

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
CAMPID'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</p> <p>Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative. Porre domande. Comunicare azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Utilizzare un linguaggio specifico relativo all'argomento. Analizzare e commentare immagini di crescente complessità. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni con l'aiuto di domande-stimolo e/o immagini. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana</p> <p>Elementi di base delle funzioni della lingua</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>Principi essenziali di organizzazione del discorso</p> <p>Principali connettivi logici</p> <p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<p>Inventare collettivamente una storia, illustrarla e drammatizzarla.</p> <p>A partire d un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo</p> <p>Riconoscere rime e assonanze</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo e con l'aiuto di domande guida.</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano (lavoro collettivo o guidato).</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto,</p>

	<p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p>		<p>esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni</p>
<p>EVIDENZE:</p> <p>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.</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>			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti.</p> <p>Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell’insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>Esegue consegne espresse con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell’adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente.</p> <p>Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante; esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni;</p>

<p>noto e vicino, ecc.</p> <p>Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p>	<p>alcune essenziali informazioni esplicite. Pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile;</p> <p>Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p> <p>Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p>	<p>sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.</p> <p>Pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali; fa ipotesi sull'andamento della narrazione.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.</p>	<p>inventa nuove parole, cerca somiglianze.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</p>
---	---	--	--

ITALIANO L2 COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</p> <p>Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.</p>	<p>Eseguire le azioni di routine Presentarsi Chiedere e porgere oggetti. Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.</p> <p>Ascoltare canzoncine Riprodurre parole e brevi filastrocche</p> <p>Esprimere bisogni fondamentali Abbinare termini a immagini</p>

ITALIANO L2 COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
a)Ascolta la comunicazione verbale in lingua italiana	b)Comprende il “linguaggio di classe” c)Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall’insegnante.	f)Comprende e utilizza il “linguaggio di classe” g)Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.	n)Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. q)Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine r)Svolge semplici compiti

	<p>d)Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria</p> <p>e)Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente</p>	<p>h)Riproduce filastrocche e canzoncine.</p> <p>i)Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato</p> <p>l)Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.</p> <p>m)Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua italiana.</p>	<p>secondo le indicazioni date e mostrate in lingua italiana dall'insegnante.</p> <p>p)Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria</p> <p>o)Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p>
--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.</p>	<p>Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Abbinare termini a immagini Presentarsi Chiedere e porgere oggetti.</p> <p>Ascoltare canzoncine Riprodurre parole e brevi filastrocche</p>
EVIDENZE: L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.			

Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine
Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	<p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria</p> <p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p> <p>Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante.</p>	<p>Riproduce filastrocche e canzoncine.</p> <p>Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato</p> <p>Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.</p> <p>Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.</p> <p>Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplicistrumenti non	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata</p>	<p>Raggruppamenti Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi</p>	<p>Raccogliere piante, oggetti e aggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri</p> <p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</p> <p>Costruire un calendario settimanale</p>

<p>convenzionali. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, 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. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>scolastica, giorni della settimana, le stagioni</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere, rielaborare e produrre mappe e percorsi</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Confrontare e valutare quantità. Realizzare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p>	<p>della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...) Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti Figure e forme</p>	<p>facendo corrispondere attività significative che caratterizzano le varie giornate Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle Costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni,</p>
--	---	---	---

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.); Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni. Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio,	Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...) Riproduce ritmi sonori e grafici. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una	Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per

ecc.) Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata. Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).	persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.) Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti.	Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento. Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.	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.
--	--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle.. Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare immagini, opere	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icône principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi,...)	Vedi abilità

	artistiche, documentari		
EVIDENZE Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	
Assiste a rappresentazioni multimediali Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica ed individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.	

<i>Traguardi formativi</i>	IMPARARE A IMPARARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie	Rispondere a domande su un testo o su un video. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con	Semplici strategie di memorizzazione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.

fonti e varie modalità di informazione.	<p>l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: costruire brevi testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>		<p>Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.</p> <p>A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.</p> <p>A partire da un compito dato, organizzare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>
---	--	--	--

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 informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...
 Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati
 Motiva le proprie scelte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	IMPARARE A IMPARARE		
	LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3	4
Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).	Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.	Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche,

Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere.	Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.	<p>topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche e le presenze).</p>	<p>ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p>
Consulta libri illustrati.	Consulta libri illustrati.	<p>Ricostruisce un testo a partire dalle sequenze date.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni.</p>	<p>Realizza le sequenze illustrate di una storia data o inventata.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto riferisce le più semplici.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>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.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo,</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune,...)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente</p>	<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti. Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</p>
--	--	--	---

<p>collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</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>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>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>	<p>da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	
<p>EVIDENZE</p> <p>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.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo	Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando	Formula valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.

