

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**

CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, sperimenta anche le tecnologie.

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni.
- Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Ascoltare e comprendere i discorsi altrui/racconti.	Elementi basilari dello ascolto (postura, sguardo, organizzazione spazio).	Ascoltare e comprendere i discorsi altrui/racconti.	Elementi basilari dello ascolto (postura, sguardo, organizzazione spazio).	Ascoltare e comprendere storie, racconti, esperienze comprendendo il significato generale.	Elementi basilari dell'ascolto attivo (tempi di almeno 10 minuti)
Pronunciare correttamente le parole.	Principali strutture della lingua italiana.	Analizzare e commentare figure di crescente complessità.	Principi essenziali di organizzazione del discorso.	Usare un repertorio linguistico appropriato.	Riconoscere ed usare gli elementi principali della frase semplice.
Formulare frasi di senso compiuto.	Elementi di base delle funzioni della lingua.	Inventare storie e racconti.	Principali connettivi logici.	Strutturare correttamente una frase con tutti i suoi elementi (articoli, nomi,	Parti variabili del discorso.
Descrivere e raccontare					

<p>eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Raccontare con parole proprie una breve vicenda.</p>	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p>		<p>Lessico specifico legato alle esperienze.</p>	<p>verbi, aggettivi, avverbi).</p>	<p>Ampliamento del lessico.</p>
<p>Comunicare i propri bisogni e stati d'animo.</p>		<p>Comunicare e esprimere se stesso all'interno del gruppo.</p>		<p>Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande e formulando ipotesi.</p>	
		<p>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.</p>		<p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze, rime, somiglianze semantiche.</p>	<p>Scrittura spontanea</p> <p>Giochi fonologici e metafonologici.</p>

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Giochi fonologici e meta fonologici.
2. Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.
3. A partire da un testo letto dall'insegnante riassumerlo in una serie di sequenze illustrate, riformularlo con le sequenze e drammatizzarlo.
4. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco/esperienza e illustrarne le sequenze.
5. Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.
6. A partire da una storia letta/narrata ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i loro sentimenti con una discussione di gruppo.
7. A partire da un avvenimento o da un fatto narrato/letto esprimere semplici valutazioni sulle ragioni delle azioni, argomentandole.

RUBRICA VALUTATIVA			
COMP.CHAIVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Si esprime con cenni, parole frasi, enunciati minimi su bisogni e richieste; nomina oggetti noti.	Si esprime con enunciati minimi comprensibili; racconta i vissuti con domande stimolo.	Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.	Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in periodi brevi, coerenti e coesi per esprimere esperienze, vissuti, bisogni. Comprende e utilizza nessi temporali e causali. Esprime opinioni e stati d'animo con un lessico appropriato, formulando valutazioni e ipotesi, anche con domande stimolo dell'insegnante. Partecipa alla conversazione con pertinenza e ascoltando gli altri.
Racconta vissuti ed esperienze su domanda precisa dell'insegnante, senza fare riferimento a dimensioni temporali.	Racconta vissuti con domande stimolo dell'insegnante, collocando nel tempo le esperienze vicine.	Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando nel tempo i fatti più vicini, anche con domande orientative dell'insegnante.	Riferisce, in modo semplice ma coerente, la trama di un racconto; individua le informazioni esplicite e formula ipotesi sulle informazioni implicite, anche con domande stimolo dell'insegnante.
Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate (es. prendere un oggetto indicato)	Esegue consegne espresse con frasi semplici per compiti precisi.	Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dal compagno.	Esegue consegne e indicazioni di una minima complessità (es. doppie) impartite dall'insegnante e, nel dubbio, chiede spiegazioni

