



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

Regione Siciliana Assess. BB.CC.AA. e P.I. Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia – Direzione Generale

Istituto Comprensivo “Esseneto”

Redatto nel mese di settembre 2019 dal Collegio dei Docenti e i dipartimenti disciplinari secondo le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione/M.I.U.R./settembre 201



CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SECONDO LE INDICAZIONI NAZIONALI del 2012

SCUOLA DELL'INFANZIA
a.s.2021-2022

Approvato in Collegio dei Docenti in data 25/10/2021

scuola dell'infanzia – scuola primaria – scuola secondaria ad indirizzo musicale

via Manzoni 219, 92100 Agrigento

tel: 0922-22864(prima/infanzia) 22988(segreteria/secondaria) 21415(direzione)e-mail: agic82200r@istruzione.it www.scuolaicesseneto.edu.it

codice meccanografico: AGIC82200R CF: 903062670844

INDICE

PREMESSA

I - PARTE GENERALE: RIFERIMENTI DI CARATTERE TRASVERSALE

- 1 QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO
 - 1.1 *Le competenze europee (CE962/2006)*
 - 1.2 *Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo scolastico (DM 139/2007)*
 - 1.3 *Le Indicazioni Nazionali (2012)*
- 2 SCELTE PRIORITARIE D'ISTITUTO
- 3 METODOLOGIE
- 4 VERIFICA E VALUTAZIONE

II - PARTE SPECIFICA PER CAMPI D'ESPERIENZA E DISCIPLINE: PROGETTAZIONE CURRICOLARE

- 5 LA SCUOLA DELL'INFANZIA
 - 5.1 *Il sé e l'altro*
 - 5.2 *Il corpo e il movimento*
 - 5.3 *Immagini, suoni, colori*
 - 5.4 *I discorsi e le parole*
 - 5.5 *La conoscenza del mondo*
- 6 LA SCUOLA DEL PRIMO CICLO: PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO (vedi allegato)
 - 6.1 *Italiano*
 - 6.2 *Lingua inglese e seconda lingua comunitaria*
 - 6.3 *Storia*
 - 6.4 *Geografia*
 - 6.5 *Matematica*
 - 6.6 *Scienze*
 - 6.7 *Musica*
 - 6.8 *Arte e immagine*
 - 6.9 *Educazione Motoria*
 - 6.10 *Tecnologia*
 - 6.11 *Religione Cattolica*
 - 6.12 *Strumento Musicale*

PREMESSA

“**Il curriculum d’istituto VERTICALE** “è il cuore didattico del Piano dell’Offerta Formativa e rappresenta l’insieme delle esperienze didattiche che, dai 3 ai 14 anni, in modo progressivo, graduale e continuo, promuovono negli allievi il conseguimento dei risultati attesi sul piano delle competenze”. La presenza sempre più diffusa degli istituti comprensivi consente la progettazione di un **UNICO CURRICOLO VERTICALE** e facilita il raccordo con il secondo ciclo.

Alla luce delle nuove Indicazioni per il Curriculum per la scuola dell’Infanzia e del primo ciclo d’istruzione e delle Competenze chiave europee definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio Europeo (22/05/2018), l’IC.”Esseneto” di Agrigento ha elaborato il CURRICOLO VERTICALE di Istituto al fine di garantire agli alunni un percorso formativo unitario, graduale, coerente, continuo e progressivo in riferimento alle competenze da acquisire e ai traguardi in termini di risultati attesi.

La progettazione di tale curriculum che si sviluppa dai campi di esperienza della Scuola dell’Infanzia alle discipline della Scuola Primaria e Secondaria di primo grado, prevede, per ogni campo o disciplina, i Nuclei Fondanti dei saperi (conoscenze-abilità) e i traguardi da raggiungere alla fine di ogni segmento scolastico. Nella sua dimensione verticale, il curriculum scolastico elaborato organizza i saperi essenziali delle discipline coniugandoli alle competenze trasversali di cittadinanza, fondendo i processi cognitivi disciplinari con quelli relazionali finalizzando, quindi, l’azione educativa della scuola alla formazione integrale del cittadino europeo in grado di trasferire le conoscenze scolastiche in contesti reali, nell’interazione emotivo – affettiva e nella comunicazione sociale.

LE PAROLE CHIAVE DEL CURRICOLO

Dalle Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio

23/04/2008 Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli

Il concetto di competenza è declinato come combinazione di “conoscenze, abilità e atteggiamenti”, dove

- la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi e applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Dalle Nuove Indicazioni Nazionali per Il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo

Obiettivi di apprendimento: organizzati in nuclei fondanti, individuano i campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze: posti al termine dei più significativi snodi del percorso curricolare, rappresentano percorsi, piste culturali e didattiche che consentono di finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'alunno. Nelle scuole del primo ciclo costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono prescrittive.

STRUTTURA DEL CURRICOLO



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	DEFINIZIONE
1. Competenza alfabetica funzionale	Tale competenza comprende la conoscenza della lettura e della scrittura e una buona comprensione delle informazioni scritte e quindi presuppone la conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio. Ciò comporta la conoscenza dei principali tipi d'interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua. Le persone dovrebbero possedere l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Questa competenza comprende anche la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene. Un atteggiamento positivo nei confronti di tale competenza comporta la disponibilità al dialogo critico e costruttivo, l'apprezzamento delle qualità estetiche e l'interesse a interagire con gli altri. Implica la consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.
2. Competenza multilinguistica	Questa competenza richiede la conoscenza del vocabolario e della grammatica funzionale di lingue diverse e la consapevolezza dei principali tipi d'interazione verbale e di registri linguistici. È importante la conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi. Le abilità essenziali per questa competenza consistono nella capacità di comprendere messaggi orali, di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e di leggere, comprendere e redigere testi, a livelli diversi di padronanza in diverse lingue, a seconda delle esigenze individuali. Le persone dovrebbero saper usare gli strumenti in modo opportuno e imparare le lingue in modo formale, non formale e informale tutta la vita. Un atteggiamento positivo comporta l'apprezzamento della diversità culturale nonché l'interesse e la curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale. Essa presuppone anche rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona, compresi sia il rispetto per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio che la valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione.

3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	A. La conoscenza necessaria in campo matematico comprende una solida conoscenza dei numeri, delle misure e delle strutture, delle operazioni fondamentali e delle presentazioni matematiche di base, la comprensione dei termini e dei concetti matematici e la consapevolezza dei quesiti cui la matematica può fornire una risposta. Le persone dovrebbero saper applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano nella sfera domestica e lavorativa (ad esempio in ambito finanziario) nonché seguire e vagliare concatenazioni di argomenti. Le persone dovrebbero essere in grado di svolgere un ragionamento matematico, di comprendere le prove matematiche e di comunicare in linguaggio matematico, oltre a saper usare i sussidi appropriati, tra i quali i dati statistici e i grafici, nonché di comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione. Un atteggiamento positivo in relazione alla matematica si basa sul rispetto della verità e sulla disponibilità a cercare le cause e a valutarne la validità. B. Per quanto concerne scienze, tecnologie e ingegneria, la conoscenza essenziale comprende i principi di base del mondo naturale, i concetti, le teorie, i principi e i metodi ©PearsonItalia 8 scientifici fondamentali, le tecnologie e i prodotti e processi tecnologici, nonché la comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale. Queste competenze dovrebbero consentire alle persone di comprendere meglio i progressi, i limiti e i rischi delle teorie, applicazioni e tecnologie scientifiche nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisione, ai valori, alle questioni morali, alla cultura ecc.). Tra le abilità rientra la comprensione della scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati, la capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi, nonché la disponibilità a rinunciare alle proprie convinzioni se esse sono smentite da nuovi risultati empirici. Le abilità comprendono inoltre la capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare una decisione o conclusione sulla base di dati probanti. Le persone dovrebbero essere anche in grado di riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica ed essere capaci di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti. Questa competenza comprende un atteggiamento di valutazione critica e curiosità, l'interesse per le questioni etiche e l'attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale, in particolare per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.
--	--

