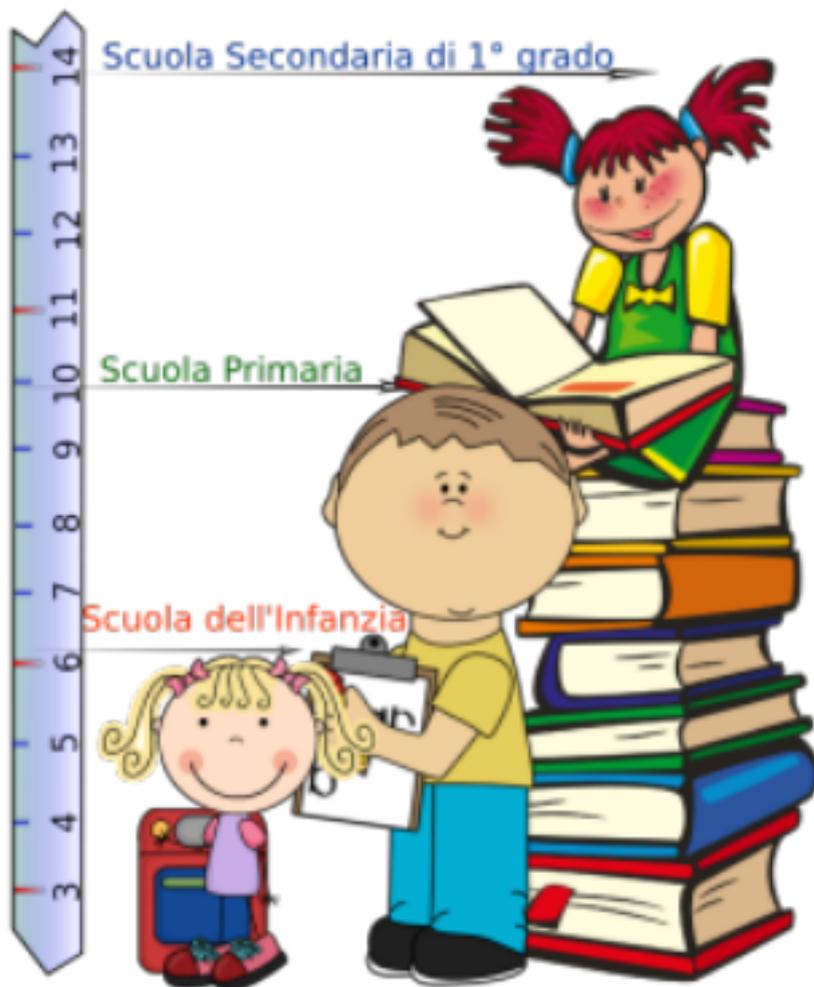


con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012e alla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 22





maggio 2018

IC "Paolo Borsellino" Santa Maria del Cedro (CS)
Sommario

PREMESSA.....	1
I BAMBINI.....	1
LE FAMIGLIE	2
I DOCENTI.....	3
COMPETENZA CHIAVE EUROPEE	4
CAMPI DI ESPERIENZA.....	7

PREMESSA

Le Indicazioni nazionali e nuovi scenari per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione pongono come finalità generale della scuola nell'attuale contesto storico culturale "lo sviluppo armonico e integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea, nella promozione della conoscenza e nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità individuali, con il coinvolgimento degli studenti e delle famiglie". La sfida, in questa scuola che cambia in velocità, è di portare a pieno titolo anche nel settore dell'infanzia la didattica, la metodologia, il pensiero scientifico e la terminologia già in uso nella scuola Primaria. Questo perché la scuola dell'Infanzia è il primo tassello del curricolo verticale e ha una sua identità all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF), del Rapporto di Autovalutazione (RAV) e del Piano di miglioramento (PDM). L'orizzonte di riferimento verso cui tende tutto il sistema scolastico italiano è il quadro delle otto competenze-chiave di seguito meglio argomentate e sviluppate.