<p>Interagisce con i compagni con parole, frasi, cenni e azioni.</p>	<p>Interagisce con i pari scambiando informazioni/intenzioni relative al gioco o al compito.</p>	<p>Interagisce con i compagni nel gioco e nel compito, scambiando informazioni, prendendo accordi, ideando attività/situazioni.</p>	<p>Inventa con i compagni situazioni di gioco e storie, con scambio di informazioni.</p>
<p>Ascolta racconti e storie, mostrando di comprendere il significato generale.</p>	<p>Ascolta narrazioni/storie dall'adulto e individua l'argomento generale e alcune informazioni esplicite, ponendo domande.</p>	<p>Ascolta narrazioni/letture, sa riferire l'argomento e le informazioni esplicite, racconta per sommi capi seppur con delle incongruenze.</p> <p>Sa illustrare un breve racconto in sequenze e drammatizzarlo.</p> <p>Sa ricostruire un racconto dalle sequenze.</p> <p>Distingue le lettere dai numeri.</p> <p>Copia il proprio nome.</p> <p>Dato un esempio sa sillabare parole bi/trisillabe; udita una sillabazione, ricostruisce la parola.</p> <p>Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p>	<p>Inventa semplici rime e filastrocche.</p> <p>Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e viceversa.</p> <p>Scrive da solo il proprio nome, nomina lettere, fa ipotesi sulla scrittura, sillaba spontaneamente, fonde sillabe in parole.</p> <p>Inventa parole a partire da radici di parole note; ipotizza il significato delle parole a partire dal suono e/o dal contesto.</p>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
COMUNICAZIONE NELLA LINGUA
STRANIERA**

CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Riconosce e memorizza suoni e vocaboli nuovi
- Comunica con i compagni mediante semplici forme di saluto e di convenevoli in lingua straniera
- Sperimenta filastrocche, canzoncine e semplici drammatizzazioni
- Ascolta e comprende semplici storie, con il supporto dei disegni.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.
- Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Non previste		Non previste		<p>Ricezione orale (ascolto) Comprendere parole, brevissime, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p>Produzione orale Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p> <p>Pronuncia di un repertorio di vocaboli e semplici frasi memorizzate di uso comune</p> <p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p>

				Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto usando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose	
--	--	--	--	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Ascolto di filastrocche e canzoncine
2. Memorizzazione di semplici frasi e canzoncine
3. Conoscenza di vocaboli nuovi nel contesto di vita quotidiana
4. Costruire brevi e semplici filastrocche
5. Giochi di abbinamento suoni e immagini

RUBRICA VALUTATIVA			
COMP.CHAIVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
	Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	Riproduce brevissime filastrocche e canzoncine imparate a memoria	
	Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante	<p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente</p> <p>Nomina in lingua straniera alcuni oggetti noti: giochi, animali, parti del corpo</p> <p>Utilizza in modo pertinente semplici formule comunicative memorizzate per salutare, dire e chiedere il nome, indicare oggetti</p> <p>Date delle illustrazioni già note, abbina il termine in lingua straniera che ha imparato</p>	

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

CAMPI D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Matematica:

- 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.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Storia:

- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Scienze:

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Tecnologia:

- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Geometria:

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termine come avanti / dietro, sopra / sotto, destra / sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

COMPETENZE SPECIFICHE

Matematica, numero:

- utilizzare quantificatori; numerare.

Matematica, relazione / misura:

- raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.
- Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.

Matematica, spazio / geografia:

- utilizzare organizzatori spaziali per orientarsi nello spazio.

Storia:

- utilizzare organizzatori temporali per orientarsi nel tempo.
- Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti(giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le frasi di una procedura o di un semplice procedimento.

Scienze:

- osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi.
- Distinguere ed individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano.

Tecnologia:

- Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione ed il funzionamento.