4. Competenza digitale	Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.
-------------------------------	---

5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Per il successo delle relazioni interpersonali e della partecipazione alla società è essenziale comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi. La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare richiede inoltre la conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari. Presuppone la conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite, delle proprie necessità di sviluppo delle competenze e di diversi modi per sviluppare le competenze e per cercare le occasioni d'istruzione, formazione e carriera, o per individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili. Vi rientrano la capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Ne fa parte la capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma, di organizzare il proprio apprendimento e di perseverare, di saperlo valutare e condividere, di cercare sostegno quando opportuno e di gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali. Le persone dovrebbero essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress. Dovrebbero saper comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e negoziare. Ciò comprende: manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, oltre alla capacità di creare fiducia e provare empatia. Tale competenza si basa su un atteggiamento positivo verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e verso l'apprendimento per tutta la vita. Si basa su un atteggiamento improntato a collaborazione, assertività e integrità, che comprende il rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze, e la disponibilità sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi. Le persone dovrebbero essere in grado di individuare e fissare obiettivi, di automotivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della loro vita. Un atteggiamento improntato ad affrontare i problemi per risolverli è utile sia per il processo di apprendimento sia per la capacità di gestire gli ostacoli e i cambiamenti. Comprende il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita.
---	--

6. Competenza in materia di cittadinanza	La competenza in materia di cittadinanza si fonda sulla conoscenza dei concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura. Essa presuppone la comprensione dei valori comuni dell'Europa, espressi nell'articolo 2 del trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. Comprende la conoscenza delle vicende contemporanee nonché l'interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale. Abbraccia inoltre la conoscenza degli obiettivi, dei valori e delle politiche dei movimenti sociali e politici oltre che dei sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale e delle relative cause. È essenziale la conoscenza dell'integrazione europea, unitamente alla consapevolezza della diversità e delle identità culturali in Europa e nel mondo. Vi rientra la comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee e del modo in cui l'identità culturale nazionale contribuisce all'identità europea. Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società. Ciò presuppone la capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, oltre che al processo decisionale a tutti i livelli, da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale. Presuppone anche la capacità di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche. Il rispetto dei diritti umani, base della democrazia, è il presupposto di un atteggiamento responsabile e costruttivo. La partecipazione costruttiva presuppone la disponibilità a partecipare a un processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche. Comprende il sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale. L'interesse per gli sviluppi politici e socioeconomici, per le discipline umanistiche e per la comunicazione interculturale è indispensabile per la disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali.
---	--

7. Competenza imprenditoriale	La competenza imprenditoriale presuppone la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Le persone dovrebbero conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse. Dovrebbero comprendere l'economia, nonché le opportunità e le sfide sociali ed economiche cui vanno incontro i datori di lavoro, le organizzazioni o la società. Dovrebbero inoltre conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile ed essere consapevoli delle proprie forze e debolezze. Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione. Comprendono la capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività. Vi rientra la capacità di assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori. È essenziale la capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e di saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate. Un atteggiamento imprenditoriale è caratterizzato da spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, proattività, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. Comprende il desiderio di motivare gli altri e la capacità di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo, e di saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento.
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Essa include la comprensione dei diversi modi della comunicazione di idee tra l'autore, il partecipante e il pubblico nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride. Presuppone la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e la comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo. Le relative abilità comprendono la capacità di esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia, e la capacità di farlo in diverse arti e in altre forme culturali. Comprendono anche la capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali e la capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente. È importante avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale, unitamente a un approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale. Un atteggiamento positivo comprende anche curiosità nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali.

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA	DEFINIZIONE
IMPARARE AD IMPARARE	Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale, informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
PROGETTARE	Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
COMUNICARE	Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico, ecc.) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
COLLABORARE E PARTECIPARE	Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
RISOLVERE PROBLEMI	Individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni

Le otto competenze di cittadinanza dell'obbligo di istruzione sono promosse continuamente in tutte le attività di apprendimento attraverso il contributo di tutte le discipline e sono perfettamente integrabili nelle competenze chiave, delle quali possono rappresentare declinazioni. Le competenze chiave, quindi restano a buon diritto un contenitore completo così come illustrato nello schema seguente che rappresenta la sintesi esplicativa del Curricolo Verticale del nostro Istituto.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA
1. Competenza alfabetica funzionale	COMUNICARE
2. Competenza multilinguistica	COMUNICARE
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI • RISOLVERE PROBLEM
4. Competenza digitale	COMUNICARE
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	IMPARARE A IMPARARE • ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE • INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI
6. Competenza in materia di cittadinanza	AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE • COLLABORARE E PARTECIPARE • COMUNICARE
7. Competenza imprenditoriale	RISOLVERE PROBLEMI • PROGETTARE
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	COMUNICARE

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
	Profilo delle competenze	Competenze chiave
1	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
2	È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	Comunicazione nelle lingue straniere.
3	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
4	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Competenze digitali.
5	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale.
6	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Imparare ad imparare.
7	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Consapevolezza ed espressione culturale.
8	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musical	Consapevolezza ed espressione culturale.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE		
	Profilo delle competenze	Competenze chiave
1	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
2	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	Comunicazione nelle lingue straniere.
3	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
4	Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	Competenze digitali.
5	Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale.
6	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	Imparare ad imparare.
7	Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	Consapevolezza ed espressione culturale.
8	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.	Consapevolezza ed espressione culturale.
9	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Spirito di iniziativa e imprenditorialità. Competenze sociali e civiche.
10	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.	Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.
11	Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.	Competenze sociali e civiche.
12	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.	Competenze sociali e civiche.

CORRISPONDENZA TRA COMPETENZE CHIAVE, CAMPI DI ESPERIENZA, DISCIPLINE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	SCUOLA DELL'INFANZIA <i>Campi di esperienza</i>	SCUOLA PRIMARIA <i>Discipline</i>	SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO <i>Discipline</i>
COMUNICARE NELLA MADRELINGUA	I discorsi e le parole	Italiano Tutte le discipline	Italiano Tutte le discipline
COMUNICARE IN LINGUA STRANIERA	I discorsi e le parole Lingua inglese	Lingue comunitarie Inglese	Lingue comunitarie Inglese - Francese
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	La conoscenza del mondo <i>Oggetti, fenomeni, oggetti, numero e spazio</i>	Matematica - Scienze - Tecnologia - Geografia	Matematica - Scienze - Tecnologia - Geografia
COMPETENZA DIGITALE	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
IMPARARE AD IMPARARE	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Il sé e l'altro Tutti i campi di esperienza	Storia Cittadinanza e costituzione Tutte le discipline	Storia Cittadinanza e costituzione Tutte le discipline
SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori Religione Cattolica	Storia Arte e immagine Musica Educazione Fisica Religione	Storia Arte e immagine Musica Educazione Fisica Religione

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E DI CITTADINANZA

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
Imparare a imparare	Imparare ad imparare	Conoscenza di sé (limiti, capacità..)	È pienamente consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e li sa gestire.	10
			È consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e li sa gestire.	9
			È consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e inizia a saperli gestire.	8
			Riconosce generalmente le proprie risorse e capacità e inizia a saperli gestire.	7
			Si avvia a identificare punti di forza e di debolezza e cerca di gestirli.	6
		Uso di strumenti informativi	Ricerca in modo autonomo e spontaneo fonti e informazioni. Sa gestire in modo appropriato, produttivo e autonomo, i diversi supporti utilizzati e scelti.	10
			Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni. Sa gestire, in modo appropriato e produttivo, i diversi supporti utilizzati e scelti.	9
			Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni. Sa gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti.	8
			Ricerca e utilizza in modo autonomo fonti e informazioni, gestendo i diversi supporti utilizzati.	7
			Guidato/a ricerca e utilizza fonti e informazioni e riesce a gestire i supporti di base utilizzati.	6
		Acquisizione di un metodo di studio e di lavoro	Metodo di studio personale, attivo e creativo, utilizzando in modo corretto e proficuo il tempo a disposizione	10
			Metodo di studio personale, efficace e produttivo, utilizzando in modo corretto il tempo a disposizione	9
			Metodo di studio autonomo ed efficace , utilizzando in modo adeguato il tempo a disposizione	8
			Metodo di studio abbastanza autonomo ed efficace , utilizzando in modo adeguato il tempo a disposizione	7
			Metodo di studio ancora dispersivo, incerto, non sempre adeguato	6