I BAMBINI

I bambini sono il nostro futuro, essi giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: in famiglia, al nido di infanzia o alla sezione primavera hanno imparato a muoversi e ad entrare in contatto con gli altri con livelli crescenti, ma ancora incerti, di autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno vissuto emozioni ed interpretato

ruoli attraverso il gioco e la parola; hanno intuito i tratti fondamentali della loro cultura, hanno iniziato a porsi domande di senso sul mondo e la vita. Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi, che comprendono famiglie equilibrate e ricche di proposte educative accanto ad altre più fragili e precarie; una presenza genitoriale sicura ma anche situazioni diverse di assenza; il rispetto per chi è bambino insieme al rischio della frette e del precoce coinvolgimento nelle dinamiche della vita adulta. I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte.

LE FAMIGLIE

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi

2

comunicativi e di responsabilità condivise. L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle

responsabilità genitoriali. Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più “forti” per un futuro che non è facile da prevedere e da decifrare. Per i genitori che provengono da altre nazioni e che sono impegnati in progetti di vita di varia durata per i loro figli nel nostro paese, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità. Le famiglie dei bambini con disabilità troveranno nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi.

I DOCENTI

La presenza di insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini e dei gruppi di cui si prendono cura, è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei genitori e della comunità. Il curriculum della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle

3

intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica

in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni. L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. La valutazione nella scuola dell'infanzia rappresenta lo strumento che consente di comprendere e valutare i livelli raggiunti da ciascun bambino in relazione allo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza, al fine di favorirne la maturazione. Il suo scopo quindi non è quello di formulare classificazioni o giudizi, ma esclusivamente quello di conoscere e interpretare il livello di maturazione di ogni alunno e le sue particolari esigenze educative. Il metodo privilegiato per la valutazione nella scuola dell'infanzia è senz'altro "l'osservazione" sia occasionale che sistematica; essa permette di raccogliere e documentare informazioni fondamentali circa le specificità individuali e di organizzare in loro funzione l'azione formativa. Altri mezzi efficaci sono i colloqui e le conversazioni con i bambini, gli elaborati grafici, le schede strutturate, etc...

COMPETENZA CHIAVE EUROPEE

PADRONANZA ALFABETICA FUNZIONALE ■ interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni ■ inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. ■ Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. ■ esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni; esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. ■ Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti. ■ Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE • Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari ■ Interagisce nel gioco; **MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA** • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ■ osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ■ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, etc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 4 ■ Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. ■ colloca gli oggetti negli spazi corretti. ■ 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.); ■ Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...). □ si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.

COMPETENZA DIGITALE • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante □ assiste a rappresentazioni

multimediali. **IMPARARE AD IMPARARE** ■ □ Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. □ pone domande su operazioni da svolgere o problemi da

risolvere. Applica la risposta suggerita. **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE** • Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.

□ Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. □ Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime

sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto • Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; **SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA** ■

□ Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. □ chiede se non ha capito; imita il lavoro o il gioco dei compagni. **CONSAPEVOLEZZA**

ED ESPRESSIONE CULTURALE, IMMAGINI, SUONI, COLORI • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. □ utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative □ Il

6

bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico. ▪ Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio. **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE-IL CORPO E IL MOVIMENTO** • Utilizza gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo ▪ Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo. ▪ 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. Chiede di accedere ai servizi.

CAMPI DI ESPERIENZA

I campi di esperienza sono i diversi ambiti del fare e dell'agire del bambino; nella scuola dell'infanzia le indicazioni nazionali 2012 fissano i traguardi per lo sviluppo della competenza dei bambini a ciascun campo di esperienza: **I DISCORSI E LE PAROLE** I bambini imparano ad ascoltare storie e racconti, dialogano con adulti e compagni, giocano con la lingua che usano, provano il piacere di comunicare, si cimentano con l'esplorazione della lingua scritta. **IL SÈ E L'ALTRO** I bambini formulano tanti perché sulle questioni

concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali,

7

sull'ambiente e sull'uso delle risorse, sui valori culturali, sul futuro vicino e lontano, spesso a partire dalla dimensione quotidiana della vita scolastica nella scuola hanno molte occasioni per prendere coscienza della propria identità, per scoprire le diversità culturali, religiose, etiche, per apprendere le prime regole del vivere social, per riflettere sul senso e le conseguenze delle loro azioni. **IL CORPO E IL MOVIMENTO** I bambini prendono coscienza del proprio corpo, utilizzandolo fin dalla nascita come strumento di conoscenza di sé e del mondo. Muoversi è il primo fattore di apprendimento: cercare, scoprire, giocare, saltare, correre a scuola è fonte di benessere e di equilibrio psico-fisico. **IMMAGINI, SUONI, COLORI** I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività: l'arte orienta questa propensione, educando al piacere del bello e al sentire estetico. **LA CONOSCENZA DEL MONDO** I bambini esplorano continuamente la realtà e imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole.

8

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		
Fonti di legittimazione:	<i>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari</i>		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. <i>Ascoltare e comprendere con l'ausilio dell'insegnante testi di vario tipo cogliendone informazioni esplicite e implicite.</i></p> <p>2. <i>Sperimentare le prime forme di pregrafismo e arricchire il proprio lessico.</i></p> <p>3. <i>Sperimentare rime, filastrocche e drammatizzazioni.</i></p> <p>4. <i>Riconoscere somiglianze e analogie tra suoni e significato.</i></p> <p>5. <i>Pronunciare correttamente suoni, parole e frasi.</i></p> <p>6. <i>Sviluppare la capacità comunicativa di interagire con gli altri.</i></p>	<p>1. <i>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni comunicando azioni e avvenimenti</i></p> <p>2. <i>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui</i></p> <p>3. <i>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</i></p> <p>4. <i>Formulare frasi di senso compiuto.</i></p> <p>5. <i>Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</i></p> <p>6. <i>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto</i></p> <p>7. <i>Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie.</i></p> <p>8. <i>Usare altri linguaggi: uso del corpo, raffigurazioni ritmi e musica</i></p>	<p>1. <i>Lessico di base per la gestione di semplici frasi</i></p> <p>2. <i>Principali connettivi logici utilizzando discussioni guidate</i></p> <p>3. <i>Arricchimento del vocabolario attraverso ascolto e ripetizione di parole nuove, poesie e canti</i></p> <p>4. <i>Letture di immagini anche multimediali</i></p>	<p>1. <i>Ascoltare una storia, illustrarla e drammatizzarla</i></p> <p>2. <i>Riassumere in una serie di sequenze illustrate un testo ascoltato</i></p> <p>3. <i>memorizzare brevi e semplici filastrocche in rima.</i></p> <p>4. <i>A partire da una storia raccontata, ricostruire le azioni dei protagonisti mediante una discussione di gruppo</i></p>
<p>TRAGUARDI</p>	<p><i>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</i></p> <p><i>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni: inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati, Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede spiegazioni,</i></p> <p><i>Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</i></p>		

9

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICAFUNZIONALE			
1	2	3	4
<p>A Si esprime attraverso cenni parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti.</p>	<p>A Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p>	<p>A Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.</p>
<p>B Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p>	<p>B Racconta spontaneamente vissuti ed esperienze.</p>	<p>B 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.</p>	<p>B Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.</p>

C Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.	C Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.	C Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni.	C Comprende ed esegue le consegne apportando contributi personali.
D Interagisce con i compagni attraverso suoni, cenni e azioni.	D Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.	D Interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.	D Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni.
E Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.	E 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.	E 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.	E Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni.
F Esprime attraverso il pianto sentimenti e bisogni	F Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile.	F Esprime sentimenti e stati d'animo, bisogni utilizzando un vocabolario appropriato.	F Esprime, ad insegnanti e bambini, con sempre maggiore consapevolezza ciò che prova.
G Individua, accompagnato dalle domande dell'insegnante, l'elemento principale di un breve racconto.	G Sa individuare in un breve racconto l'elemento principale e rappresentarlo.	G Sa illustrare un breve racconto in sequenze	G. Riconosce rime, filastrocche, drammatizzazioni
	H Memorizza brevi filastrocche, poesie e canti	H Recita poesie, canzoni, filastrocche	H. Cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
	I Gioca con le parole accompagnato dall'insegnante (diminutivi, accrescitivi etc.).	I Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; scrive il proprio nome.	I Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; scrive il proprio nome.
	L Copia il proprio nome.		L. Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