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Raggruppare secondo criteri.</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>Raggruppare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p>	<p>Concetti temporali, spaziali e topologici di base.</p>	<p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti.</p> <p>Numerare.</p>	<p>Concetti temporali di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>Linee del tempo.</p> <p>Concetti spaziali e topologici come vicino-lontano, avanti-dietro, destra-sinistra...</p> <p>Raggruppamenti, seriazioni, ordinamenti.</p> <p>Serie e ritmi.</p>	<p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni.</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p>	<p>Periodizzazioni: fasi della giornata, giorni, settimane, mesi...</p> <p>Numeri e numerazione.</p> <p>Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>

<p>Porre domande sulle cose e la natura.</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà.</p>	<p>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale.</p>	<p>Figure e forme.</p>	<p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>Elaborare previsioni e ipotesi.</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e fenomeni.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati.</p> <p>Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.</p>	
---	--	------------------------	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. (storia)
2. Leggere un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative. (storia)
3. Compilare un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, assenze, attività tipiche... (storia)
4. Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni portando referti per confronto (storia)
5. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte. (matematica)
6. Costruire modellini, oggetti con materiali vari. (tecnologia)
7. Eseguire semplici esperimenti scientifici. (scienze)
8. Eseguire semplici rilevazioni statistiche. (matematica)
9. Raccogliere piante, oggetti... e raggruppare, seriare, classificare, fare dei ritmi secondo criteri diversi. (matematica)

RUBRICA VALUTATIVA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: LA CONOSCENZA DEL MONDO			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza le operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, la alimentazione secondo routines note.</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.</p>	<p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita; esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p>	<p>Storia:</p> <p>utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante.</p> <p>Riordina in successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale(4 sequenze).</p>
<p>Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo).</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p>	<p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta.</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p>	<p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (bottoni grandi e gialli..).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</p>	<p>Geografia: utilizza con proprietà i concetti topologici e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli ricostruire verbalmente e graficamente.</p> <p>Storia: ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti.</p>
		<p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli posti in sequenza; numera correttamente entro il 10.</p>	<p>Matematica: raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri (1 / 2 attributi); in classificazioni o</p>

		Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.	<p>seriazioni date di oggetti (5 elementi) o rappresentate graficamente, individua a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura(ritmo: 3 elementi).</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori "tutti", "tanti" ...</p> <p>Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (di più / di meno).</p>
Individua a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti.	Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.	Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.	Geografia / scienze: individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.
<p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi.</p> <p>Risponde con parole frasi o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p>	Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.	Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti.	<p>Scienze:</p> <p>distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.</p> <p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p> <p>Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle (si orienta e compila in modo corretto).</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA:

Tecnologia:

- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Geometria:

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termine come avanti / dietro, sopra / sotto, destra / sinistra, ecc; segue correttamente un semplice percorso sulla base di indicazioni grafiche

COMPETENZE SPECIFICHE

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Non previste		Non previste		Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare i tasti delle frecce unidirezionali, dello spazio, dell'invio Eeguire semplici giochi di tipo linguistico, logico e grafico con precise istruzioni da parte dell'adulto	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera

				<p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica e individuare le principali icone che gli servono</p> <p>Realizzare semplici elaborazioni grafiche</p> <p>Visionare immagini</p> <p>Operare con lettere e numeri in esercizi vari</p>	<p>Icone principali di Windows e di word e Paint</p>
--	--	--	--	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Conoscere le principali parti del computer e la loro funzione
2. Conoscere la funzione del mouse e dei principali tasti
3. Conoscere lo spazio schermata e controllare il movimento del mouse
4. svolgere semplici esercizi e giochi con la supervisione dell'insegnante

RUBRICA VALUTATIVA**COMP.CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
	Assiste a rappresentazioni multimediali e a semplici giochi al computer svolti dai compagni più grandi	Visiona immagini e brevi filmati Realizza semplici elaborazioni grafiche	
	Utilizza la tastiera per compiere esercizi spontanei Impugna il mouse e coglie la relazione fra movimento della mano e freccia nella schermata	Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone Con la guida dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico e grafico utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo	

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
IMPARARE A IMPARARE**

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle.
- Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti.
- Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive.
- Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati...
- Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati.
- Motivare le proprie scelte.