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Progettare	Uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.	Utilizza in maniera completa le conoscenze apprese e approfondite per ideare e realizzare un prodotto.	10
			Utilizza in maniera completa le conoscenze apprese per pianificare e realizzare un prodotto.	9
			Utilizza nel complesso le conoscenze apprese per pianificare e realizzare un prodotto.	8
			Utilizza discretamente le conoscenze apprese per realizzare un prodotto.	7
			Utilizza parzialmente le conoscenze apprese per realizzare un semplice prodotto	6
		Organizzazione del materiale per realizzare un prodotto	Organizza il materiale in modo razionale e originale	10
			Organizza il materiale in modo corretto e razionale	9
			Organizza il materiale in modo appropriato	8
			Si orienta nell'organizzare il materiale	7
			Organizza il materiale in modo non sempre corretto	6
-Comunicazione nella madrelingua -Comunicazione nelle lingue straniere -Competenza digitale -Consapevolezza ed espressione culturale	Comunicare comprendere e rappresentare	Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere	Comprende tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti.	10
			Comprende nel complesso tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti.	9
			Comprende diversi generi di messaggi e di una certa complessità trasmessi con vari supporti	8
			Comprende nel complesso messaggi di molti generi trasmessi con diversi supporti diversi	7
			Comprende semplici messaggi trasmessi con alcuni supporti	6
		Uso dei linguaggi disciplinari	Si esprime utilizzando in maniera sicura, corretta, appropriata e originale tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	10
			Si esprime utilizzando in maniera corretta e appropriata i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	9
			Si esprime utilizzando correttamente tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari	8
			Si esprime utilizzando abbastanza correttamente i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	7
			Si esprime utilizzando in modo semplice ed essenziale i linguaggi disciplinari.	6

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
Competenze sociali e civiche	Collaborare e partecipare	Interazione nel gruppo.	Interagisce in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo.	10
			Interagisce in modo partecipativo e costruttivo nel gruppo	9
			Interagisce attivamente nel gruppo	8
			Interagisce in modo collaborativo nel gruppo.	7
			Ha difficoltà di collaborazione nel gruppo.	6
		Disponibilità al confronto	Gestisce in modo positivo la conflittualità e favorisce il confronto	10
			Gestisce in modo positivo la conflittualità ed è sempre disponibile al confronto	9
			Gestisce in modo positivo la conflittualità ed è quasi sempre disponibile al confronto	8
			Cerca di gestire in modo positivo la conflittualità	7
			Non sempre riesce a gestire la conflittualità	6
		Rispetto dei diritti altrui	Conosce e rispetta sempre e consapevolmente i diversi punti di vista e ruoli altrui.	10
			Conosce e rispetta sempre i diversi punti di vista e i ruoli altrui.	9
			Conosce e rispetta i diversi punti di vista e i ruoli altrui.	8
			Generalmente rispetta i diversi punti di vista e i ruoli altrui	7
			Rispetta saltuariamente i diversi punti di vista e i ruoli altrui	6
	Agire in modo autonomo e responsabile	Assolvere gli obblighi scolastici	Assolve in modo attivo e responsabile gli obblighi scolastici	10
			Assolve in modo regolare e responsabile gli obblighi scolastici	9
			Assolve in modo regolare e abbastanza responsabile gli obblighi scolastici	8
			Assolve in modo regolare gli obblighi scolastici	7
			Assolve in modo discontinuo gli obblighi scolastici	6
		Rispetto delle regole	Rispetta in modo scrupoloso le regole	10
			Rispetta consapevolmente le regole	9
			Rispetta sempre le regole	8
			Rispetta generalmente le regole	7
			Rispetta saltuariamente le regole	6

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
-Competenze in Matematica e Competenze di base in Scienze e Tecnologia -Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Risolvere problemi	Risoluzione di situazioni problematiche utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline	Riconosce i dati essenziali, autonomamente individua le fasi del percorso risolutivo in maniera originale anche in casi articolati, ottimizzando il procedimento.	10
			Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo anche in casi di una certa complessità e diversi da quelli affrontati, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici ed efficaci.	9
			Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo anche in casi diversi da quelli affrontati, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici e adeguati.	8
			Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo, relativamente a situazioni già affrontate, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti adeguati.	7
			Riconosce i dati essenziali in situazioni semplici e individua solo parzialmente le fasi del percorso risolutivo, tentando le soluzioni adatte	6
	Individuare collegamenti e relazioni	Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi	Individua in modo preciso e ordinato i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo corretto e creativo.	10
			Individua in modo ordinato i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo corretto.	9
			Individua i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo corretto	8
			Individua i principali collegamenti e le fondamentali relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo adeguatamente corretto.	7
			Guidato/a individua i principali collegamenti tra fenomeni e concetti appresi. Ha difficoltà nella loro rappresentazione.	6
		Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari	Opera autonomamente e in modo corretto e creativo collegamenti fra le diverse aree disciplinari, anche in relazione a problematiche complesse.	10
			Opera autonomamente e in modo sicuro e corretto collegamenti coerenti e completi fra le diverse aree disciplinari.	9
			Opera autonomamente e in modo corretto collegamenti coerenti fra le diverse aree disciplinari.	8
			Opera con una certa autonomia collegamenti fra le diverse aree disciplinari.	7
			Guidato riesce ad operare semplici collegamenti fra le diverse aree disciplinari.	6

-Competenza digitale	Acquisire e interpretare l'informazione	Capacità di analizzare l'informazione	Analizza spontaneamente e autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione.. Ne valuta consapevolmente l'attendibilità e l'utilità.	10
			Analizza autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. Ne valuta consapevolmente l'attendibilità e l'utilità	9
			Analizza autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. Cerca di valutarne l'attendibilità e l'utilità	8
			Stimolato/a analizza autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. Cerca di valutarne l'attendibilità e l'utilità	7
			Deve essere guidato nella ricerca di informazioni richieste, ricavate anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione.	6
		Distinzione di fatti e opinioni	Sa distinguere in modo corretto, preciso e riflessivo fatti e opinioni.	10
			Sa distinguere in modo corretto e preciso fatti e opinioni.	9
			Sa distinguere in modo corretto fatti e opinioni	8
			Sa distinguere in modo abbastanza corretto fatti e opinioni principali.	7
			Deve essere guidato nella distinzione tra i fatti principali.	6

ITALIANO

ITALIANO SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA *(esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali)*

ITALIANO	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA
COMPETENZA DI AREA:	I DISCORSI E LE PAROLE <i>INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE</i>
TRAGUAR DI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	<i>Il bambino:</i> <i>usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</i> <i>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</i> <i>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</i> <i>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</i> <i>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</i> <i>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</i>
NUCLEI FONDANTI	

	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
I DISCORSI E LE PAROLE	<i>Approcciarsi al codice scritto attraverso percorsi motivanti e l'uso di libri illustrati.</i> <i>Utilizzare la lettura per immagini per comprendere una storia semplice raccontata dall'adulto.</i> <i>Ascoltare attivamente testi descrittivi, narrativi, informativi.</i> <i>Riordinare e/o riprodurre una serie di sequenze illustrate partendo da un testo letto dall'insegnante.</i> <i>Formare nel bambino l'idea degli elementi strutturali della frase mediante il linguaggio iconico, le drammatizzazioni, i racconti e dialoghi guidati: Chi fa? Che cosa fa? Quando? Dove?</i> <i>Giocare con il linguaggio per scoprire somiglianze, differenze sonore e semantiche: produzione linguistica spontanea.</i> <i>Riconoscere la struttura sillabica delle parole attraverso il battito delle mani.</i> <i>Esprimere emozioni attraverso il linguaggio grafico pittorico e altre attività manipolative.</i> <i>Raccontare esperienze vissute utilizzando il linguaggio del corpo (rappresentando le emozioni).</i> <i>Rappresentare graficamente il proprio vissuto e la realtà circostante.</i> <i>Inventare storie incentrate sulle emozioni, invitando i bambini ad esprimere i propri stati d'animo.</i> <i>Rispettare le regole degli scambi comunicativi in rapporto ai pari e agli adulti (ad esempio: rispettare il turno di parola, parlare a bassa voce, chiedere la parola, far capire di aver capito, ecc.).</i> <i>Esprimere in maniera personale contenuti ascoltati.</i>