10

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.</p> <p>2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.</p> <p>3. Riconoscere i suoni e le tonalità di lingue diverse</p>	<p>1 Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari</p> <p>2. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine</p> <p>3. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparata a memoria</p> <p>4. Comprende parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p>5 Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante <input type="checkbox"/></p> <p>6. Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente</p>	<p>1. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>2. Repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>3. Strutture di comunicazione semplici quotidiane in diverse lingue.</p> <p>4. Vocaboli di uso comune nelle lingue presenti a scuola.</p>	<p>1. Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.</p> <p>2. Presentarsi.</p> <p>3. Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.</p>
<p>TRAGUARDI</p>	<p>L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.</p>		

11

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p>			
1	2	3	4
<p>A Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.</p>	<p>A Riproduce parole e brevissime frasi con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>A. Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.</p>	<p>A Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.</p>
	<p>B Riproduce, accompagnato dall'insegnante brevissime filastrocche imparate a memoria..</p>	<p>B Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.</p>	<p>B Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p>
	<p>C Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>C Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.</p>	<p>C Illustra termini stranieri che ha imparato su richiesta dell'insegnante.</p>
		<p>D Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.</p>	<p>D Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.</p>

		E Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, etc.	E Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria
--	--	--	---

12

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Oggetti, fenomeni, viventi – Numero e spazio		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare grandezze e quantità. Contare.</p> <p>2. Utilizzare semplici simboli per registrare.</p> <p>3. Intuire il concetto di numero ordinale e cardinale.</p> <p>4. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>5. Riconosce e riprodurre alcuni simboli numerici e riconoscere le forme geometriche.</p> <p>6. Interrogarsi sui fenomeni dell'ambiente naturale e sociale.</p> <p>7. Osservare con attenzione i fenomeni naturali degli organismi viventi e dei loro ambienti.</p> <p>8. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>9. Interiorizzare i concetti dei rapporti topologici (avanti/indietro, sinistra/destra, sopra/sotto).</p> <p>10. Conoscere in modo elementare gli strumenti tecnologici</p>	<p>1. Raggruppare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>2. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>3. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>4. Individuare la relazione fra gli oggetti.</p> <p>5. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>6. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>7. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>8. Numerare (ordinalità, cardinalità del numero).</p> <p>9. Realizzare e misurare percorsi ritmici binari</p> <p>10. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi...</p> <p>11. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.</p> <p>12. Costruire modelli e plastici.</p> <p>13. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>14. Osservare la realtà che ci circonda. 15. Porre sulle cose e la natura.</p> <p>16. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>17. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte,</p> <p>18. scansione attività legate allo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.</p> <p>19. Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.</p> <p>20. Costruire modelli e assemblare manufatti e oggetti tecnologici (Tinkering).</p>	<p>1. Concetti temporali: (prima - dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>2. Linee del tempo.</p> <p>3. Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</p> <p>4. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...).</p> <p>5. Raggruppamenti.</p> <p>6. Seriazioni e ordinamenti.</p> <p>7. Serie e ritmi.</p> <p>8. Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>9. Figure e forme.</p> <p>10. Numeri e numerazione.</p> <p>11. Elementi e parti del mondo e della natura.</p> <p>12. Strumenti tecnologici.</p>	<p>1. Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; 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>2. Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane.</p> <p>3. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno</p> <p>4. Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle.</p> <p>5. Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo ...).</p> <p>6. Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari,</p> <p>7. Classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.</p>
<p>TRAGUARDI</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p>		

13

<p><u>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</u> <u>Riferisce correttamente eventi del passato recente:</u> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro <u>cambiamenti.</u> <u>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici. sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</u> Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>