<p>dell'adulto. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione</p>	<p>dell'insegnante. Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p>	<p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto. Coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.</p>
---	---	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	<p>Riconoscere ed esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto <i>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</i></p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Formulare piani di azione individualmente e in gruppo, scegliendo con cura gli strumenti e i materiali in base all'attività da svolgere.</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Accettare e rispettare i vari ruoli dell'adulto e dei coetanei nel contesto scolastico, di gioco, di lavoro.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione (es...</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>

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 valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
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. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note;	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti assegnati. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse

	<p>incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti,.. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p>	<p>Identificarsi nella propria corporeità Rappresentare il sé corporeo in stasi ed in movimento rappresentandolo nelle sue parti, individuando le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente favorevoli o dannose alla sicurezza ed alla salute Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi Sperimentarsi in giochi individuali e di gruppo Organizzarsi condividendo diversi Spazi/Tempi/Materiali Anticipare e programmare le proprie azioni Agire tenendo conto dell'altro, della regola, esprimendosi con caratteristiche proprie Essere consapevole del proprio potenziale comunicativo ed espressivo esercitando le potenzialità</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli Ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi</p> <p>Nuovi schemi motori</p> <p>Gioco con gli altri</p> <p>Piacere dell'espressione corporea</p>	<p>Disegnare se stesso o altra persona:</p> <ul style="list-style-type: none"> - completo di particolari - in stasi - in movimento <p>Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi</p> <p>Ideare o eseguire danze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mantenere il ritmo - ricercare situazioni di equilibrio <p>Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date</p> <p>Dividere-unire-piegare-colorare-impugnare correttamente</p> <p>Organizzare la rappresentazione nello spazio foglio</p> <p>Individuare situazioni di rischio per sé e per gli altri</p> <p>Ipotizzare e concordare comportamenti adeguati per prevenire il rischio.</p> <p>Distinguere comportamenti alimentari corretti o nocivi</p> <p>Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>

	ritmiche ed espressive del corpo.		
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.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l’aiuto dell’adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio, forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell’adulto. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall’insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.	Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all’insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Individua alcune situazioni potenzialmente	Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo. Riconosce e sa esprimere i bisogni; fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. Controlla la coordinazione oculo manuale in attività	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

<p>Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p> <p>Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</p>	<p>pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine. Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente.</p>	<p>motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...)</p> <p>Si muove seguendo accuratamente Ritmi</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo ed in movimento.</p>	<p>situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto. Valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo ed in movimento.</p>
---	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- IMMAGINI ,SUONI, COLORI		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici) e ascoltare brani musicali con interesse.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>Esprimersi e comunicare attraverso il linguaggio mimico gestuale.</p> <p>Usare le diverse tecniche</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici.</p>	<p>Seguire con partecipazione spettacoli di diverso genere. Rappresentare situazioni attraverso l'attività mimico gestuale. Partecipare al gioco simbolico. Rappresentare oggetti, situazioni, storie... attraverso il disegno, la manipolazione utilizzando tecniche e</p>

	<p>espressive apprese utilizzando i materiali messi a disposizione in modo personale.</p> <p>Leggere ed interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.</p> <p>Usare i diversi strumenti in modo corretto.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni ambientali e prodotti dal corpo.</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi ed accordarsi con gli altri.</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro musicali, con la voce, con il corpo con oggetti e strumenti strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando la simbologia di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>Principali forme di espressione artistica.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva.</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>materiali diversi; descrivere il prodotto realizzato.</p> <p>Realizzare copie delle opere degli artisti e commentare l'originale.</p> <p>Utilizzare materiali e strumenti adeguati per realizzare un progetto.</p> <p>Ascoltare brani musicali con attenzione; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e ritmiche usando la voce, il corpo e gli strumenti.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante, classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le loro possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone, vento...)</p> <p>Usare la voce per dare una base ritmata a rime e filastrocche.</p> <p>Commentare verbalmente, con il disegno e la drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Memorizza canzoni e partecipa al canto corale.</p>
--	---	--	---

EVIDENZE

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

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

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

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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale – IMMAGINI, SUONI, COLORI.			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese del foglio</p> <p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>Riproduce semplici ritmi.</p>	<p>Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, tempere.. su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.</p> <p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>Riproduce suoni e rumori ambientali; riproduce ritmi.</p> <p>Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>Memorizza e canta semplici canzoncine.</p>	<p>Il bambino esprime emozioni e vissuti attraverso il linguaggio corporeo .</p> <p>Racconta avvenimenti e storie</p> <p>Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico – manipolative con intenzionalità e accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni e di utilizzare il colore con un discreto realismo.</p> <p>Usa diverse tecniche coloristiche apprese.</p> <p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendo riferire ciò che vede.</p> <p>Manifesta apprezzamento per spettacoli, opere d'arte e musicali ed esprime semplici giudizi seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, il corpo, con materiali non strutturati e semplici strumenti.</p> <p>Canta canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio corporeo consente e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>Utilizza in modo pertinente materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per le opere d'arte e per l'ascolto della musica esprimendo anche proprie valutazioni.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e strumenti.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonore musicali.</p> <p>Esplora i primi alfabeti musicali utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli..</p>

