

ISTITUTO COMPRENSIVO
SANT'ALFONSO MARIA DE' LIGUORI
PAGANI (SA)

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA
Plesso Don Milani
2019/2020

FASE DI PROGETTAZIONE

Competenze Chiave europee: competenze sociali e civiche		
Campo di esperienza: il sé e l'altro- tutti		
Competenze relative al campo di esperienza: <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale. • Conoscere elementi della storia personale, le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppare il senso di appartenenza. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. 		
Conoscenze: <ul style="list-style-type: none"> - Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. - Significato della regola. - Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi. 		
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5
Abilità	Abilità	Abilità
Superare la dipendenza dall'adulto.	Scoprire e conoscere il proprio corpo.	Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.
Accettare e gradualmente rispettare le regole.	Partecipare alle attività, ai giochi di gruppo.	Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni.
Collaborare con i compagni.	Collaborare con gli altri.	Manifestare interesse per i membri del gruppo; interagire nella comunicazione e nel gioco.
Interagire nel piccolo gruppo.	Accettare ed interagire con i compagni portatori di differenze e stabilire con loro relazioni.	Accettare e rispettare compagni portatori di differenze, le loro modalità; ed i loro tempi e stabilire con essi relazioni.

FASE DI OSSERVAZIONE

Evidenze	Compiti significativi
<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare immagini di persone o personaggi che illustrino espressioni di sentimenti e stati d'animo e individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. • Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. • Verbalizzare le ipotesi relative alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. • Costruire cartelloni, tabelle servendosi di simboli convenzionali per rilevare differenze e somiglianze tra gli alunni. • Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano. • Realizzare compiti e giochi di squadre.

FASE DI VALUTAZIONE

LIVELLI DI PADRONANZA

1 iniziale	2 intermedio	3 avanzato
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o in un piccolissimo gruppo. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, e in condizioni di tranquillità. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Partecipa attivamente al gioco simbolico.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.</p> <p>Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.</p>

FASE DI PROGETTAZIONE

Competenze Chiave europee: consapevolezza ed espressione culturale		
Campo di esperienza: : il corpo e il movimento		
Competenze relative al campo di esperienza: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. • Utilizzare gli aspetti comunicativo - relazionali del messaggio corporeo • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita 		
Conoscenze: <ul style="list-style-type: none"> • il corpo e le differenze di genere. • Regole di igiene del corpo. • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. • Le regole dei giochi. 		
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5
Abilità	Abilità	Abilità
Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene.	Nominare, indicare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.	Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.
Rispettare le regole nei giochi.	Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.	Alimentarsi, vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.
Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici. Interagire con i compagni.	Rispettare le regole nei giochi. Interagire con i compagni.	Nominare, indicare e rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Interagire con i compagni e coordinare i propri movimenti nei giochi di gruppo.
Interagire con i compagni.	Interagire con i compagni.	Interagire con i compagni e coordinare i propri movimenti nei giochi di gruppo.

FASE DI OSSERVAZIONE

Evidenze	Compiti significativi
Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti che lo compongono. Riconosce le differenze sessuali e adotta pratiche corrette di cura di sé e di igiene. Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dell'individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzucine, ritmi) per la denominazione. • Eseguire esercizi e danze" con attrezzi. • Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. • Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.

FASE DI VALUTAZIONE

LIVELLI DI PADRONANZA

1 iniziale	2 intermedio	3 avanzato
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo delle posate. 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. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni. 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. 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. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedersi, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicarsi, stare in equilibrio. Si muove seguendo accuratamente ritmi. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti di non elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...).</p>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi. Mangia compostamente. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni. In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi. Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ... Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p>

FASE DI PROGETTAZIONE

Competenze Chiave europee: Comunicazione nella madrelingua e in lingue straniere.

Campo di esperienza: I discorsi e le parole

Competenze relative al campo di esperienza:

- Comprendere testi di vario tipo letti da altri
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

Conoscenze:

- Principali strutture della lingua italiana
- Principali connettivi logici

ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5
Abilità	Abilità	Abilità
Ascoltare racconti e storie cogliendone il senso globale.	Descrivere, raccontare eventi personali con frasi di senso compiuto.	Descrivere, raccontare eventi personali e storie utilizzando un ricco vocabolario e un lessico appropriato.
Leggere semplici immagini.	Ricostruire utilizzando semplici sequenze un breve racconto.	Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.
Raccontare attraverso domande stimolo il proprio vissuto.	Interagire con gli altri comunicando bisogni e stati d'animo.	Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.