ATTIVITA'					
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
Attività di ascolto (raccontarsi-describersi) Giochi finalizzati alla conoscenza del proprio nome Lettura e ascolto di brevi storie per immagini		Poesie, filastrocche, canti Lettura di immagini Attività di ascolto dell'altro		Conversazioni libere e guidate Ascolto, verbalizzazione dei contenuti di un racconto Attività di approccio al codice scritto (uso di quaderni)	
Memorizzazione di poesie, filastrocche e canti Giochi imitativi		Ascolto e drammatizzazione di storie e racconti Elaborazione di storie a partire da immagini Conversazioni spontanee in situazioni informali Conversazioni per riferire esperienze personali e vissuti Utilizzo dell'angolo lettura		operativi e schede strutturate) Lettura di immagini Completare ed inventare semplici storie Attività psicomotorie per promuovere e perfezionare le varie forme di pregrafismo Giochi linguistici con rime e filastrocche Giochi di ruolo e di drammatizzazione per esprimere emozioni e sentimenti Esercizi di riconoscimento di grafemi e di fonemi	
MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> Conversazioni Verbalizzazioni Schede di verifica		MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> Conversazioni Verbalizzazioni Schede di verifica		MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> Conversazioni Verbalizzazioni Schede di verifica	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
Si esprime utilizzando parole corrette Ascolta semplici racconti Ripete semplici poesie, filastrocche, canti	Partecipa alle conversazioni Ascolta e comprende consegne Arricchisce il proprio lessico con parole nuove.	Si esprime utilizzando frasi semplici di senso compiuto Interviene e partecipa alle conversazioni guidate Verbalizza i propri vissuti	Memorizza semplici poesie, filastrocche e canti Ascolta e comprende storie e racconti Individua verbalizzando personaggi, azioni, luoghi di una storia	Interviene in modo pertinente nelle conversazioni Struttura in modo corretto semplici frasi Ascolta e comprende indicazioni, vissuti, messaggi e semplici testi Copia semplici parole in stampato maiuscolo Utilizza la lettura per immagini per comprendere una storia semplice Riordina e/o riproduce una serie di sequenze illustrate Drammatizza storie e racconti	Esprime bisogni, sensazioni, emozioni Racconta un evento, una situazione in modo logico e sequenziale Effettua tentativi di scrittura spontanea Comunica le proprie esperienze attraverso il disegno Effettua tentativi di lettura Ripete storie e racconti Completa e/o inventa storie Rispetta le regole degli scambi comunicativi in rapporto ai pari e agli adulti

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
ASCOLTO E PARLATO	Comprensione e comunicazione	Ascoltare e comprendere comunicazioni e testi Interagire negli scambi comunicativi	Non presta attenzione e non interagisce negli scambi comunicativi	Presta attenzione con discontinuità e interagisce in modo non sempre pertinente.	Ascolta e interagisce in modo corretto e pronto.	Ascolta e interagisce in modo pertinente e per tempi prolungati.

STORIA

STORIA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)

STORIA**CITTADINANZA E
COSTITUZIONE****AREA DISCIPLINARE: ANTROPOLOGICA****COMPETENZA DI
AREA:****IL SE' E L'ALTRO**

Comprendere i mutamenti storici, gli aspetti fondamentali delle diverse civiltà e l'interazione fra l'uomo e l'ambiente.

**TRAGUARDI PER
LO
SVILUPPO DELLE
COMPETENZE
DISCIPLINARI:**

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

NUCLEI FONDANTI**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

IL SE' E L'ALTRO	<i>Eeguire semplici consegne in sequenza Organizzare immagini in tre/quattro sequenze Ricostruire storie ed esperienze rispettando l'ordine cronologico Utilizzare semplici strumenti (calendario, cartelloni, l'orologio dei mesi e delle stagioni) per collocare le esperienze Riprodurre graficamente in almeno due sequenze un'esperienza vissuta Raccontare verbalmente e/graficamente le attività svolte Formulare ipotesi dicendo: "Secondo me.... Penso che..... Mi sembra che..... Forse potrebbe essere che....." Dire che cosa ha imparato. Ampliare il lessico e utilizzarlo in modo corretto, coerente al contesto Parlare con gli adulti e compagni utilizzando i tempi verbali al passato. Raccontare quanto ha vissuto agli adulti e coetanei Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio: Es chiesa, scuola, paese..... Riconoscere di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia della comunità (festività del Natale, di Pasqua, e le mette a confronto con le altre.</i>		
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
Attività finalizzate a favorire un distacco sereno dalla famiglia Attività ludiche: esplorare gli ambienti della scuola Individuazione di regole necessarie a star bene a scuola Giochi simbolici, individuali e di gruppo, finalizzati a favorire la socializzazione e la condivisione	Giochi di ruolo e simulazioni Conversazioni guidate Conversazioni, dialoghi, attività di confronto Rappresentazione simbolica di relazioni causali e temporale (prima-dopo-infine) Uso del calendario con registrazione con semplici simboli del tempo che fa e del tempo che passa Realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi per gli spazi scolastici) rielaborazione di esperienze vissute e di storie	Giochi per rafforzare l'identità e la conoscenza di sè Attività ludiche per la conoscenza reciproca Giochi di ruolo e simulazione Attività ludiche per il consolidamento delle prime regole di vita comunitaria Conversazioni guidate Attività di consolidamento delle autonomie Uscite sul territorio per conoscere tradizioni e usanze Realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, realizzazione di elementi decorativi oer gli soazi scolastici)	
MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco Conversazioni e verbalizzazioni	MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco Conversazioni e verbalizzazioni Utilizzo di schede di verifica	MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco Conversazioni e verbalizzazioni Utilizzo di schede di verifica	

<i>I QUADRIMESTRE</i>	<i>II QUADRIMESTRE</i>	<i>I QUADRIMESTRE</i>	<i>II QUADRIMESTRE</i>	<i>I QUADRIMESTRE</i>	<i>II QUADRIMESTRE</i>
Accetta con serenità il distacco dai genitori si presenta e conosce i compagni Si occupa della propria igiene personale	Condivide i giochi e collabora con gli altri Accetta le diversità presenti nel gruppo Rispetta le regole Rispetta il proprio turno nelle attività	E' ben inserito nel gruppo scolastico Si riconosce come maschio o femmina Verbalizza il proprio stato d'animo Rispetta i compagni Rispetta le regole	Porta a termine un'attività Partecipa ai lavori di gruppo Conosce usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità Rispetta le regole	Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni E' collaborativo nello svolgere giochi e attività Conosce e accetta le diversità fisiche, culturali e di religione Conosce usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità Organizza immagini in tre/quattro sequenze Racconta verbalmente e graficamente le attività svolte	E' propositivo nello svolgere giochi e attività Riconosce di avere una storia personale e familiare Conosce le tradizioni della famiglia e della comunità (Natale, Pasqua..) Ricostruisce storie ed esperienze rispettando l'ordine cronologico Utilizza semplici strumenti (calendario, cartelloni, ruote temporali) Rispetta le regole

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	LIVELLO FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
Organizzazione e delle informazioni	Comprensione di fatti e di eventi	Ordinare e collocare nel tempo fatti ed eventi Individuare elementi per la ricostruzione del vissuto personale	Non colloca i fatti nella successione temporale e ne confonde l'ordine Non riconosce elementi del suo vissuto	Colloca alcuni eventi, ma confonde l'ordine di successione Individua elementi del suo vissuto, ma deve essere guidato	Ordina con sicurezza fatti ed eventi e li sa collocare nel tempo Individua con sicurezza elementi per la ricostruzione e del vissuto personale	Ordina con sicurezza fatti ed eventi, li colloca nel tempo ricordandone i particolari Individua con sicurezza elementi per la ricostruzione del vissuto personale cogliendo aspetti peculiari

GEOGRAFIA

GEOGRAFIA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino).

GEOGRAFIA**AREA DISCIPLINARE: ANTROPOLOGICA****COMPETENZA
DI AREA:****CONOSCENZA DEL MONDO**

Comprendere i mutamenti storici, gli aspetti fondamentali delle diverse civiltà e l'interazione fra l'uomo e l'ambiente.

**TRAGUAR
DI PER LO
SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE
DISCIPLINARI:**

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 percorso sulla base di indicazioni verbali.

