



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

DIREZIONE DIDATTICA STATALE "F. RASETTI"

06061 – Via Carducci n.25 – Castiglione del Lago

Codice fiscale 80005650546 -Tel. 075/951134 - Fax 075/951254



# SCUOLA DELL'INFANZIA CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

A.S.2017/18

## INTRODUZIONE

Le Indicazioni nazionali per il curricolo dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione emanate dal Ministero dell'Educazione nel 2012 rappresentano il superamento sperimentale del D. M. del 2007 e del D. lgs 59 del 2004. Le Indicazioni 2012 hanno trasformato sia i traguardi per lo sviluppo delle competenze, sia gli obiettivi per perseguirli, in concetti realistici da mettere in atto e non solo usati per la ricerca o la sperimentazione come nel D.M. 2007. Oggi si è reso necessario costruire un curricolo verticale per competenze alla luce delle Indicazioni Nazionali, che tenga presente la relazione tra competenze chiave, competenze trasversali, competenze culturali, abilità, conoscenze e campi di esperienza; così come la descrizione dei risultati di apprendimento con le rubriche valutative e la certificazione delle competenze.

### COS'È LA COMPETENZA?

È la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008 sulla costituzione del Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente). La competenza non si fonda solo sull'insieme delle conoscenze e delle abilità possedute dal soggetto, ma sulla capacità del soggetto di utilizzarle in contesti diversi, integrandole e finalizzandole a scopi privati e sociali.

## LA SCUOLA

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutti i bambini dai 3 ai 6 anni di età e è la risposta al loro diritto all'educazione. La scuola dell'infanzia è oggi un sistema pubblico integrato in evoluzione, che rispetta le scelte educative delle famiglie e realizza il senso nazionale e universale del diritto all'istruzione. Nelle sue diverse espressioni, ha prodotto sperimentazioni, ricerche e contributi che costituiscono un patrimonio pedagogico riconosciuto in Europa e nel Mondo.

Per ogni bambino o bambina, la scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere lo *sviluppo dell'identità*, dell'*autonomia*, della *competenza*, della *cittadinanza*.

Sviluppare l'identità significa imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile, ma vuol dire anche sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità.

Sviluppare l'autonomia comporta l'acquisizione della capacità di interpretare e governare il proprio corpo; partecipare alle attività nei diversi contesti; avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé e saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana; partecipare alle

negoziazioni e alle decisioni motivando le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti; assumere atteggiamenti sempre più responsabili.

Sviluppare la competenza significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere, negoziare i significati.

Sviluppare il senso della cittadinanza significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise, che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; significa porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo-natura.

### INSEGNARE PER COMPETENZE: COSA COMPORTA?

- Centratura sull'allievo. Vanno limitate tutte le attività nelle quali è il docente ad avere il ruolo di attore principale ( lezioni frontali, dimostrazioni, sintesi proposte...).
- Mobilitazione di un insieme integrato di risorse differenti. Devono essere attività che richiedono risorse di varia natura (capacità, conoscenze,abilità operative...) che devono essere articolate tra loro.
- Esercizio diretto della competenza attesa. Proporre attività che mettano l'allievo in condizione di esercitare direttamente una certa competenza. (Es.: costruire un gioco seguendo le istruzioni; costruire figure o piante, tenendo conto delle descrizioni scritte...,attività da svolgere a partire da una lettura autonoma)
- Significatività. L'attività proposta deve fare riferimento il più possibile all'esperienza dell'allievo, deve coinvolgerlo, orientandolo verso un obiettivo che dia senso alla sua azione (leggere per cercare un'informazione...)
- Novità. L'attività da proporre deve fare riferimento a situazioni relativamente nuove: devono essere situazioni nuove con elementi familiari che consentano di inquadrare il compito e le risorse necessarie ad affrontarlo.

### COME SI PROGETTA PER COMPETENZE?

L'insegnante deve:

- definire la competenza attesa
- definire gli apprendimenti che si vogliono integrare

- scegliere una situazione appartenente ad una famiglia di situazioni, di un livello di complessità adatto, che sia significativa, che sia nuova, che offra l'occasione di integrare ciò che si vuol fare integrare
- strutturare le modalità di realizzazione, non solo per assicurarsi della funzionalità delle attività stesse, ma anche per garantire che sia l'allievo al centro dell'attività
- definire gli strumenti di valutazione

## **I BAMBINI**

I bambini sono attivi, amano costruire, giocare, comunicare e fin dalla nascita intraprendono una ricerca di senso che li sollecita a indagare la realtà. Giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: hanno imparato a parlare e a muoversi con autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno appreso a esprimere emozioni e a interpretare ruoli attraverso il gioco; hanno appreso i tratti fondamentali della loro cultura.

