.</p> <p>Esprime il proprio stato d'animo.</p> <p>Si avvale delle nuove tecnologie per giocare o fruire informazioni.</p> <p>Ama cantare da solo o in coro.</p>	<p>Il bambino esprime le emozioni attraverso il corpo e il gioco simbolico.</p> <p>Ascolta e partecipa volentieri al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno utilizzando e rielaborando secondo uno stile personale diverse tecniche e materiali.</p> <p>Riproduce semplici ritmi con il corpo e con la voce.</p> <p>Rappresenta graficamente ,con simboli, il suono, il rumore e il silenzio.</p>	<p>Il bambino esprime e comunica attraverso il corpo e il gioco simbolico.</p> <p>Verbalizza e ascolta racconti, storie; drammatizza semplici storie o azioni.</p> <p>Manipola diversi materiali.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo.</p> <p>Memorizza e canta canzoncine; drammatizza filastrocche.</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>Utilizza le potenzialità offerte dalle tecnologie,</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazioni...)</p> <p>Sviluppa l'interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e o</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali</p> <p>Esplora I primi alfabeti musicali, utilizzando anche I simboli di una notazione informale per codificare I suoni percepiti e riprodurli.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Comprendere le informazioni; prendere decisioni; accettare l'errore e utilizzarlo in modo positivo.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative condivise.</p> <p>Realizzare semplici progetti e pianificare il proprio lavoro.</p> <p>Trovare soluzioni , nuove strategie di problem- solving.</p>	<p>Saper raccogliere informazioni mettendo in atto comportamenti; affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato.</p> <p>Essere disponibili alla collaborazione.</p> <p>Formulare ipotesi.</p> <p>Usare strumenti per eseguire misurazioni attraverso l'utilizzo di simboli</p> <p>Usa il linguaggio per progettare attività, per chiedere soluzioni e inventare strategie al problema.</p>	<p>Argomentare, confrontarsi, sostenere le regole della discussione e la funzione della stessa.</p> <p>Rappresentazione grafica di tabelle, schemi, diagrammi ecc.</p> <p>Progettare la rappresentazione grafica delle cose con un'attività manipolativa.</p> <p>Modalità di decisione.</p>	<p>Arricchire le competenze lessicali.</p> <p>Saper valutare criticamente.</p> <p>Saper intervenire in diversi contesti; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Saper raccogliere, interpretare e elaborare dati.</p> <p>Promuovere l'acquisizione di competenze sociali, emotive, e cognitive; ipotizzare possibili soluzioni.</p>

**LIVELLI DI PADRONANZA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<p>Collabora e partecipa alle attività collettive.</p>	<p>Partecipa alle attività collettive.</p>	<p>Sotto l'indicazione dell'insegnante collabora con il gruppo e presta aiuto ai compagni.</p>	<p>Esprimere curiosità e apertura al nuovo e ai cambiamenti. Mettersi in gioco, accettare le sfide.</p>
<p>Prende decisioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>Formula proposte di gioco.</p>	<p>Di fronte ad un nuovo problema ipotizza autonomamente soluzioni ed esprime valutazioni sull'esito.</p>	<p>Iniziare a valutare il proprio lavoro, esprimendo il desiderio di miglioramento.</p>
<p>Individua semplici soluzioni.</p>	<p>Riconosce problemi incontrati nei vari contesti e trova soluzioni.</p>	<p>Esegue consegne e porta a termine compiti impartiti dall'insegnante.</p>	<p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative condivise.</p>
		<p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p>	<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro e realizzare semplici progetti.</p>
		<p>Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni ed adotta strategie di problem solving di fronte a nuove soluzioni.</p>	<p>Trovare soluzioni nuove, iniziando ad adottare strategie di problem solving.</p>