14

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

1	2	3	4
<p>A 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>A Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p>	<p>A Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p>	<p>A Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p>
<p>B Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.</p>	<p>B Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i ceci grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu ...).</p>	<p>B Ordina e raggruppa oggetti in autonomia in base a caratteristiche e funzioni anche combinate (es. i bottoni grandi e gialli).</p>	<p>B Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.</p>
<p>C Riproduce ritmi sonori</p>	<p>C Riproduce ritmi sonori e grafici.</p>	<p>C Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, o altro materiale, preceduti dal disegno (intenzione progettuale).</p>	<p>C Realizza oggetti con materiali diversi e giochi di costruzione in base ad attributi dati, costruisce modelli e assembla manufatti anche spontaneamente e in gruppo.</p>
<p>D Riconosce in una immagine gli elementi nominati dall'insegnante.</p>	<p>D Esegue in autonomia incastri e costruzioni di vario tipo.</p>	<p>D Individua in una serie di elementi la loro posizione (primo, ultimo...).</p>	<p>D Realizza graficamente alcuni elementi collocandoli nella posizione indicata dall'adulto.</p>
<p>E Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p>	<p>E Individua in un'immagine, con l'aiuto dell'insegnante, le posizioni degli elementi.</p>	<p>E Ordina in sequenze, e 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>E Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>
<p>F Riconosce su immagini differenze e trasformazioni.</p>	<p>F Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p>	<p>F Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p>	<p>F Ordina in sequenze, differenze e trasformazioni di elementi, brevi racconti o filmati.</p>

G Riconosce su immagini differenze e trasformazioni	G Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.	G Rappresenta graficamente e riconosce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).	G Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
H Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	H Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).		H Rappresenta graficamente e riconosce le forme geometriche
	I Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola, colloca gli oggetti negli spazi corretti.		
	L Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.		

15

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>2. Conoscere i nuovi linguaggi digitali della comunicazione.</p>	<p>1. Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>2. Individuare e aprire icone relative a comandi principali con l'ausilio dell'insegnante.</p> <p>3. Eseguire giochi ed esercizi di tipo: logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>4. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>4. Visionare immagini</p> <p>5. Individuare e riconoscere il simbolo di alcuni motori di ricerca disponibili.</p> <p>6. Individuare il microfono per la ricerca vocale.</p>	<p>1. Il computer e i suoi usi.</p> <p>2. Tastiera.</p> <p>3. Motori di ricerca</p> <p>4. Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).</p>	<p>1. Tutti i compiti che possano impiegare strumenti digitali e che riguardino tutti i campi di esperienza.</p> <p>2. Attività dirette e specifiche per apprendere e consolidare le abilità tecniche di uso dei dispositivi.</p>

TRAGUARDI: Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante:	Utilizza il computer per attività, giochi didattici. Utilizza tastiere. Riconosce lettere e numeri nella tastiera. Utilizza il tablet e digital board per visionare immagini
--	---

16

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE			
1	2	3	4
A Assiste a rappresentazioni multimediali.	A Visiona immagini presentate dall'insegnante.	A Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	A Visiona immagini e documentari.
B Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	B Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.	B Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.	B 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 la penna touch
C Utilizza insieme all'insegnante penna touch e le frecce per muoversi nello schermo.	C Utilizza autonomamente la penna touch e le frecce per muoversi nello schermo.	C Realizza semplici elaborazioni grafiche.	C Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone di uso più comune.
D Utilizza liberamente la penna touch per lasciare segni	D Riconosce in alcuni programmi le icone che gli consentono di lasciare un segno.	D Riconosce il microfono per la ricerca vocale.	D Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.

17

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ' E L'ALTRO – TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>2. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della Comunità.</p> <p>3. Porre domande sui temi esistenziali su ciò che è bene o male.</p> <p>4. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>5. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la propria salute.</p> <p>7. Individuare collegamenti e relazioni. 8. Risolvere problemi</p>	<p>1. Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</p> <p>2. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>3. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>4. Rispettare i tempi degli altri.</p> <p>5. Collaborare con gli altri.</p> <p>6. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>7. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.</p> <p>8. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>9. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.</p> <p>10. Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>11. Scoprire il proprio territorio e alcune tradizioni.</p> <p>12. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute.</p> <p>13. Riconoscere l'altro diverso da sé.</p> <p>14. Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>15. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>16. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana</p> <p>17. Costruire sintesi di testi, filmati, attraverso sequenze illustrate</p>	<p>1. Significato della regola.</p> <p>2. Usi e costumi del proprio territorio.</p> <p>3. Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>4. Schemi, tabelle.</p> <p>5. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>	<p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità</p> <p>Allestire attività manipolative e motorie (costruzione di giochi, balli, ecc.)</p> <p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi di routine</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli.</p>
<p>TRAGUARDI:</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta</p> <p>Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali ...) e le spiega</p> <p>Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti</p> <p>Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive</p>		