Fra i tre e i sei anni incontrano e sperimentano diversi linguaggi, scoprono attraverso il dialogo e il confronto con gli altri bambini l'esistenza di diversi punti di vista, pongono per la prima volta le grandi domande esistenziali, osservano e interrogano la natura, elaborano le prime ipotesi sulla lingua, sui media e sui diversi sistemi simbolici.

Le loro potenzialità e disponibilità possono essere sviluppate o inibite, possono evolvere in modo armonioso o disarmonico, in ragione dell'impegno professionale degli insegnanti, della collaborazione con le famiglie, dell'organizzazione e delle risorse disponibili per costruire contesti di apprendimento ricchi e significativi.

## **L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO**

La scuola dell'infanzia si propone come contesto di relazione, di cura e di apprendimento, nel quale possono essere filtrate, analizzate ed elaborate le sollecitazioni che i bambini sperimentano nelle loro esperienze. Promuove una pedagogia attiva e delle relazioni che si manifesta nella capacità degli insegnanti di dare ascolto e attenzione a ciascun bambino, nella cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate e consapevoli. L'apprendimento avviene attraverso l'esperienza, l'esplorazione, i rapporti tra i bambini, con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, attraverso la rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze e attraverso attività ludiche.

Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali.

L'ambiente di apprendimento è organizzato dagli insegnanti in modo che ogni bambino si senta riconosciuto, sostenuto e valorizzato. La vita di relazione è caratterizzata da ritualità e da convivialità serena per incoraggiare il bambino a ritrovarsi nell'ambiente scolastico. La scuola dell'infanzia organizza le proposte educative e didattiche espandendo e dando forma alle prime esplorazioni, intuizioni e scoperte dei bambini

attraverso un curricolo esplicito. A esso è sotteso un curricolo implicito costituito da costanti che definiscono l'ambiente di apprendimento e lo rendono specifico e immediatamente riconoscibile:

- Lo spazio accogliente, caldo, curato, orientato dal gusto;
- Il tempo disteso;
- La documentazione;
- La partecipazione.

## **I CAMPI DI ESPERIENZA**

### **IL SE' E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme**

#### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.

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 dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento.

Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto.

È consapevole delle differenze e sa averne rispetto.

Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista.

Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini.

Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.

### **IL CORPO IN MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute**

#### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto.

Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri.

Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.

Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.

### **LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità**

### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte.

Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.

Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive.

Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.

Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.

È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.

Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.

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 i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

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

### **I DISCORSI E LE PAROLE - Comunicazione, lingua, cultura**

#### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico.

Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività.

Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole.

Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza.

Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico.

È consapevole della propria lingua materna.

Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

### **LA CONOSCENZA DEL MONDO - Ordine, misura, spazio, tempo, natura**

#### **Traguardi per lo sviluppo della competenza**

Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti.

Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Si orienta nel tempo della vita quotidiana.

Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo.

Coglie le trasformazioni naturali.

Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.

Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi.

È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.

Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

<b>LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<b>I CAMPI D'ESPERIENZA</b>
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b> – Comunicazione, Lingua, Cultura
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	<b>CONOSCENZA DEL MONDO</b> – Ordine, misura, spazio, tempo, natura
COMPETENZE DIGITALI	<b>LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE</b> – Gestualità, arte, musica, multimedialità - TUTTI
IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	<b>IL SÉ E L'ALTRO</b> - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<b>IL CORPO IN MOVIMENTO</b> - Identità, autonomia, salute

**CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**Anni: **tre**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Usa il linguaggio e interagisce  Comunica ed esprime bisogni  Racconta il proprio vissuto  Ascolta e comprende  Memorizza e ripete semplici testi	Usare il linguaggio per interagire  Comunicare ed esprimere bisogni  Ascoltare e comprendere  Memorizzare e ripetere semplici testi	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità. comunicative, esprimendo sentimenti e bisogni. Ascoltare e comprendere semplici discorsi. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un linguaggio appropriato. Osservare e descrivere immagini Formulare semplici frasi Raccontare con parole proprie una breve vicenda Descrivere e raccontare eventi personali, storie Inventare storie e racconti.	Principali strutture della lingua italiana Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso	Esprimersi in modo comprensibile per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato Comprende il contenuto generale di comunicazioni, di piccoli testi e di semplici contenuti audiovisivi. Eseguire correttamente piccole consegne Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto	Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) Memorizza brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, individua il soggetto, l'azione e l'ambiente A partire da immagini di persone o personaggi riconosce i sentimenti espressi.



**CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**Anni: **quattro**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisisce fiducia nelle proprie capacità verbali Possiede abilità fonologiche, lessicali e sintattiche Si esprime verbalmente, racconta e dialoga nel rispetto dell'altro Partecipa alle conversazioni guidate Ascolta e comprende contenuti Individua gli elementi costitutivi di una storia Descrive personaggi ed ambienti Memorizza e recita filastrocche e poesie	Acquisire fiducia nelle proprie capacità verbali Possedere abilità fonologiche, lessicali e sintattiche Esprimersi verbalmente, raccontare e dialogare nel rispetto dell'altro Ascoltare e comprendere contenuti Memorizzare e recitare filastrocche e poesie	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, esprimendo sentimenti e bisogni. Ascoltare e comprendere semplici discorsi. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un linguaggio appropriato. Osservare e descrivere immagini Formulare semplici frasi Raccontare con parole proprie una breve vicenda Descrivere e raccontare eventi personali, storie Inventare storie e racconti.	Principali strutture della lingua italiana Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso	Esprimersi in modo comprensibile per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato Comprende il contenuto generale di comunicazioni, di piccoli testi e di semplici contenuti audiovisivi. Eseguire correttamente piccole consegne Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto	Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) Memorizza brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, individua il soggetto, l'azione e l'ambiente A partire da immagini di persone o personaggi riconosce i sentimenti espressi.

**CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**

Anni: **cinque**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Arricchisce il proprio linguaggio attraverso confronti e conversazioni Riferisce esperienze e vissuti, comunica riflessioni personali Ascolta, comprende e rielabora nei vari codici espressivi testi, poesie, racconti, filastrocche, canti Conosce le diverse funzioni del linguaggio (narrativa, descrittiva ...) Ha cura dei libri e sviluppa il piacere della lettura Descrive, racconta, dialoga con il gruppo dei pari e con gli adulti Si avvicina ed esplora i codici della lingua scritta Sperimenta forme di comunicazione attraverso la scrittura Sperimenta forme di comunicazione diverse dalla lingua italiana Incontra le tecnologie digitali attraverso i nuovi media (linguaggio computazionale)</p>	<p>Arricchire il proprio linguaggio attraverso confronti e conversazioni Ascoltare, comprendere e rielaborare nei vari codici espressivi testi, poesie, racconti, filastrocche, canti Conoscere le diverse funzioni del linguaggio (narrativa, descrittiva...) Aver cura dei libri e sviluppare il piacere della lettura Descrivere, raccontare, dialogare con il grado dei pari e con gli adulti Avvicinarsi ed esplorare i codici della lingua scritta Sperimentare forme di comunicazione attraverso la scrittura Avvicinarsi ed esplorare suoni diversi dalla lingua italiana Incontrare le tecnologie digitali attraverso i nuovi media (linguaggio computazionale)</p>	<p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità. comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto,</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. Pronuncia di un repertorio di parole memorizzate di un'altra lingua NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<p>Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti. Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni, ecc. Tradurre semplici parole proposte in altra lingua dall'insegnante</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. A partire d un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. A partire da un avvenimento accaduto o da</p>

		<p>l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riprodurre e confrontare scritture.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze</p>			<p>un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p> <p>Presentarsi, chiedere e porgere oggetti utilizzando parole in lingua straniera</p>
--	--	---	--	--	---

**COMPETENZE EUROPEE: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA****RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA****Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE**

1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti. Si</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Copia il proprio nome. Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola Si</p>	<p>Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni. Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell'insegnante. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Invento, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e</p>

			di informazioni. Inventiva semplici rime e filastrocche. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l'argomento principale in unica illustrazione. Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Silaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.
--	--	--	---

<b>COMPETENZE EUROPEE: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</b>			
<b>RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>			
<b>Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE – Comunicazione, lingua, cultura</b>			
1	2	3	4
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	Riproduce parole pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Riproduce filastrocche e canzoncine. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato	Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, quando può utilizzare i termini che conosce