**NUCLEI
FONDANTI****ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE**

CONOSCENZA DEL MONDO	Utilizzare concetti topologici (sopra/sotto, vicino/lontano, ...) rispetto se stessi necessari per seguire delle indicazioni. Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Intuire la relatività della posizione degli oggetti tra loro nello spazio (il nido è sotto il tetto, ...). Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro,sopra sotto, destra/ sinistra ecc..). Utilizzare qualità per la classificazione o il riordino secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore, lontananza/vicinanza, ...). Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi (es. grandezza, lunghezza, altezza, spessore, ...) Descrivere la posizione degli oggetti nello spazio usando termini specifici. Osservare uno spazio conosciuto e nominare gli elementi che lo compongono. Conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari (ambienti della scuola, ...) Utilizzare simboli convenzionali e non per rappresentare graficamente gli spazi Rappresentare graficamente spazi e/o luoghi noti, esperienze vissute, utilizzando simboli convenzionali e non.		
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
Attività di esplorazione dell'ambiente circostante Attività di classificazione e seriazione. Attività di giochi per scoprire concetti topologici(sopra-sotto, lontano-vicino) Esecuzione di percorsi guidati e strutturati.	Osservazione ed esplorazione degli ambienti scolastici. Classificazione, seriazione e raggruppamento secondo criteri diversi(dimensione, spessore, lunghezza) Attività con indicatori topologici(dentro-fuori, vicino-lontano, sopra-sotto) Esecuzione di percorsi sulla base di indicazioni verbali e grafiche. Giochi per orientarsi nello spazio seguendo specifiche consegne.	Esplorazione dell'ambiente circostante. Attività di consolidamento dei concetti topologici. Classificazione, raggruppamento e seriazione in base a più criteri. Attività di consolidamento dei concetti di lateralità e di orientamento spaziale. Rappresentazione grafica dell'ambiente circostante.	
MODALITA' DI VERIFICA	MODALITA' DI VERIFICA	MODALITA' DI VERIFICA	
Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. conversazioni, verbalizzazioni, schede di verifica.	Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. conversazioni, verbalizzazioni, schede di verifica.	Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. conversazioni, verbalizzazioni, schede di verifica.	

I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
-Esplora l’ambiente circostante. -Fa semplici classificazioni. -Scopre i primi concetti topologici. -Esegue semplici percorsi.	-Esplora l’ambiente con padronanza. -Classifica e seria secondo due criteri -Esegue percorsi guidati.	-Raggruppa, classifica e seria secondo criteri diversi. -Esecuzioni di percorsi guidati e strutturati. -Si orienta nello spazio con disinvoltura.	-Conosce i concetti topologici(lontano-vicino). -Rappresenta graficamente l’ambiente circostante	-Utilizza i concetti topologici per descrivere un ambiente. -Raggruppa, classifica secondo i criteri di grandezza e lunghezza.	-Esegue percorsi difficili seguendo le indicazioni simboliche. -raggruppa, classifica e seria secondo i criteri di grandezza, lunghezza, altezza e spessore. - Rappresentazione grafica di ambienti al di fuori della scuola.

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
Padronanza dei termini e dei simboli riguardanti l’orientamento spaziale.	-Utilizzo degli indicatori spaziali -Rappresentazione grafica di spazi e luoghi noti e di esperienze vissute.	-Si orienta nello spazio vissuto utilizzando punti di riferimento conosciuti. -Individua gli elementi principali che caratterizzano un paesaggio.	-Si orienta nello spazio vissuto solo se guidato. - Non individua gli elementi principali che caratterizzano un paesaggio.	-Utilizza gli indicatori spaziali con discreta autonomia. -Individua in modo parziale gli elementi principali che caratterizzano un paesaggio.	-Utilizza gli indicatori spaziali per compiere percorsi. -Individua gli elementi principali che caratterizzano un paesaggio.	-Utilizza con sicurezza gli indicatori spaziali per compiere percorsi.. -Individua con sicurezza gli elementi principali che caratterizzano un paesaggio.

MATEMATICA

**MATEMATICA SCUOLA
DELL'INFANZIA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

MATEMATICA

AREA DISCIPLINARE: MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

**COMPETENZA
DI AREA:**

**LA CONOSCENZA DEL
MONDO**

INTERPRETARE LA REALTÀ UTILIZZANDO STRUMENTI MATEMATICI (LOGICA, DATI, PREVISIONI)

**COMPETENZE
DISCIPLINARI:**

APPLICARE STRATEGIE DI CALCOLO E MISURAZIONE

APPLICARE STRATEGIE DIVERSE NELLA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

DESCRIVERE E CLASSIFICARE FIGURE IN BASE A CARATTERISTICHE GEOMETRICHE

ARGOMENTARE

**NUCLEI
FONDANTI**

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

**IL CORPO E IL
MOVIMENTO
LA CONOSCENZA
DEL MONDO**

L'ESPLORAZIONE SPAZIO- TEMPORALE.

SIMBOLIZZAZIONE.

LE STAGIONI, ESPERIENZE SCIENTIFICO- AMBIENTALI.

LA QUANTITA' E LA TRASFORMAZIONE DI RACCOLTA DATI E DOCUMENTAZIONE.

ATTIVITA'

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<i>Esplorare attraverso i sensi. Sperimentare per conoscere. Muoversi autonomamente nello spazio scolastico.</i> <i>Manipolare materiali diversi.</i> <i>Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica.</i> <i>Riconoscere e raggruppare grande e piccolo. Riconoscere e raggruppare immagini uguali.</i>		<i>Sviluppare capacità senso- percettive. Sperimentare per conoscere e verificare semplici ipotesi.</i> <i>Collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio e percorrerlo.</i> <i>Rielaborare le esperienze usando diversi linguaggi e modalità di rappresentazione.</i> <i>Assumere comportamenti responsabili verso la natura e saperne osservare i mutamenti.</i> <i>Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.</i>		<i>Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.</i> <i>Osservare, descrivere e classificare oggetti in base alla forma, al colore e alla grandezza.</i> <i>Eseguire e rappresentare ritmi grafici. Classificare riconoscendo differenze e associando elementi.</i> <i>Stimolare l'attenzione e l'ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzione dei problemi.</i> <i>Raccogliere e rappresentare dati. Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.</i> <i>Riconoscere la quantità Operare e ordinare piccole quantità. Attività di associazione quantità e simbolo numerico.</i> <i>Giochi e attività con i numeri. confronto e costruzione di insiemi(maggiore, miniere, equipotente.</i>	
MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. conversazioni, verbalizzazioni, schede di verifica.		MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. conversazioni, verbalizzazioni, schede di verifica.		MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. conversazioni, verbalizzazioni, schede di verifica.	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
-Riconosce e raggruppa grande e piccolo. -Riconosce e raggruppa immagini uguali.	-Raggruppa ordina e misura oggetti per grandezza. -Riconosce i concetti topologici più semplici.	-Sperimenta per conoscere e verificare semplici ipotesi. -Raggruppa,	-Rielabora le esperienze usando diverse modalità di rappresentazione. -Colloca	-Associa e classifica gli oggetti in base alla forma,colore e grandezza. -Sa porre domande e proporre soluzioni ai	-Raccoglie e rappresenta dati. -Classifica, misura e ordina secondo semplici criteri. -Esegue e rappresenta ritmi grafici.

		classifica, ordina e misura secondo uno o più criteri.	correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone.	problemi. -Riconosce piccole quantità	-Associa la quantità al simbolo numerico. -Rappresenta insiemi.
--	--	--	--	--	--

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
Numeri, forme geometriche e concetti topologici.	Classificazione, seriazione e misurazione di oggetti secondo semplici criteri.	-Classifica per forma, colore e dimensione. -Riconosce i numeri e sa quantificare. -individua i concetti topologici spazio-temporale.	-Classifica per forma,colore, dimensione con l'aiuto dell'insegnante. -Riconosce tutti i numeri e sa quantificare con l'aiuto dell'insegnante. -non individua i concetti topologici.	-Fa semplici classificazioni. -Riconosce i numeri e sa quantificare con discreta autonomia. -Individua i concetti topologici spazio-temporali con discreta autonomia	-Classifica in modo corretto e autonomo. -riconosce i numeri e sa quantificare autonomamente. -Individua i concetti topologici spazio-temporali autonomamente.	-Riesce a classificare con sicurezza e correttezza. -Riconosce i numeri e sa quantificare autonomamente. -Individua i concetti topologici spazio-temporali con sicurezza.