FASE DI OSSERVAZIONE

Evidenze	Compiti significativi
<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. • 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. • Festa dell'albero • Laboratorio teatrale • Uscita guidate • Manifestazione finale

FASE DI VALUTAZIONE

LIVELLI DI PADRONANZA

1 iniziale	2 intermedio	3 avanzato
<p>Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti; 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. Esegue consegne elementari: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando interesse e partecipazione.</p>	<p>Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.</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.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni.</p> <p>A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.</p> <p>Distingue i simboli delle lettere dai numeri.</p> <p>Copia il proprio nome.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua, utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni.</p> <p>Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità.</p> <p>Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco e storie.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze	Compiti Significativi
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	Ricezione orale (ascolto) Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e di venute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. Produzione orale. Riprodurre semplici canzoncine	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.	Indicare nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. Presentarsi

EVIDENZE:

Utilizzare in modo pertinente parole e frasi standard imparate.

Recitare brevi e semplici filastrocche, cantare semplici canzoncine imparate a memoria.

Tradurre semplici parole proposte in Inglese dall'

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

LIVELLI DI PADRONANZA

1 Iniziale	2 Intermedio	3 Avanzato
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante. Ripete.	Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare nel modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.	Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare i bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Produce filastrocche e canzoncine.

FASE DI PROGETTAZIONE		
Competenze Chiave europee: consapevolezza ed espressione culturale		
Campo di esperienza: : immagini, suoni e colori		
Competenze relative al campo di esperienza: <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura) 		
Conoscenze: <ul style="list-style-type: none"> - Produzione di elaborati grafici, plastici, visivi. - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea. - Gioco simbolico. - Principali forme di espressione artistica. 		
ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5
Abilità	Abilità	Abilità
Usare modi diversi per stendere il colore. Riconoscere i colori fondamentali e denominarli.	Riconoscere i colori secondari e denominarli. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Riconoscere i colori secondari e denominarli.	Conoscere ed utilizzare correttamente i colori. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
Utilizzare diversi materiali per rappresentare un grafico.	Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, fantasie...	Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione: il disegno, la pittura e altre attività manipolative.
Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.	Scoprire e discriminare rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.	Scoprire e discriminare rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Conoscere ed utilizzare correttamente i colori.

FASE DI OSSERVAZIONE	
Evidenze	Compiti significativi
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare oggetti, animali, storie, attraverso il disegno e la manipolazione utilizzando tecniche e materiali diversi. • Ascoltare brani musicali, muoversi a ritmo di musica. • Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni operando corrispondenze tra i suoni e le sue possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, vento...)

FASE DI VALUTAZIONE		
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 Iniziale	2 Intermedio	3 Avanzato
Segue spettacoli per bambini mantenendo	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma

<p>l'attenzione per brevi periodi. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Colora su aree estese di foglio. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>sapendole riferire. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>grafica e sotto forma di drammatizzazione. Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio visti in foto e documentari, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale e li rappresenta sotto forma di disegni. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione. Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.</p>
--	---	--

FASE DI PROGETTAZIONE

Competenze Chiave europee: Competenze di base in matematica, scienze storia, geografia e tecnologia

Campo di esperienza: La conoscenza del mondo

Competenze relative al campo di esperienza:

- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri, contare.
- Individuare le trasformazioni naturali su di sé nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.

Conoscenze:

- Concetti temporali: di successione, contemporaneità, durata -
- Linee del tempo
- Periodizzazioni (giorno/notte, giorni, settimana, mesi, stagioni e anni)
- Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...) - Raggruppamenti
- Seriazioni e ordinamenti
- Serie e ritmi
- Simboli, mappe e percorsi
- Figure e forme -
- Numeri e numerazione

ANNI 3	ANNI 4	ANNI 5
Abilità	Abilità	Abilità
Osservare e esplorare attraverso l'uso dei cinque sensi.	Osservare e esplorare attraverso l'uso dei cinque sensi.	Numerare.
Collocare eventi nella dimensione temporale: giorno/notte, il trascorrere della giornata, giorni della settimana, le stagioni.	Descrivere e confrontare fatti ed eventi.	Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi.
Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.	Individuare i primi rapporti topologici di base.	Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.
Percepire e riconoscere quantità (pochi, tanti)	Ordinare e raggruppare oggetti in base: forma, colore e dimensione.	Raggruppare, seriare e classificare secondo varie caratteristiche.
Eseguire percorsi tracciati a terra.	Percepire e riconoscere quantità (pochi, tanti, uno e nessuno).	Registrare e confrontare quantità.
		Classificare per forme e grandezze.