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

Anni: **tre**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce le forme naturali Colloca se stesso e gli oggetti nello spazio (sopra-sotto, vicino-lontano, dentro-fuori) Acquisisce concetti relativi al tempo (prima-dopo, alternanza giorno-notte) Raggruppa materiale strutturato in base ad un criterio dato Individua analogie e differenze in cose, persone e animali Manipola e scopre le proprietà di materiali diversi (acqua, terra, sabbia...) Osserva l'ambiente preso in esame e riferisce Mostra curiosità per gli esperimenti scientifici</p>	<p>Riconoscere le forme Acquisire concetti relativi allo spazio-tempo Confrontare e raggruppare Dimostrare curiosità</p>	<p>Raggruppare secondo semplici criteri (dati o personali) Osservare e riconoscere fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti e persone Individuare la relazione fra oggetti di uso giornaliero Sperimentare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Raggruppare materiale e oggetti secondo caratteristiche comuni Compiere semplici percorsi Esplorare e conoscere lo spazio che vive quotidianamente attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine Mostrare interesse per la conoscenza della</p>	<p>Concetti temporali: (prima/ dopo) Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, dentro, fuori) Raggruppamenti Figure, forme e colori</p>	<p>Conoscere e raccontare eventi della propria storia Mostrare curiosità per un semplice esperimento Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi Nominare oggetti e fenomeni della realtà con un linguaggio adeguato ; Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano</p>	<p>Costruire un calendario con le attività corrispondenti alla routine di una giornata Costruire un calendario collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; Costruire un calendario con le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni caratteristiche dell'ambiente Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana (es. mettere a posto i propri oggetti) Eseguire manipolazione di materiali naturali diversi Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo semplici criteri; Conoscere gli animali e il loro ambiente di vita</p>

		dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni			
--	--	--	--	--	--

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

Anni: **quattro**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Raggruppa e quantifica in base a uno o più criteri (colore, forma, dimensione...)</p> <p>Organizza in successione temporale gli eventi (prima-dopo, scansione della giornata...)</p> <p>Colloca se stesso e gli oggetti nello spazio (sopra-sotto, vicino- lontano, dentro-fuori)</p> <p>Individua analogie e differenze in cose, persone e animali</p> <p>Osserva l'ambiente di riferimento e raccoglie dati</p> <p>Osserva un processo di trasformazione e formula ipotesi</p>	<p>Raggruppare e quantificare in base a uno o più criteri</p> <p>Organizzare in successione temporale gli eventi</p> <p>Acquisire concetti relativi allo spazio</p> <p>Dimostrare curiosità nei confronti dell'ambiente naturale formulando prime interpretazioni</p>	<p>Raggruppare secondo semplici criteri (dati o personali)</p> <p>Osservare e riconoscere fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti e persone</p> <p>Individuare la relazione fra oggetti di uso giornaliero</p> <p>Sperimentare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare materiale e oggetti secondo caratteristiche comuni</p> <p>Compiere semplici percorsi</p> <p>Esplorare e conoscere lo spazio che vive quotidianamente attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</p> <p>Mostrare interesse per la conoscenza della dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante)</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro ...)</p> <p>Raggruppamenti e ordinamenti in base a caratteristiche e funzioni di oggetti, cose...</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p>	<p>Utilizzare strumenti spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio</p> <p>Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti eventi della propria storia anche nel raccontare;</p> <p>Riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento</p> <p>Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi</p> <p>Raggruppare, ordinare, seriare oggetti (es. grande, medio, piccolo)</p> <p>Effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare semplici sequenze grafiche, ritmi, ecc.</p> <p>Utilizzare quantificatori; numerare (da 0 a 10)</p> <p>Utilizzare semplici manufatti tecnologici</p> <p>Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano</p>	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</p> <p>Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane</p> <p>Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino semplici conte</p> <p>Conoscere e descrivere oggetti, animali, persone del proprio contesto di vita</p> <p>Eseguire semplici</p>



		trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni			esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni e verbalizzarli Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni
--	--	--	--	--	---

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

Anni: **cinque**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Raggruppa e quantifica in base a più criteri utilizzando simboli per stabilire le quantità</p> <p>Riorganizza in successione temporale tre immagini: prima-ora-dopo</p> <p>Mette in sequenza le fasi di un'esperienza</p> <p>Coglie successioni temporali: ieri, oggi, domani</p> <p>Acquisisce ed usa gli indicatori spaziali interagendo con lo spazio in modo consapevole</p> <p>Verbalizza la posizione assunta rispetto ad un punto di riferimento</p> <p>Verbalizza la collocazione di se stesso e degli oggetti nello spazio</p> <p>Rappresenta graficamente la posizione di sé e degli oggetti nello spazio</p> <p>Osserva l'ambiente preso in esame e raccoglie dati</p> <p>Formula ipotesi e verifica</p> <p>Stabilisce relazioni di causalità tra eventi</p>	<p>Raggruppare e quantificare in base a più criteri utilizzando simboli per stabilire le quantità</p> <p>Organizzare in successione temporale gli eventi</p> <p>Acquisire ed usare gli indicatori spaziali interagendo con lo spazio in modo consapevole</p> <p>Osservare, formulare ipotesi e verificare</p> <p>Stabilire relazioni di casualità tra eventi</p>	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali )</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</p> <p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>	<p>Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio</p> <p>Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento</p> <p>Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi</p> <p>Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.</p> <p>Utilizzare quantificatori; numerare</p> <p>Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento</p> <p>Distinguere e individuare</p>	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</p> <p>Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane</p> <p>Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra"</p>