SCIENZE

SCIENZE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)

SCIENZE**AREA DISCIPLINARE: MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA****COMPETENZA DI AREA:****LA CONOSCENZA DEL MONDO**

INTERPRETARE LA REALTÀ UTILIZZANDO STRUMENTI MATEMATICI (LOGICA, DATI, PREVISIONI)

COMPETENZE DISCIPLINARI:

APPLICARE STRATEGIE DI CALCOLO E MISURAZIONE

APPLICARE STRATEGIE DIVERSE NELLA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

DESCRIVERE E CLASSIFICARE FIGURE IN BASE A CARATTERISTICHE COMUNI

ARGOMENTARE

OSSERVA CON ATTENZIONE IL SUO CORPO, GLI AMBIENTI, I FENOMENI, I VIVENTI.

NUCLEI FONDANTI**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

LA CONOSCENZA
DEL MONDO:
(Oggetti,
fenomeni, viventi)

OSSERVAZIONE

L'ESPLORAZIONE SPAZIO- TEMPORALE.

SIMBOLIZZAZIONE.

LE STAGIONI, ESPERIENZE SCIENTIFICO- AMBIENTALI.

LA QUANTITA' E LA TRASFORMAZIONE DI RACCOLTA DATI E DOCUMENTAZIONE.

ATTIVITA'

ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<i>Esplorare attraverso i sensi. Sperimentare per conoscere. Muoversi autonomamente nello spazio scolastico.</i> <i>Manipolare materiali diversi.</i> <i>Individuare prima/dopo con riferimento ad una azione di vita pratica.</i> <i>Riconoscere e raggruppare grande e piccolo. Riconoscere e raggruppare immagini uguali.</i> <i>Esplorare il mondo attraverso i 5 sensi</i> <i>osservare con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</i>		<i>Sviluppare capacità senso- percettive.</i> <i>Sperimentare per conoscere e verificare semplici ipotesi.</i> <i>Collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio e percorrerlo.</i> <i>Rielaborare le esperienze usando diversi linguaggi e modalità di rappresentazione.</i> <i>Assumere comportamenti responsabili verso la natura e saperne osservare i mutamenti.</i> <i>Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.</i>		<i>Formulare una prima idea di tempo.</i> <i>Osservare, descrivere e classificare oggetti in base alla forma, al colore e alla grandezza.</i> <i>Stimolare l'attenzione e l'ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzione dei problemi.</i> <i>Raccogliere e rappresentare dati.</i> <i>Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri.</i> <i>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze.</i> <i>Descrivere organismi viventi evidenziando caratteristiche e differenze</i> <i>Attività ludiche per riconoscere le caratteristiche e i mutamenti stagionali.</i>	
MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> <i>Conversazioni</i> <i>Verbalizzazioni. Schede di verifica.</i>		MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> <i>Conversazioni</i> <i>Verbalizzazioni. Schede di verifica.</i>		MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> <i>Conversazioni</i> <i>Verbalizzazioni. Schede di verifica.</i>	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
<i>-Esplora attraverso i sensi.</i> <i>-Manipola materiali diversi.</i> <i>-Riconosce e raggruppa grande/piccolo,</i>	<i>-Sperimenta per conoscere.</i> <i>Si muove autonomamente nello spazio scuola.</i> <i>-Individua prima/dopo riferendosi ad una azione</i>	<i>-Sviluppa capacità senso-percettive.</i> <i>-Sperimenta per conoscere e verificare semplici ipotesi.</i>	<i>-Rielabora le esperienze usando diversi linguaggi e modalità di rappresentazione.</i> <i>-Assume</i>	<i>-Esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</i> <i>-Formula una prima idea di tempo.</i> <i>-Osserva, descrive e</i>	<i>-Classifica, riconoscendo differenze e associando elementi.</i> <i>-Classifica, ordina e misura secondo criteri stabiliti.</i>

<i>immagini uguali</i>	<i>di vita pratica. -Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei cambiamenti.</i>	<i>-Colloca se stesso, oggetti e persone nello spazio.</i>	<i>comportamenti responsabili verso la natura. -Classifica, ordina e misura secondo semplici criteri.</i>	<i>classifica oggetti in base a più criteri.</i>	<i>-Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze. -Osserva e descrivere le caratteristiche e i mutamenti stagionali.</i>
------------------------	--	--	---	--	---

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
Esplorare, osservare e descrivere l'ambiente naturale circostante.	capacità di osservazione, classificazione e descrizione di alcuni cicli naturali	Osserva con attenzione i fenomeni naturali(cambiamenti stagionali, trasformazioni...)	-Osserva e descrive in modo confuso	Osserva, individua e descrive elementi della realtà in modo parziale.	Osserva, individua e descrive elementi della realtà in modo completo.	Osserva, individua e descrive elementi della realtà in modo accurato e organico in contesti diversi.

INGLESE

INGLESE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Acquisire padronanza nelle quattro dimensioni :comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta, espressione scritta; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale.

INGLESE**AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA****COMPETENZA
DI AREA:****I DISCORSI E LE PAROLE***INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE***TRAGUARDI
PER LO
SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE
DISCIPLINARI:***Il bambino:**Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse.**riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.**si misura con la creatività e la fantasia.***NUCLEI
FONDANTI****ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE****I DISCORSI E
LE
PAROLE
IL CORPO E IL
MOVIMENTO
IL SE' E L'ALTRO***Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di semplici vocaboli .
Ascoltare, comprendere e sperimentare la pluralità di linguaggi**Utilizzare parole e frasi standard.**Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana**Recitare brevi e semplici filastrocche.*

<i>ATTIVITA'</i>		
<i>ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI</i>	<i>ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI</i>	<i>ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI</i>
.	.	Memorizzazione di parole ed espressioni di uso comune Utilizzo di parole e frasi standard in semplici conversazioni Memorizzazione di filastrocche e canti Utilizzo di schede Utilizzo di materiali audio visivi Role play Drammatizzazioni
<i>MODALITA' DI VERIFICA</i> <i>Conversazioni Verbalizzazioni</i> <i>Utilizzo di schede di verifica</i>		
<i>I QUADRIMESTRE</i> E' curioso nei confronti di altre culture e lingue straniere Ascolta, comprende e sperimenta la pluralità di linguaggi Ripete parole e frasi standard		<i>II QUADRIMESTRE</i> Ripete e memorizza parole di uso comune ed espressioni Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana Recita brevi e semplici filastrocche

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
Listening Speaking	Comprensione e produzione orale	Familiarizzare coi primi suoni di lingua inglese Comprendere semplici parole ed espressioni	Comprende solo qualche frammento del messaggio Comunica in modo stentato	Comprende il messaggio nella sua globalità Produce messaggi molto semplici	Comprende la maggior parte del messaggio Produce messaggi semplici con un buon lessico	Comprende il messaggio nella sua interezza Comunica e pronuncia in maniera corretta

		Ascoltare ed eseguire semplici comunicazioni dell'insegnante Ascoltare e ripetere filastrocche, semplici parole, canzoni				
--	--	---	--	--	--	--

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA-COMPETENZA DIGITALE (individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi.)

TECNOLOGIA**AREA DISCIPLINARE: MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA****COMPETENZA DI AREA:**

Individuare in modo preciso e ordinato i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi.

Rappresentare in modo corretto e creativo fenomeni ed eventi.

Analizzare spontaneamente e autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione.

Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi.

Capacità di analizzare l'informazione.

COMPETENZE DISCIPLINARI:

Il bambino ...

dimostra interesse per gli artefatti tecnologici, esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili

usi. Realizza semplici manufatti/oggetti.

Osserva chi fa qualcosa con perizia per imparare; e aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze

diverse. Manipola, smonta, monta, pianta, lega seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure istruzioni d'uso ricevute.

Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

NUCLEI FONDANTI**ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE****LA CONOSCENZA DEL MONDO**

Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.