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE			
1	2	3	4
A Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.	A Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.	A Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.	A Sviluppa la consapevolezza dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
B Riconosce persone ed elementi appartenenti alla propria storia e alla realtà che lo circonda.	B Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.	B Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.	B Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
C Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante	C Osserva le routine della giornata in autonomia.	C Osserva le routine della giornata in autonomia aiutando anche i bambini che ne hanno bisogno.	C Si rende disponibile con l'insegnante nello svolgimento delle routine apportando il suo contributo personale.
D Esplora con l'insegnante gli spazi della scuola	D Inizia a muoversi in autonomia negli spazi che gli sono familiari.	D Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.	D Si muove con sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise
E Riconosce le persone che appartengono alla famiglia e alla classe.	E Con l'aiuto dell'insegnante individua alcuni segni della sua cultura e del suo territorio.	E Riconosce alcuni segni della sua cultura e del suo territorio, individuando alcuni luoghi a lui conosciuti.	E Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
F Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).	F Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.	F Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto	F Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.
G Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere, applicando la risposta suggerita dall'insegnante o dai compagni.	G Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.	G Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.).	G Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.).
H Sfoglia libri illustrati con interesse.	H Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere, applicando la risposta suggerita dall'insegnante	H Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni conosciuti è in grado di dare semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.	H Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni naturali dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.
I Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, aspetta l'aiuto all'adulto o l'intervento dei compagni.	I Consulta libri illustrati, e guidato dall'insegnante pone domande.	I Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e se richiesto, riferisce le più semplici.	I Riconosce il libro illustrato, come mezzo, per ricavare informazioni.

L Riconosce le immagini riferite ad un breve racconto	L Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	L Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	L Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare.
	M Mette in sequenza le immagini di una semplice storia	M Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	M Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.
	N Con l'aiuto dell'insegnante utilizza semplici tabelle già predisposte inserendo negli appositi spazi elementi conosciuti.	N 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	N Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.

19

			O Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.
--	--	--	---

20

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ' E L'ALTRO – TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. Riflettere sui propri diritti e sui Doveri.</p> <p>2. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <p>3. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi Contesti.</p> <p>4. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p>	<p>1. Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>2. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>3. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>4. Scambiare giochi, materiali, etc...</p> <p>5. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>6. Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà e chiedono aiuto.</p> <p>7. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p> <p>9. Familiarizzare con il territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>	<p>1. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: scuola, vicinato, comunità di appartenenza</p> <p>2. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>3. Usi e costumi del territorio circostante</p> <p>4. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ...</p> <p>5. Diritti e doveri (la carta costituzionale).</p>	<p>1. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in sezioni.</p> <p>2. Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare.</p> <p>3. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.</p> <p>4. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza sociale.</p> <p>5. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.</p>
<p>TRAGUARDI:</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini.</p> <p>Pone domande su ciò che è bene o male. Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio</p>		

21

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
1	2	3	4
<p>A Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p>	<p>A Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni.</p>	<p>A Partecipa attivamente al gioco simbolico e ad attività collettive e alle conversazioni.</p>	<p>A Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p>
<p>B Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.</p>	<p>B Partecipa alle attività collettive apportando contributi utili.</p>	<p>B Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni.</p>	<p>B Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>
<p>C Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p>	<p>C Osserva le routine della giornata in autonomia.</p>	<p>C Osserva le routine della giornata in autonomia aiutando anche i bambini che ne hanno bisogno.</p>	<p>C Si rende disponibile con l'insegnante nello svolgimento delle routine apportando il suo contributo personale nel gruppo.</p>