		<p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi          Costruire modelli e plastici          Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni          Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi          Porre domande sulle cose e la natura          Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli          Descrivere e confrontare fatti ed eventi          Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine          Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni          Elaborare previsioni ed ipotesi          Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni          Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati          Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi          Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>		<p>le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano          Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati</p>	<p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.          Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)          Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle          Eseguire semplici rilevazioni statistiche &gt;(sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)          Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</p>
--	--	--	--	---	---

**COMPETENZE EUROPEE: COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA**

**RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

**Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO - Ordine, misura, spazio, tempo, natura**

1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.);</p> <p>Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)</p> <p>Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza</p>	<p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...)</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note alle persone, nelle cose, nella natura</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli..).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.</p> <p>Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.</p> <p>Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.)</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentante graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte".</p>

		meccanici ipotizzandone il funzionamento	<p>Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?)</p> <p>Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici</p> <p>Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.</p> <p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p> <p>Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.</p>
--	--	--	---

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO**

Anni: **tre**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Ha consapevolezza del proprio corpo Scopre le capacità percettive ed espressive del proprio corpo. Riconosce e denomina le principali parti del corpo. Rappresenta il proprio corpo. Controlla gli schemi motori di base. Mette in atto strategie motorie in relazione con gli altri. Acquisisce norme igieniche e corrette norme alimentari.</p>	<p>Conoscere le opportunità del proprio corpo. Percepire, denominare e rappresentare le principali parti del corpo. Coordinare i propri movimenti in relazione allo spazio e agli altri. Prendersi cura del proprio corpo e delle cose.</p>	<p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare Coordinare i movimenti in semplici attività che implicano l'uso di strumenti Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo Gli alimenti Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi</p>	<p>Individuare e nominare le parti del proprio corpo Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; Esprimere messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti; eseguire giochi motori accompagnati da giochi sonori (canzucine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire semplici "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date Individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento Acquisire i primi concetti riguardanti una sana alimentazione</p>

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO**

Anni: **quattro**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Costruisce una positiva immagine di sé.                      Affina le capacità senso-percettive del proprio corpo.                      Rappresenta lo schema corporeo nella sua globalità.                      Padroneggia gli schemi motori di base.                      Prova piacere nel movimento che coordina e controlla nei giochi di gruppo.                      Acquisisce le abilità fine-motorie.                      Esprime e comunicare con il corpo utilizzando la mimica gestuale.                      Acquisisce con maggiore consapevolezza norme igieniche e corrette norme alimentari.</p>	<p>Conoscere le opportunità del proprio corpo.                      Conoscere, denominare localizzare le parti del corpo.                      Rappresentare globalmente lo schema corporeo con particolari.                      Muoversi con destrezza e agilità nello spazio circostante e nel gioco, coordinando i movimenti.                      Muoversi spontaneamente e/o in modo guidato da soli e/o in gruppo.                      Eseguire attività di coordinazione oculo-manuale.                      Prendersi cura del proprio corpo e delle cose.</p>	<p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia                      Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.                      Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.                      Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute                      Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare                      Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi                      Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza                      Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere                      Regole di igiene del corpo                      Gli alimenti                      Il movimento sicuro                      I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri                      Le regole dei giochi</p>	<p>Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni                      Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle                      Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici                      Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici                      Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici                      Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri;                      Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo                      Eseguire giochi di movimento individuali e</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti; eseguire giochi motori accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.                      Ideare ed eseguire semplici "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.                      Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi                      Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date                      Individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento                      Acquisire i primi concetti riguardanti una sana alimentazione</p>

		Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.		di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole	
--	--	---	--	---	--



**CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO**

Anni: **cinque**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Padroneggia il corpo e prende coscienza delle sue potenzialità.                      Apprende abilità e competenze motorie sempre più raffinate.                      Sviluppa schemi posturali nuovi e li adatta alle situazioni.                      Acquisisce la lateralità.                      Rappresenta la figura umana arricchendola di particolari, in forma statica o in movimento.                      Consolida le capacità senso- percettive e di espressione.                      Esprime e comunica con il corpo entrando in relazione con gli altri                      Si prende cura della propria persona in autonomia.</p>	<p>Prendere consapevolezza del le potenzialità del proprio corpo e delle possibilità di utilizzarlo.                      Interiorizzare e rappresentare graficamente lo schema corporeo.                      Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, coordinando i movimenti.                      Muoversi spontaneamente e/o in modo guidato, da soli e /o in gruppo.                      Prendere coscienza della propria dominanza corporea della lateralità.                      Affinare la motricità fine.                      Controllare l'affettività e le emozioni, rielaborando le attraverso il corpo e il movimento.                      Essere consapevoli delle differenze di genere.                      Avere cura della propria persona, gli oggetti, l'ambiente.</p>	<p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia                      Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.                      Tenerli puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.                      Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute                      Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare                      Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi                      Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza                      Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi                      Rispettare le regole nei giochi</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere                      Regole di igiene del corpo e degli ambienti                      Gli alimenti                      Il movimento sicuro                      I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri                      Le regole dei giochi</p>	<p>Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni                      Individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e osservarle                      Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici                      Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici                      Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici                      Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi                      Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo                      Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dei individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.                      Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.                      Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi                      Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date                      In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto</p>

		Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.		compagni, le cose, le regole.	In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)
--	--	--	--	-------------------------------	--

**COMPETENZE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE****RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA****Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO**

1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto.</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p> <p>Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali</p> <p>Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grossomotorie; sommariamente nella manualità fine.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.</p> <p>Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni.</p> <p>Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.</p> <p>Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</p> <p>Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p> <p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo – manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare)</p>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli.</p> <p>Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.</p> <p>Mangia compostamente utilizzando anche il coltello in presenza di cibi non duri o comunque difficili da tagliare.</p> <p>Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili.</p> <p>Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.</p> <p>In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità.</p> <p>Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ...</p> <p>Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.</p> <p>Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.</p> <p>Distingue espressioni corporee che</p>

			comunicano sentimenti.
--	--	--	------------------------

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO**Anni: **tre**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>È consapevole della propria identità; Prende consapevolezza della propria identità; Ha conquistato una progressiva autonomia rispetto ai bisogni personali, ai materiali, all'ambiente; Ha superato la dipendenza affettiva; Vive il distacco dalla famiglia con serenità; Manifesta emozioni e sentimenti; Ha stabilito relazioni positive con adulti e compagni; Ha acquisito semplici norme comportamentali.</p>	<p>Prendere coscienza del sé Acquisire progressivamente autonomia. Favorire l'inserimento nel contesto scolastico; Accettare il distacco e le situazioni nuove; Esprimere e comunicare le proprie emozioni, il proprio vissuto e i propri bisogni; Instaurare rapporti affettivi con gli adulti e i compagni; Conoscere e rispettare le prime regole.</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri. Scoprire e conoscere il proprio corpo. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali. Accettare e gradualmente rispettare le regole. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Conoscere l'ambiente di provenienza.</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole della vita e del lavoro in sezione. Significato della regola. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese.</p>	<p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare del proprio ambiente di vita. Conoscere le regole e la corretta convivenza. Collaborare nel gioco e nel lavoro. Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osservare comportamenti rispettosi della salute. Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione.</p>	<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi. Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano. Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli. Illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in sezione e a scuola. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano la collaborazione. Proporre attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.</p>

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO**

Anni: **Quattro**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce la propria identità; Rafforza l'autonomia e la conoscenza di sé; Impara a comunicare e gestire le proprie emozioni; Accoglie le diversità come valore positivo; Collabora con gli altri e condividere gli apprendimenti; Rispetta, aiuta gli altri e inizia a crescere nel rispetto dei propri diritti e doveri</p>	<p>Favorire la conoscenza del sé; Acquisire progressivamente autonomia. Consolidare rapporti affettivi con adulti e i compagni; Riconoscere gli stati emotivi propri ed altrui; Scoprire l'altro; Portare a termine impegni con costanza; Interagire con gli altri nel rispetto delle regole e dei ruoli</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri. Scoprire e conoscere il proprio corpo. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali. Accettare e gradualmente rispettare le regole. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Conoscere l'ambiente di provenienza.</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole della vita e del lavoro in sezione. Significato della regola. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese.</p>	<p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare del proprio ambiente di vita. Formulare ipotesi sulle regole e sulla corretta convivenza. Collaborare nel gioco e nel lavoro. Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osservare comportamenti rispettosi della salute. Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione.</p>	<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti Che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi. Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano. Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli. Illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in sezione e a scuola. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano la collaborazione. Proporre attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.</p>

