



ISTITUTO COMPRENSIVO  
COSTABISSARA – (VI)

# **CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA**

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpreta ed esprime concetti, pensieri, opinioni e fatti attinenti alle diverse sfere del vissuto personale e del tessuto sociale in forma sia orale che scritta</li> <li>- Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</li> </ul>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>		<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</li> <li>- Comprendere testi di vario tipo letti da altri</li> <li>- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</li> <li>- Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</li> <li>- Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</li> <li>- Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</li> <li>- Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</li> <li>- Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti.</li> <li>- Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti</li> <li>- Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</li> <li>- Riprodurre e confrontare scritture. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Principali strutture della lingua italiana</li> <li>- Elementi di base delle funzioni della lingua</li> <li>- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</li> <li>- Principi essenziali di organizzazione del discorso</li> <li>- Principali connettivi logici</li> <li>- Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</li> <li>- NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.</li> <li>- A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo</li> <li>- Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</li> <li>- Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- A partire da un avvenimento accaduto o da 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.</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- E' in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese</li> <li>- Comprende e comunica semplicemente in lingua inglese, sia orale che scritta, anche nell'ambito delle nuove tecnologie</li> <li>- Comunica in modo essenziale semplici situazioni di vita quotidiana</li> </ul>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza</li> <li>- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana</li> </ul>	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere parole, brevissime istruzioni istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</li> </ul> <p><i>Produzione orale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</li> <li>- Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</li> <li>- Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune</li> <li>- Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicare e nominare gli oggetti</li> <li>- presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.</li> <li>- Presentarsi</li> <li>- Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà</li> <li>- Applica modelli e utilizza linguaggi specifici per risolvere problemi in situazioni quotidiane</li> <li>- Usa le conoscenze e le metodologie scientifiche e tecnologiche per spiegare ed affrontare le problematiche del mondo che ci circonda.</li> </ul>		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare</li> <li>- Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</li> <li>- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</li> <li>- Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</li> <li>- Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</li> <li>- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</li> <li>- Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</li> <li>- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</li> <li>- Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</li> <li>- Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</li> <li>- Individuare la relazione fra gli oggetti</li> <li>- Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</li> <li>- Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche</li> <li>- Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)</li> <li>- Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</li> <li>- Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</li> <li>- Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</li> <li>- Comprendere e rielaborare mappe e percorsi</li> <li>- Costruire modelli e plastici</li> <li>- Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni</li> <li>- Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi</li> <li>- Porre domande sulle cose e la natura</li> <li>- Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</li> <li>- Descrivere e confrontare fatti ed eventi</li> <li>- Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine</li> <li>- Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni</li> <li>- Elaborare previsioni ed ipotesi</li> <li>- Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</li> <li>- Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</li> <li>- Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</li> <li>- Costruire modelli di rappresentazione della realtà</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</li> <li>- Linee del tempo</li> <li>- Periodizzazioni: giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</li> <li>- Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra)</li> <li>- Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti</li> <li>- Serie e ritmi</li> <li>- Simboli, mappe e percorsi</li> <li>- Figure e forme</li> <li>- Numeri e numerazione</li> <li>- Strumenti e tecniche di misura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata</li> <li>- Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</li> <li>- Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)</li> <li>- Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane</li> <li>- Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando reperti per confronto e producendo una "mostra"</li> <li>- Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni binivoche oggetti/persone, ecc.</li> <li>- Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)</li> <li>- Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</li> <li>- Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)</li> <li>- Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possiede le abilità di base nelle tecnologie informatiche</li> <li>- Usa il computer per presentare elaborati e per comunicare in rete</li> <li>- Usa con spirito critico notizie, informazioni e dati reperiti in internet</li> </ul>		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - TUTTI</b>			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>		<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti</li> <li>- Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</li> <li>- Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</li> <li>- Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</li> <li>- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</li> <li>- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</li> <li>- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer</li> <li>- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</li> <li>- Visionare immagini, opere artistiche, documentari</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il computer e i suoi usi</li> <li>- Mouse</li> <li>- Tastiera</li> <li>- Icone principali di Windows e di Word</li> <li>- Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vedi abilità</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- È consapevole di essere artefice della propria crescita culturale</li> <li>- Sa integrare nel proprio bagaglio nuove conoscenze ed abilità in un processo continuo di apprendimento</li> </ul>	
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>		<b>TUTTI</b>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisire ed interpretare l'informazione.</li> <li>- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</li> <li>- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rispondere a domande su un testo o su un video</li> <li>- Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</li> <li>- Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</li> <li>- Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</li> <li>- Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</li> <li>- Compilare semplici tabelle</li> <li>- Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semplici strategie di memorizzazione</li> <li>- Schemi, tabelle, scalette</li> <li>- Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana)</li> <li>- Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</li> <li>- Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.</li> <li>- A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.</li> <li>- A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possiede strumenti di giudizio per valutare se stesso, le proprie azioni, i comportamenti individuali e sociali</li> <li>- Sa orientare le proprie scelte in modo critico</li> <li>- Collabora fattivamente in contesti comunitari di gruppo</li> <li>- Condivide con responsabilità, attraverso un sistema di regole, la realizzazione di un progetto comune portandolo a compimento per la parte di sua competenza</li> <li>- Segue uno stile di vita e adotta comportamenti coerenti con la salubrità personale ed ambientale</li> <li>- Rispetta la diversità di genere e provenienza e riconosce in esse fonti di arricchimento personale</li> </ul>		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>IL SE E L'ALTRO</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</li> <li>- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</li> <li>- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</li> <li>- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</li> <li>- 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.</li> <li>- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</li> <li>- Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</li> <li>- 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</li> <li>- Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</li> <li>- Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</li> <li>- Rispettare i tempi degli altri</li> <li>- Collaborare con gli altri</li> <li>- Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</li> <li>- Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</li> <li>- Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</li> <li>- Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</li> <li>- Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</li> <li>- Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni)</li> <li>- Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</li> <li>- Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</li> <li>- Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</li> <li>- Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</li> <li>- Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</li> <li>- Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</li> <li>- Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</li> <li>- Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</li> <li>- Regole della vita e del lavoro in classe</li> <li>- Significato della regola</li> <li>- Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche;</li> <li>- Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni</li> <li>- Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni</li> <li>- Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</li> <li>- Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</li> <li>- Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti</li> <li>- Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possiede strumenti di giudizio per valutare se stesso, le proprie azioni, i comportamenti individuali e sociali</li> <li>- Sa orientare le proprie scelte in modo critico</li> <li>- Collabora fattivamente in contesti comunitari di gruppo</li> <li>- Condivide con responsabilità, attraverso un sistema di regole, la realizzazione di un progetto comune portandolo a compimento per la parte di sua competenza</li> <li>- Segue uno stile di vita e adotta comportamenti coerenti con la salubrità personale ed ambientale</li> <li>- Rispetta le diversità di genere e provenienza e riconosce in esse fonti di arricchimento personale</li> </ul>		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>TUTTI</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare valutazioni</li> <li>- rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</li> <li>- Assumere e portare a termine compiti e iniziative</li> <li>- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</li> <li>- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</li> <li>- Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</li> <li>- Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</li> <li>- Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</li> <li>- Formulare ipotesi di soluzione</li> <li>- Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</li> <li>- Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</li> <li>- Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</li> <li>- Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</li> <li>- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regole della discussione</li> <li>- I ruoli e la loro funzione</li> <li>- Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</li> <li>- Fasi di un'azione</li> <li>- Modalità di decisione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni</li> <li>- Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare</li> <li>- Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</li> <li>- "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</li> <li>- Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura</li> <li>- Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