D Rispetta le regole di convivenza sociale.	D Rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel Lavoro.	D Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze.	D Pone domande sulle diversità e su ciò che è bene o male, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
E Ascolta ciò che l'adulto dice.	E Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.	E Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.	E Riconosce e rispetta l'autorità dell'adulto chiedendo se necessario un parere.
F. Riconosce una regola.	F Accetta i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.	F Condivide giochi e attività con i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.	F Collabora nelle diverse attività della giornata e se necessario aiuta i compagni.
	G Distingue situazioni e comportamenti pericolosi.	G Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.	G Riconosce le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli, informando l'insegnante e i compagni su ciò che ha visto o vissuto.
	H Con l'aiuto dell'insegnante individuala differenza tra un diritto e un dovere.	H Osserva i propri doveri e le regole date e condivise nel gioco e nel lavoro.	H Distingue in autonomia i diritti e i doveri e le regole connesse all'esperienza, riconosce i diritti propri e altrui.

22

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>2. Realizzare semplici progetti organizzando il proprio lavoro.</p> <p>3. Adottare strategie di Problem-solving.</p>	<p>1. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti.</p> <p>2. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>3. Formulare proposte di gioco ...</p> <p>4. Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>5. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di gioco</p> <p>6. Riconoscere semplici problemi e formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>7. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento</p> <p>8. Cooperare con altri nel gioco e nelle attività.</p> <p>9. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>	<p>1. Regole della discussione.</p> <p>2. I ruoli e la loro funzione.</p> <p>3. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>4. Fasi di un'azione.</p> <p>5. Modalità di decisione.</p>	<p>1. Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri.</p> <p>2. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco o predisposto dall'insegnante ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificare.</p> <p>3. Esegue un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.</p> <p>4. Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.</p> <p>5. Esprimere valutazioni Sul lavoro svolto.</p>
<p>TRAGUARDI:</p>	<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive.</p> <p>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>		

23

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
1	2	3	4
<p>A Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>A Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p>	<p>A Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p>	<p>A Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia.</p>
<p>B Partecipa alle attività collettive.</p>	<p>B Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p>	<p>B Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p>	<p>B Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p>
<p>C Riconosce di essere in difficoltà.</p>	<p>C Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p>	<p>C Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova soluzioni, se falliscono ne tenta di nuove.</p>	<p>C Di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore.</p>
	<p>D Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p>	<p>D Formula proposte di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p>	<p>D Sa riferire come ha operato rispetto ad un compito.</p>

	E Chiede se non ha capito.	E Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.	E Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.
	F Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.	F Opera scelte tra due alternative, motivandole.	F Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.
	G Accompagnato dall'insegnante, spiega la propria opinione.	G Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.	G Sostiene la propria opinione portando esperienze personali e argomentazioni mirate all'argomento.
		H Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti con i compagni.	H Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.
			L. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.

24

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IMMAGINI, SUONI, COLORI		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali</p>	<p>1. Seguire spettacoli di vario tipo.</p> <p>2. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>3. 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.</p> <p>4. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>5. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>6. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>7. Usare modi diversi per stendere il colore utilizzando diversi materiali strumenti.</p> <p>8. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; cantare.</p> <p>9. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>10. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>1. Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale</p> <p>2. Principali forme di espressione artistica.</p> <p>3. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>4. Gioco simbolico.</p>	<p>1. Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.</p> <p>2. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>3. Ascoltare brani musicali e muoversi a ritmo di musica.</p> <p>4. 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, ecc.).</p> <p>5. Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli</p>
<p>TRAGUARDI:</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti</p>		