FASE DI OSSERVAZIONE	
Evidenze	Compiti significativi
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come: avanti/dietro, sopra/sotto... Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. • Costruire un calendario settimanale, mensile e annuale dove collocare rilevazioni metereologiche, assenze, tratti tipici delle stagioni... • Eseguire semplici esperimenti scientifici derivati da osservazioni e da descrizioni. • Raccogliere oggetti e raggrupparli secondo criteri stabiliti; classificare animali noti secondo caratteristiche e funzioni.

Fase di valutazione		
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 iniziale	2 intermedio	3 avanzato
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.); Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (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, ecc.). Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto.</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. 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.). Si orienta correttamente negli spazi di vita quotidiana (casa, scuola); Esegue percorsi noti con sicurezza. Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli). Nomina le cifre e ne</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata; Racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute. Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.). Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia. Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; opera con il concetto di appartenenza/ non di appartenenza. Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte".</p>

	<p>riconosce i simboli; Numera correttamente entro il 10. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento. Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.</p>
--	--	--

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

Le Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'			
TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA			
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	CAMPI SIGNIFICATIVI
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.	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")	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

	<p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>		<p>attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</p>
--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITÀ	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 Iniziale	2 Intermedio	3 Avanzato
Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note;</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutti

IMPARARE AD IMPARARE

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

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE			
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare Collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o</p> <p>Con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Schemi, tabelle, scalette. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>	<p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana).</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</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, disegnare tutto il materiale occorrente</p>

	<p>e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate;</p> <p>riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>Compilare semplici tabelle Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>		<p>per svolgerlo.</p>
--	---	--	-----------------------

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni 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 ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, 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, 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> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>

FASE DI PROGETTAZIONE

Religione Cattolica Scuola dell'Infanzia.

Competenze Chiave europee:

Imparare ad imparare Le competenze specifiche di I.R.C. legate a questa competenza chiave europea sono le seguenti:

- L'alunno è aperto alla scoperta di Dio e del mondo, sa interagire con gli altri attraverso la collaborazione e la condivisione, inizia a costruirsi la propria identità religiosa.
- Individua a partire dalla Bibbia i momenti più importanti della vita e dell'insegnamento di Gesù. Scopre la Chiesa come comunità di persone unite nel nome di Gesù.
Competenze civiche Le competenze specifiche di I.R.C. legate a questa competenza chiave europea sono le seguenti:
- Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armonica con se stesso, con altri, con il mondo che lo circonda.

Consapevolezza ed espressione culturale; Le competenze specifiche di I.R.C. legate a questa competenza chiave europea sono le seguenti:

Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simbolo, preghiera, riti, ecc.).

Competenze relative al campo di esperienza: Il sé e l'altro

- *Relativamente alla religione cattolica:* Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Il corpo in movimento

- *Relativamente alla religione cattolica:* Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

Immagini, suoni e colori

Relativamente alla religione cattolica: Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il

I discorsi e le parole

- *Relativamente alla religione cattolica*: Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

La conoscenza del mondo

- *Relativamente alla religione cattolica*: Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani

e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

Conoscenze:

- Il ruolo delle persone presenti a scuola che partecipano alla vitascolastica.
- Regole fondamentali di convivenza.
- Segni e simboli religiosi
- Giochi di socializzazione, simbolici e drammatizzazione
- Racconti biblici ed evangelici
- Attività grafico-pittoriche-manipolative individuali e digruppo
- Conversazioni guidate attraverso domande stimolo
- Canti, filastrocche e poesie inerenti argomenti religiosi
- Osservazione e lettura di immagini e di opere d'arte a tema religioso