<b>RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta simboli, ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche</li> <li>- Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti</li> <li>- Riconosce e mette a frutto i propri talenti</li> <li>- Riflette con spirito critico su affermazioni e condizioni per prendere una decisione</li> <li>- Riconosce e gestisce i diversi aspetti della propria esperienza, espressiva, motoria, emotiva e razionale</li> <li>- E' in grado di analizzare dati ed informazioni provenienti da diversi media</li> </ul>		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</li> <li>- Ascoltare brani musicali.</li> <li>- Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni</li> <li>- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà</li> <li>- Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare</li> <li>- Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</li> <li>- Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</li> <li>- Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e</li> <li>- discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</li> <li>- Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri</li> <li>- Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</li> <li>- Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</li> <li>- Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</li> <li>- Principali forme di espressione artistica</li> <li>- Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</li> <li>- Gioco simbolico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale</li> <li>- Drammatizzare situazioni, testi ascoltati</li> <li>- Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto</li> <li>- Copiare opere di artisti; commentare l'originale</li> <li>- Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</li> <li>- 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</li> <li>- 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.</li> <li>- Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca</li> <li>- Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</li> <li>- Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</li> </ul>

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

### RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:

- Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta simboli, ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
- Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti
- Riconosce e mette a frutto i propri talenti
- Riflette con spirito critico su affermazioni e condizioni per prendere una decisione
- Riconosce e gestisce i diversi aspetti della propria esperienza, espressiva, motoria, emotiva e razionale
- E' in grado di analizzare dati ed informazioni provenienti da diversi media

### CAMPI D'ESPERIENZA

### IL CORPO ED IL MOVIMENTO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il proprio corpo;</li> <li>- padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</li> <li>- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</li> <li>- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</li> <li>- Utilizzare nell'esperienza</li> <li>- le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</li> <li>- Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</li> <li>- 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</li> <li>- Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</li> <li>- Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi</li> <li>- Rispettare le regole nei giochi</li> <li>- Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il corpo e le differenze di genere</li> <li>- Regole di igiene del corpo e degli ambienti</li> <li>- Gli alimenti</li> <li>- Il movimento sicuro</li> <li>- I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</li> <li>- Le regole dei giochi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzucine, ritmi) per la denominazione.</li> <li>- Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.</li> <li>- Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi</li> <li>- Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date</li> <li>- 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</li> <li>- 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)</li> </ul>