<i>Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.</i> <i>Esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</i>			
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
<i>Scoprire il mondo circostante interagendo positivamente con esso.</i> <i>Giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo.</i> <i>dimostrare interesse per gli artefatti tecnologici, esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili usi.</i> <i>Osservare con perizia per imparare.</i> <i>Aiutare a realizzare lavori.</i> <i>Manipolare, smontare, montare, piantare, legare.</i>	<i>Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni.</i> <i>Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni e giochi da tavolo di vario tipo.</i> <i>Associare oggetti alle relative funzioni.</i> <i>Realizzare semplici manufatti/oggetti.</i> <i>Osservare chi fa qualcosa con perizia per imparare.</i> <i>Aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse.</i> <i>Manipolare, smontare, montare, piantare, legare seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure istruzioni d'uso ricevute.</i> <i>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</i>	<i>Acquisire la capacità di produrre creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive.</i> <i>Approcciarsi con macchine e strumenti tecnologici.</i> <i>Acquisire consapevolezza del messaggio tecnologico.</i> <i>Osservare chi fa qualcosa con perizia per imparare; e aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse.</i> <i>Osservare chi fa qualcosa con perizia per imparare.</i> <i>Aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse.</i> <i>Manipolare, smontare, montare, piantare, legare seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure istruzioni d'uso ricevute.</i> <i>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</i>	

MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> <i>Conversazioni</i> <i>Verbalizzazioni</i> <i>Schede di verifica</i>	MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> <i>Conversazioni</i> <i>Verbalizzazioni</i> <i>Schede di verifica</i>	MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.</i> <i>Conversazioni</i> <i>Verbalizzazioni</i> <i>Schede di verifica</i>
--	--	--

<i>I QUADRIMESTRE</i> -Inizia a scoprire l'ambiente circostante interagendo con esso. -Gioca con materiale strutturato e non, esplorandone le funzioni e gli usi.	<i>II QUADRIMESTRE</i> -Si muove con una certa padronanza nell'ambiente circostante. -Osserva per imparare e aiuta nella realizzazione di lavori.	<i>I QUADRIMESTRE</i> -Osserva ed esplora la natura e le sue trasformazioni. -Sa operare con materiali diversi e cooperare nel gruppo per la realizzazione di oggetti.	<i>II QUADRIMESTRE</i> -Osserva con perizia per imparare e aiutare. -Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per comprendere l'esistenza di diverse forme artistiche	<i>I QUADRIMESTRE</i> -Produce creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive. -Ha un primo approccio con macchine e strumenti tecnologici.	<i>II QUADRIMESTRE</i> -Osserva con perizia per imparare e aiutare , con competenze diverse. -Acquisisce consapevolezza del messaggio tecnologico. -Manipola, smonta, monta seguendo un progetto proprio e di gruppo oppure istruzioni ricevute.

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
Vedere, osservare e trasformare	Osservazione ed uso appropriato di oggetti.	Osserva con perizia, materiali strutturati e non e dimostra interesse per gli artefatti tecnologici per scoprirne le funzioni e possibili usi.	Non è in grado di procedere nel lavoro senza l'aiuto dell'insegnante.	Osserva oggetti d'uso comune, in modo abbastanza corretto.	Osserva oggetti d'uso comune in modo corretto.	Osserva oggetti d'uso comune in modo corretto e preciso.

ARTE E IMMAGINE

ARTE E IMMAGINE- MUSICA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

**ARTE E
IMMAGINE

MUSICA**

AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

**COMPETENZA DI
AREA:**

IMMAGINI, SUONI E COLORI

INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE

**TRAGUARDI
PER LO
SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE
DISCIPLINARI:**

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.

NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
IMMAGINI SUONI E COLORI	ARTE E IMMAGINE • Osservare e scoprire elementi della realtà. • Riconoscere e denominare i colori primari. • Scoprire le possibilità espressive del colore,utilizzando diverse tecniche. • Sviluppare l'abilità della manipolazione di diversi materiali plasmabili. • Sperimentare diverse tecniche espressive. • Giocare e sperimentare con i materiali grafico- pittorici. • Esplorare materiali di natura diversa. • Dipingere una superficie utilizzando diversi strumenti. • Leggere un' immagine. • Individuare in un'immagine gli elementi che la compongono. • Seguire la drammatizzazione di una storia e interpretare il proprio ruolo MUSICA • Sperimentare la sonorità uditiva di materiali e oggetti, scoprire l'utilizzo di alcuni materiali. • Riconoscere la differenza tra suono e silenzio. • . Ascoltare i suoni e rumori della natura. • Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo. • Stabilire corrispondenze tra suoni e simboli grafici. • Cantare in gruppo. • Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero.		
ATTIVITA'			
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI	ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
• Caccia ai colori primari all'interno di materiali di semplici immagini • Attività di manipolazione con materiali diversi (plastilina, pasta di sale, das) • Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo • Giochi simbolici, travestimenti	• Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche • Attività grafiche e manipolative • Attività di drammatizzazione • Lettura di immagini • Costruzione ed uso di strumernti con materiale di recupero • Discriminazione di colori primari e secondari	• Attività grafiche e manipolative • Attività e giochi con le forme e i colori • Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche (ritaglio, strappo, collage, pittura) e manipolative (pasta di sale, pongo, das). • Creazioni di cartelloni ed elementi decorativi • Visione di opere d'arte	
MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco	MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco.	MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco	

Utilizzo di schede di verifica		Utilizzo di schede di verifica		Utilizzo di schede di verifica	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
- Sperimenta il colore - Riconosce e denomina i colori primari - Manipola materiali plasmabili	- Sperimenta il colore con varie tecniche - Usa pennarelli e pennelli per lasciare tracce di sè - Manipola materiali plasmabili	- Sperimenta diverse tecniche grafico-pittoriche - Manipola e trasforma diversi materiali plasmabili - Riconosce i colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari	- Sperimenta diverse tecniche espressive - Drammatizza situazioni ed esperienze - Riconosce e discrimina le principali forme geometriche	- Utilizza materiali, tecniche espressive e creative - Usa i colori in maniera appropriata - Esplora e utilizza materiali di natura diversa - Dipingere una superficie utilizzando diversi strumenti - Si esprime con il disegno grafico	- Rappresenta graficamente vissuti, esperienze, storie - Individua in un'immagine gli elementi che la compongono - Drammatizza storie, racconti ed interpreta il proprio ruolo - Utilizza materiali, tecniche espressive e creative

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O F U N Z I O N A L E / P I E N A M E N T E R A G G I U N T O	LIVELLO AVANZATO
Esprimersi e comunicare	Utilizzo di colori, materiali e tecniche	Usare colori e materiali come elementi espressivi	Utilizza colori e materiali in modo inadeguato	Utilizza colori e materiali in modo abbastanza corretto	Utilizza colori e materiali in modo corretto ed espressivo	Utilizza colori e materiali in modo originale

MUSICA

**MUSICA SCUOLA
DELL'INFANZIA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive)

**ARTE E
IMMAGINE**

MUSICA

AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

**COMPETENZA
DI AREA:**

**IMMAGINI, SUONI E
COLORI**

INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE

**TRAGUAR
DI PER LO
SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE
DISCIPLINARI:**

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.*

NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE					
IMMAGINI SUONI E COLORI	MUSICA • <i>Sperimentare la sonorità uditiva di materiali e oggetti, scoprire l'utilizzo di alcuni materiali.</i> • <i>Riconoscere la differenza tra suono e silenzio.</i> • <i>. Ascoltare i suoni e rumori della natura.</i> • <i>Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo.</i> • <i>Stabilire corrispondenze tra suoni e simboli grafici.</i> • <i>Cantare in gruppo.</i> • <i>Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero.</i>					
ATTIVITA ,						
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI		
• Giochi di movimento libero e guidato su base musicale • Attività di laboratorio con materiale di recupero o riciclo (costruzione di strumenti) • Ascolto di musica di vario genere		• Giochi di movimento libero e guidato su base musicale • Attività ritmiche • Attività di ascolto e di canto di brani musicali • Costruzione ed uso di strumenti con materiali di recupero • Canzoncine animate con l'utilizzo di materiale audio-visivo		• Attività ritmiche • Andature • Drammatizzazioni • Filastrocche, canzoni, e semplici coreografie di gruppo legate alle festività • Uso di strumenti musicali a percussione		
MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> <i>Conversazioni e verbalizzazioni</i>		MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> <i>Conversazioni e verbalizzazioni</i> <i>Utilizzo di schede di verifica</i>		MODALITA' DI VERIFICA <i>Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco</i> <i>Conversazioni e verbalizzazioni</i> <i>Utilizzo di schede di verifica</i>		
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	
• Ripete un canto • Si muove a suon di musica	• Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo • Mantiene il silenzio per alcuni minuti su segnale concordato • Ripete cant	• Ripete canti • Distingue suoni da rumori • Si muove a suon di musica	• Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo • Canta in gruppo	• Canta in gruppo e/o da solo utilizzando anche strumenti multimediali • Esegue e mima canti, rispettando ritmo e tonalità	• Esegue e mima canti rispettando ritmo e tonalità • Costruisce piccoli strumenti con materiali di recupero • Esegue canti associati al ritmo, alla gestualità, al movimento del corpo	