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO**

Anni: **cinque**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Rafforza l'autonomia, la stima di sé;                      Conosce le tradizioni familiari, il valore delle feste ed i loro aspetti più significativi;                      Racconta esperienze personali, comunicando ed esprimendo le proprie emozioni;                      Cresce insieme agli altri in una prospettiva interculturale;                      Sviluppa comportamenti collaborativi e solidali;                      Cresce nel rispetto dei propri diritti e doveri per diventare cittadini del mondo.</p>	<p>Acquisire autonomia;                      Rafforzare la fiducia in sé;                      Consolidare rapporti affettivi con gli adulti e i compagni;                      Conoscere le tradizioni e la storia familiare;                      Gestire emozioni e sentimenti;                      Favorire lo scambio interpersonale;                      Condividere regole;                      Collaborare interagendo con l'altro nel rispetto dei diversi ruoli;                      Accettare le varie diversità</p>	<p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.                      Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.                      Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.                      Rispettare i tempi degli altri.                      Collaborare con gli altri.                      Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.                      Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.                      Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.                      Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti.</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune).                      Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.                      Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.                      Regole della vita e del lavoro in sezione.                      Significato della regola.                      Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	<p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato                      Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita                      Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole...                      Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto                      Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo                      Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente                      Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.</p>	<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.                      Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in sezione: caratteristiche fisiche; paese di provenienza; abitudini alimentari.                      Rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.                      Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni.                      Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare.                      Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in sezione e a scuola.                      Verbalizzare le ipotesi</p>

		<p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni).</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse.</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni.</p>			<p>riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.</p>
--	--	---	--	--	--



**COMPETENZE EUROPEE: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE****RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA****Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO – Le grandi domande, il senso morale e il vivere insieme**

1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.</p> <p>Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad</p>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.</p> <p>Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.</p> <p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo</p> <p>Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà</p> <p>Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità delle violazioni.</p> <p>Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.</p> <p>Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro</p>

		evitarli.	come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto
--	--	-----------	---

**CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI**

**Anni: tre**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Si esprime attraverso il gioco simbolico                      Si esprime spontaneamente attraverso l'attività grafico-pittorica e plastico-manipolativa                      Verbalizza le proprie produzioni con l'aiuto di domande                      Legge semplici immagini                      Conosce i colori primari                      Si muove liberamente su basi musicali                      Esegue semplici canti individualmente e in gruppo                      Riproduce suoni e rumori con il proprio corpo                      Si avvicina alle attività drammatico-teatrali                      Segue un semplice ritmo insieme ai compagni</p>	<p>Esprimersi e comunicare attraverso il corpo                      Sperimentare varie tecniche grafico-pittoriche in modo libero                      Manipolare materiali diversi                      Conoscere i colori primari                      Sviluppare interesse per le attività sonoro-musicali e drammatico-teatrali                      Ascoltare e conoscere semplici ritmi</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);                      Ascoltare brani musicali.                      Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione;                      attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.                      Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.                      Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.                      Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.                      Usare modi diversi per stendere il colore.                      Impugnare differenti strumenti e ritagliare.                      Leggere e interpretare le proprie produzioni.                      Verbalizzare quanto prodotto.                      Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicali e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi                      Principali forme di espressione artistica                      Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea                      Gioco simbolico</p>	<p>Drammatizzare racconti, narrazioni.                      Realizzare giochi simbolici                      Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche.                      Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze.                      Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...)                      Partecipare al canto corale</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale.                      Rappresentare storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi;                      Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.                      Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento.                      Drammatizzare semplici storie.                      Utilizzare semplici strumenti musicali per fare musica.</p>

		<p>di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p>			
--	--	--	--	--	--

**CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI**

Anni: **Quattro**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Si esprime attraverso il gioco simbolico                      Si esprime spontaneamente attraverso l'attività grafico-pittorica e plastico-manipolativa                      Verbalizza le proprie produzioni con l'aiuto di domande                      Legge semplici immagini                      Conosce i colori primari                      Si muove liberamente su basi musicali                      Esegue semplici canti individualmente e in gruppo                      Riproduce suoni e rumori con il proprio corpo                      Si avvicina alle attività drammatico-teatrali                      Segue un semplice ritmo insieme ai compagni</p>	<p>Esprimersi e comunicare attraverso il corpo                      Sperimentare varie tecniche grafico-pittoriche in modo libero                      Manipolare materiali diversi                      Conoscere i colori primari                      Sviluppare interesse per le attività sonoro-musicali e drammatico-teatrali                      Ascoltare e conoscere semplici ritmi</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);                      Ascoltare brani musicali.                      Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione;                      attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.                      Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.                      Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.                      Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.                      Usare modi diversi per stendere il colore.                      Impugnare differenti strumenti e ritagliare.                      Leggere e interpretare le proprie produzioni.                      Verbalizzare quanto prodotto.                      Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori,</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicali e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi                      Principali forme di espressione artistica                      Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea                      Gioco simbolico</p>	<p>Drammatizzare racconti, narrazioni.                      Realizzare giochi simbolici                      Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche.                      Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze.                      Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...)                      Partecipare al canto corale</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale.                      Rappresentare storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi;                      Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.                      Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento.                      Drammatizzare semplici storie.                      Utilizzare semplici strumenti musicali per fare musica.</p>

		<p>suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p>			
--	--	---	--	--	--

**CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI ,COLORI**

Anni: **Cinque**

COMPETENZA IN USCITA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Utilizza il linguaggio del corpo per comunicare, esprimere emozioni, raccontare</p> <p>Usa il linguaggio in maniera creativa</p> <p>Si esprime attraverso la drammatizzazione</p> <p>Utilizza nelle rappresentazioni grafiche colori corrispondenti alla realtà</p> <p>Usa in maniera autonoma e creativa le diverse tecniche espressive</p> <p>Manipola e trasforma vari materiali</p> <p>Familiarizza con la multimedialità e ne comprende i messaggi in maniera adeguata all'età</p> <p>Sviluppa la sensibilità musicale</p> <p>Esprime le sensazioni suscitate dall'ascolto di brani musicali</p> <p>Fruisce di spettacoli teatrali e di animazione</p> <p>Familiarizza con il mondo dell'arte</p> <p>Legge l'immagine di un'opera d'arte</p>	<p>Utilizzare il linguaggio del corpo per comunicare, esprimere emozioni, raccontare</p> <p>Usare il linguaggio in maniera creativa</p> <p>Esprimersi attraverso la drammatizzazione</p> <p>Utilizzare colori corrispondenti alla realtà nelle produzioni grafiche</p> <p>Usare in maniera autonoma e creativa le diverse tecniche espressive</p> <p>Manipolare e trasformare vari materiali</p> <p>Familiarizzare con la multimedialità e comprenderne i messaggi in maniera adeguata all'età</p> <p>Sviluppare la sensibilità musicale</p> <p>Esprimere le sensazioni suscitate dall'ascolto di brani musicali</p> <p>Fruire di spettacoli teatrali e di animazione</p> <p>Familiarizzare con il mondo dell'arte e leggere l'immagine di un'opera d'arte</p> <p>Consolidare la sensibilità</p>	<p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione;</p> <p>attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Esplorare i materiali a</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>	<p>Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari...</p> <p>Illustrare racconti, film, spettacoli</p> <p>Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati</p> <p>Realizzare giochi simbolici</p> <p>Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche</p> <p>Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente</p> <p>Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze</p> <p>Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati</p> <p>Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce , con</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale.</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale.</p> <p>Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra</p>

<p>Riconosce le caratteristiche di un suono ascoltato  Produce suoni utilizzando voce, oggetti e strumenti musicali informali  Riproduce semplici sequenze ritmiche  Inventa simboli per scrivere e produrre suoni</p>	<p>uditiva verso l'ambiente sonoro circostante  Produce suoni utilizzando voce, oggetti e strumenti musicali informali  Riproduce semplici sequenze ritmiche  Inventare simboli per scrivere e produrre suoni</p>	<p>disposizione e utilizzarli in modo personale.  Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.  Usare modi diversi per stendere il colore.  Utilizzare i diversi materiali per rappresentare  Impugnare differenti strumenti e ritagliare.  Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.  Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.  Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.  Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.  Partecipare attivamente al canto corale</p>		<p>strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...)  Partecipare al canto corale</p>	<p>i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.)  Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca.  Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.  Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p>
--	---	---	--	---	---



		<p>sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>			
--	--	--	--	--	--

**COMPETENZE EUROPEE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI, CREATIVITA' ESPRESSIONE**

**RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

**Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI – Gestualità, arte, musica, multimedialità**

1	2	3	4
<p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.                      Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.                      Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.                      Colora su aree estese di foglio.                      Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.                      Riproduce semplici ritmi sonori</p>	<p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.                      Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.                      Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.                      Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.                      Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.                      Canta semplici canzoncine</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.                      Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale.                      Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.                      Usa diverse tecniche coloristiche.                      Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali.                      Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.                      Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.                      Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio e visti in foto e documentari, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale. Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.                      Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.                      Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.                      Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale.                      Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati; utilizza le note musicali nella produzione sonora, pur non trattandole come lettura grafica.                      Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali</p>

**COMPETENZE EUROPEE: COMPETENZA DIGITALE****RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA****Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI – Gestualità, arte, musica, multimedialità**

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

**COMPETENZE EUROPEE: IMPARARE A IMPARARE****RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**Campo di esperienza: **TUTTI**

1	2	3	4
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>

**COMPETENZE EUROPEE: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA****RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**Campo di esperienza: **TUTTI**

1	2	3	4
Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni	<p>Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>Chiede se non ha capito.</p> <p>Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p> <p>Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>

GRIGLIA DI PROGETTAZIONE DELL'UNITA' DI COMPETENZA

*Titolo dell'Unità di Competenza*

---

<i>Competenza da promuovere</i>	
<i>Campo di esperienza</i>	

<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Contenuti</b>	<b>Attività</b>	<b>Metodo e strumenti</b>	<b>Tempi</b>	<b>Valutazione</b>