	4 Anni	
Abilità	Abilità	Abilità
<p>Scoprire Dio come Padre che accoglie tutti.</p> <p>Scoprire la persona di Gesù</p> <p>Sperimentare se come dono di Dio. Scoprire il proprio corpo come dono di Dio.</p> <p>Comunicare con il corpo le proprie emozioni.</p> <p>Sperimentare la gioia della festa con canti e balli.</p> <p>Sviluppare la capacità di elaborare preghiere spontanee.</p> <p>Drammatizzare la vita di Gesù, le parabole e i miracoli.</p> <p>Manipolare e trasformare materiali Memorizzare canti.</p> <p>Mostrare curiosità nei confronti di immagini d'arte sacra.</p> <p>Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici.</p> <p>Esprimere emozioni Osservare con meraviglia la natura, dono di Dio.</p>	<p>Riconoscere Dio come Padre. Riconoscere Gesù come figlio di Dio. Riconoscere gli altri come dono di Dio. Riconoscere il corpo come dono di Dio.</p> <p>Utilizzare il corpo per esprimere i propri sentimenti religiosi: preghiere, balli, canti, drammatizzazioni; Conoscere le tradizioni delle feste cristiane. Conoscere le preghiere Manipolare e trasformare materiali.</p> <p>Esprimere sentimenti religiosi con canti e balli</p> <p>Mostrare curiosità nei confronti di immagini di arte sacra.</p> <p>Ascoltare, comprendere e rielaborare semplici racconti biblici.</p> <p>Memorizzare canti, poesie, preghiere.</p> <p>Esprimere emozioni Osservare con meraviglia la natura, dono di Dio.</p>	<p>Riconoscere Dio come Padre. Riconoscere Gesù come figlio di Dio. Riconoscere gli altri come dono di Dio. Promuovere atteggiamenti di reciproca accoglienza.</p> <p>Conoscere il corpo come dono di Dio, da rispettare e curare.</p> <p>Rappresentare le storie della Bibbia con disegno, pittura, musica, teatro. Conoscere le tradizioni delle feste cristiane. Conoscere le preghiere</p> <p>Maturare l'educazione all'ascolto di canti religiosi.</p> <p>Sperimentare ed apprendere diverse forme di comunicazione attraverso strumenti multimediali.</p> <p>Immagini di arte sacra Ascoltare, comprendere storie, racconti e narrazioni bibliche Memorizzare e rappresentare un breve testo biblico.</p> <p>Riconoscere e rispettare la natura, dono di Dio da custodire e difendere.</p>

FASE DI OSSERVAZIONE

Evidenze	Compiti
<p>Riferire in forma orale per sommi capi i racconti biblici ed evangelici ascoltati</p> <p>Illustrare racconti ed episodi biblici ed evangelici</p> <p>Drammatizzare racconti e narrazioni</p> <p>Realizzare disegni attraverso varie tecniche pittoriche</p> <p>Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze</p> <p>Esprimere valutazioni e impressioni su brani religiosi ascoltati</p> <p>Partecipare al canto corale</p> <p>Drammatizzare</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi religiosi ascoltati</p> <p>Rappresentare storie bibliche ed evangeliche, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto</p> <p>Commentare esperienze vissute attraverso la visione di cartoni animati a tema religioso.</p> <p>Ascoltare brani musicali, muoversi a ritmo di musica. Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Riproporre semplici storie evangeliche da drammatizzare.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA		
1	2	3
<p>Ascolta racconti biblici ed evangelici Impara a collaborare con gli altri Esegue scarabocchi e disegni Drammatizza racconti religiosi Scopre segni e simboli della Religione Cattolica Impara a rispettare il Creato.</p> <p>Comunica attraverso la mimica e i gesti, i propri bisogni, le proprie emozioni e i propri stati d'animo</p>	<p>Ascolta racconti biblici ed evangelici Rafforza la collaborazione con i compagni Drammatizza racconti religiosi. Scopre segni e simboli della Religione Cattolica.</p> <p>Impara a rispettare il Creato Comunica attraverso la mimica e i gesti, i propri bisogni, le proprie emozioni e i propri stati d'animo.</p> <p>Impara ad apprezzare i valori di solidarietà, fratellanza, pace e amore verso il prossimo.</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno.</p> <p>Canta semplici canzoncine</p>	<p>Ascolta racconti biblici ed evangelici Rafforza la collaborazione con i compagni Scopre segni e simboli della Religione Cattolica.</p> <p>Impara a rispettare il Creato Comunica attraverso la mimica e i gesti, i propri bisogni, le proprie emozioni e i propri stati d'animo.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico- manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Impara ad apprezzare i valori di solidarietà, fratellanza, pace e amore verso il prossimo.</p> <p>Partecipa con interesse alle conversazioni religiose portando contributi personali.</p> <p>Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>