25

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMMAGINI SUONI E COLORI			
1	2	3	4
<p>A Il bambino esprime e comunica vissuti attraverso il linguaggio del corpo.</p>	<p>A Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo.</p>	<p>A Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco</p>	<p>A Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio</p>

		simbolico.	del corpo consente.
B Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.	B Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.	B Si esprime attraverso il disegno. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.	B Si esprime attraverso il disegno con intenzionalità e buona accuratezza.
C Il bambino dimostra interesse verso i diversi materiali proposti.	C Il bambino manipola con disinvoltura e piacere materiali diversi.	C Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.	C Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza, dimostrando creatività, ma anche un discreto realismo.
D Il bambino ha una prensione palmare.	D Il bambino ha una prensione palmare con appoggio del polso.	D Il bambino ha un'impugnatura di tipo digitale.	D Il bambino ha un'impugnatura corretta (a pinza).
E Colora su aree estese di foglio.	E Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.	E Usa diverse tecniche coloristiche.	E Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
F Dimostra interesse verso strumenti tecnologici	F Dimostra interesse verso nuovi strumenti tecnologici.	F Esplora con la supervisione dell'adulto le potenzialità offerte dalla tecnologia.	F Sperimenta in autonomia le potenzialità offerte dalle tecnologie.
G Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.	G Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.	G Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.	G Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi di animazione ...) sviluppa interesse per l'ascolto della musica.
H Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.	H Riproduce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.	H Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.	H Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
I Recita filastrocche.	I Riproduce semplici frasi melodiche.	I Canta semplici canzoncine.	I Canta semplici canzoncine anche in coro.
L Partecipa alla drammatizzazione di semplici storie.	L Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione	L Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici	L Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.

26

SEZIONE A: Descrizione dei risultati di apprendimento

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IL CORPO E IL MOVIMENTO		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

<p>1. Conoscere il proprio corpo padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>2. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.</p> <p>3. Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>4. Utilizzare i sensi per conoscere la realtà che ci circonda.</p>	<p>1. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.</p> <p>2. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>3. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>4. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.</p> <p>5. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>6. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>7. Rispettare le regole nei giochi individuando potenziali rischi.</p> <p>8. Esercitare le potenzialità sensoriali conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>1. Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>2. Regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>3. Il movimento sicuro e i pericoli dell'ambiente.</p> <p>4. Educazione alimentare.</p> <p>5. Le regole dei giochi.</p> <p>6. I sensi.</p>	<p>1 Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori individuati accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.</p> <p>2 Eseguire esercizi con attrezzi.</p> <p>3 Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole</p> <p>4 Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.</p> <p>5 In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi.</p>
<p>TRAGUARDI:</p>	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte <u>che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</u></p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di <u>igiene e di sana alimentazione.</u></p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con <u>l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.</u></p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>		

27

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IL CORPO E IL MOVIMENTO			
1	2	3	4
<p>A Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.</p>	<p>A 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>A Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.</p>	<p>A Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>
<p>B Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta</p>	<p>B Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p>	<p>B Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata;</p>	<p>B Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p>

<i>C Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</i>	<i>C Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</i>	<i>C Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</i>	<i>C Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</i>
<i>D Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</i>	<i>D Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali.</i>	<i>D Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.</i>	<i>D Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</i>
<i>E Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</i>	<i>E Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</i>	<i>E Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</i>	<i>E Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</i>
<i>F Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</i>	<i>F Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</i>	<i>F Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</i>	<i>F Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita.</i>
<i>G Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.</i>	<i>G Rappresenta il proprio corpo con elementi che lo caratterizzano</i>	<i>G Rappresenta in modo completo il proprio corpo.</i>	<i>G Rappresenta in modo completo il proprio corpo, sia fermo che in movimento, curandone i particolari.</i>
<i>H Riconosce su di sé e sugli altri gli organi di senso nominati dall'adulto (bocca, mani...).</i>	<i>H Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</i>	<i>H Segue con disinvoltura ritmi attraverso il movimento.</i>	<i>H Si muove accuratamente seguendo ritmi.</i>
	<i>I Controlla la coordinazione oculo manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine</i>	<i>I 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, punteggiare, colorare</i>	<i>I Controlla la coordinazione oculo manuale e ha una buona coordinazione fine-motoria.</i>
	<i>L Nomina gli organi di senso (bocca, mani...).</i>	<i>L Partecipa ad attività di ricerca e sperimenta la conoscenza di alcuni elementi attraverso l'uso dei cinque sensi</i>	<i>L Riferisce le funzioni specifiche degli organi di senso e li utilizza con consapevolezza ed intenzionalità.</i>