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
- Ascolto - Produzione	- Comprensione - Esecuzione	- Ascoltare e riconoscere diversi generi - Eseguire brani vocali/strumentali	- Non è attento - Non partecipa ai canti	- Ascolta e riconosce se sollecitato - Esegue l'esecuzione di canti, ritmi in modo poco attento	- Ascolta e riconosce in modo attivo - Esegue canti, ritmi, rispettando il ritmo e l'intonazione	- Ascolta e riconosce in modo attivo e consapevole - Esegue brani vocali/strumentali in modo originale e creativo

EDUCAZIONE MOTORIA

EDUCAZIONE FISICA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze)

**IL CORPO E IL
MOVIMENTO
(EDUCAZIONE
FISICA)**

AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ESPRESSIVO-ARTISTICA

**COMPETENZA DI
AREA:**

Integrare i diversi linguaggi ed essere in grado di utilizzare i diversi codici della comunicazione.

**COMPETENZE
DISCIPLINARI:**

RICONOSCE I SEGNALI E I RITMI DEL PROPRIO CORPO, LE DIFFERENZE SESSUALI E DI SVILUPPO.

PROVA PIACERE NEL MOVIMENTO E SPERIMENTA SCHEMI POSTURALI E MOTORI, LI APPLICA NEI GIOCHI INDIVIDUALI E DI GRUPPO, ANCHE CON L'USO DI PICCOLI ATTREZZI ED È IN GRADO DI ADATTARLI ALLE SITUAZIONI AMBIENTALI ALL'INTERNO DELLA SCUOLA E ALL'APERTO.

CONTROLLA L'ESECUZIONE DEL GESTO, VALUTA IL RISCHIO, INTERAGISCE CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI MOVIMENTO, NELLA MUSICA, NELLA DANZA, NELLA COMUNICAZIONE ESPRESSIVA.

RICONOSCE IL PROPRIO CORPO, LE SUE DIVERSE PARTI E RAPPRESENTA IL CORPO FERMO E IN MOVIMENTO.

VIVE LA PROPRIA CORPOREITÀ, PERCEPENDONE IL POTENZIALE COMUNICATIVO ED ESPRESSIVO.

MATURA CONDOTTE CHE GLI CONSENTONO UNA BUONA AUTONOMIA NELLA GESTIONE DELLA GIORNATA A SCUOLA.

ADOTTA PRATICHE CORRETTE DI CURA DI SE, DI IGIENE E DI SANA ALIMENTAZIONE.

NUCLEI FONDANTI

ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IL CORPO E IL MOVIMENTO	IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO PERCETTIVE IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVE IL GIOCO E LE REGOLE					
ATTIVITA'						
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI		
- Giochi con il proprio loro corpo: comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova, consolidando autonomia e sicurezza emotiva. - Attività informali, di routine e di vita quotidiana, i giochi all'aperto, uso di piccoli attrezzi e strumenti, del movimento libero o guidato in spazi dedicati. - Capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.		- Le potenzialità espressive e comunicative del corpo. - Capacità graduale di leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura. - Capacità di esprimersi e di comunicare attraverso il corpo per giungere ad affinarne le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti.		- Esperienze motorie accompagnate da fruizione di musica e narrazioni. - Giochi psicomotori che diventano occasione per l'educazione alla salute attraverso una sensibilizzazione alla corretta alimentazione e all'igiene personale. - Capacità di esprimersi e di comunicare attraverso il corpo per giungere ad affinarne le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti.		
MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. Verbalizzazioni. Schede di verifica		MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. Verbalizzazioni. Schede di verifica		MODALITA' DI VERIFICA Osservazione occasionale e sistematica durante le attività di relazione, esplorazione e di gioco. Verbalizzazioni. Schede di verifica		
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	
-Gioca con il proprio corpo per comunicare ed esprimersi con la	-Si traveste e si esprime con creatività, autonomia e sicurezza.	-Utilizza tutte le potenzialità comunicative ed	-Legge ed interpreta i messaggi provenienti dal	-Sperimenta esperienze motorie accompagnate da musica e narrazioni.	-Comunica conoscenze ed esperienze attraverso il linguaggio del corpo.	

mimica. -Partecipa a tutti i giochi all'aperto.	-Partecipa ai giochi proposti utilizzando piccoli attrezzi.	espressive del corpo. -Interpreta i messaggi provenienti dal proprio e altrui corpo.	proprio corpo rispettandolo e avendone cura. -Si esprime e comunica attraverso il corpo per affinare le capacità percettive.	-Prova giochi psicomotori complicati con piacere.	-Sviluppa un corretto spirito competitivo nel rispetto delle regole di gioco. -Sa applicare gli schemi logici di gioco.
--	---	---	---	---	--

Rubrica Valutativa

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO
Il corpo in relazione con lo spazio e il tempo attraverso il gioco.	Percezione del proprio corpo e delle proprie potenzialità e dei propri limiti.	Sperimenta schemi posturali e motori nei giochi ed è in grado di adattarli alle diverse situazioni ambientali(spazi scolastici interni ed esterni).	Sperimenta schemi posturali e motori con difficoltà	Ha una buona padronanza degli schemi motori e posturali	Ha una completa padronanza degli schemi motori e posturali.	Sperimenta diversi schemi motori e posturali in modo sicuro e completo

RELIGIONE

RELIGIONE CATTOLICA SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (<i>esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze</i>)	
RELIGIONE	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ESPRESSIVO-ARTISTICA
COMPETENZA DI AREA:	<i>Integrare i diversi linguaggi ed essere in grado di utilizzare i diversi codici della comunicazione.</i>
COMPETENZE DISCIPLINARI:	<i>L'ALUNNO...</i> <i>COGLIE IL VALORE DELL'AMICIZIA E DELLA COLLABORAZIONE.</i> <i>ACCOGLIE LA DIVERSITA'</i> <i>CONOSCE I VALORI UNIVERSALI QUALI PACE, SOLIDARIETA', ATTENZIONE AGLI ALTRI.</i> <i>COLLEGA ESPERIENZE PERSONALI A CONCETTI E VALORI UNIVERSALI.</i>
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	<i>LA BELLEZZA DELLA NATURA CREATA</i> <i>LA FAMIGLIA</i> <i>L'AMICIZIA</i> <i>LE FESTE RELIGIOSE</i> <i>I SIMBOLI RELIGIOSI</i>

ATTIVITA'					
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
• Osservare ed esplorare il mondo con curiosità. • Ascoltare, comprendere e saper narrare semplici e brevi racconti biblici. • Riconoscere i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale e della pasqua. • Riconoscere e apprendere che Dio è Padre e la Chiesa famiglia.		• Osservare ed esplorare il mondo con curiosità. • Ascoltare, comprendere e saper narrare semplici e brevi racconti biblici. • Riconoscere i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale e della pasqua. • Riconoscere e apprendere che Dio è Padre e la Chiesa famiglia.		• Osservare ed esplorare il mondo con curiosità. • Ascoltare, comprendere e saper narrare semplici e brevi racconti biblici. • Riconoscere i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale e della pasqua. • Riconoscere e apprendere che Dio è Padre e la Chiesa famiglia.	
MODALITA' DI VERIFICA		MODALITA' DI VERIFICA		MODALITA' DI VERIFICA	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE

Rubrica Valutativa
(da adattare)

DIMENSIONI DI COMPETENZA (quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO NON RAGGIUNTO	LIVELLO / RAGGIUNTO BASE	L I V E L L O FUNZIONALE/ PIENAMENTE RAGGIUNTO	LIVELLO AVANZATO