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Rispondere a domande su un testo.</p> <p>Approccio alla soluzione di semplici problemi di ordine quotidiano.</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione.</p>	<p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p>	<p>Schemi, tabelle, scalette</p>	<p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare le informazioni esplicite principali; - costruire brevi sintesi su testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; - riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>	<p>Strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>

Conoscenza di semplici tabelle.	Tabelle	Compilare semplici tabelle.		Leggere e costruire tabelle.	
---------------------------------	---------	-----------------------------	--	------------------------------	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (giorni della settimana...).
2. Costruire cartelli per illustrare le routine, facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.
3. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note con simboli convenzionali.
4. Partendo da una narrazione, lettura, esperienza, racconto personale, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
5. A partire da un compito dato, disegnare o recuperare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

RUBRICA VALUTATIVA			
COMP.CHAIVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante.	Mette spontaneamente in relazione nel gioco oggetti, spiegandone la ragione.	Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni (relazioni causali, funzionali, topologiche) su domande stimolo dell'insegnante e ne dà semplici spiegazioni. Pone domande quando non sa darsi la spiegazione.	Individua spontaneamente relazioni e le spiega . Elabora ipotesi, quando non sa darsi spiegazioni, di cui chiede conferma all'adulto.
Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.	Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto ipotizza personali soluzioni.	Prova le soluzioni note di fronte ad una consegna o problema nuovi, se falliscono ne tenta di nuove; chiede aiuto all'insegnante se o la collaborazione dei pari se non riesce.	Ipotizza diverse soluzioni di fronte a problemi nuovi e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare. Sa dire a richiesta come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.
Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.	Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, su richiesta, riferisce le più semplici.	Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle. Rielabora un testo in sequenze e viceversa ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	Ricava e riferisce informazioni da mappe, diagrammi, tabelle, grafici. Usa tabelle predisposte per organizzare i dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

CAMPI D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA:

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

COMPETENZE SPECIFICHE

- Riferire i propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato.
- Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita.
- Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole....
- Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto.
- Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.
- Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente.
- Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua.

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti in autonomia. Conoscere le regole della vita scolastica. Scoprire e conoscere il proprio corpo (diversità sessuale).	Regole della vita e del lavoro in sezione.	Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Acquisire le regole della vita scolastica e di comportamento. Riconoscere la propria identità sessuale e le proprie caratteristiche.	Regole della convivenza nel piccolo e grande gruppo. Riconoscimento dei gruppi sociali riferiti all'esperienza (ruoli e funzioni).	Collaborare con i compagni per la realizzazione di un'esperienza comune. Interagire rispettando sé e gli altri. Prendere coscienza della propria identità e soddisfare le proprie	Regole della vita e del lavoro in sezione.

<p>Esternare i propri sentimenti, emozioni e bisogni.</p> <p>Collocarsi all'interno della propria famiglia e riconoscere le persone che lo circondano. Conoscere culture diverse.</p> <p>Ascoltare gli altri, intervenire su richiesta e liberamente.</p> <p>Capire i sì e i no della vita quotidiana.</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, maestre, spazi, materiali contesti e ruoli. Conoscere gli spazi all'interno della sezione e avvertire semplici situazioni di pericolo.</p> <p>Conoscere le semplici tradizioni della propria cultura (simboli, gesti, segni...)</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Riflessioni sulle regole quotidiane.</p> <p>Riflessioni sulle proprie tradizioni.</p>	<p>Esprimere sentimenti emozioni e bisogni.</p> <p>Riconoscersi all'interno della famiglia, ricostruire la propria storia e riconoscere le caratteristiche di altre tradizioni.</p> <p>Rispettare il turno di parola ed ascoltare gli altri.</p> <p>Avviare le prime domande sui temi fondamentali della vita.</p> <p>Orientarsi nelle prime organizzazioni temporali anche relative alla propria storia. Conoscere gli ambienti della scuola ed orientarsi; riconoscere giochi o situazioni pericolose.</p> <p>Riconoscere gli elementi della propria tradizione culturale.</p>	<p>Ricostruire la propria storia personale.</p> <p>Riflessioni sui propri comportamenti.</p>	<p>esigenze. Riconoscere i propri sentimenti ed emozioni.</p> <p>Conoscere la propria storia, quella familiare e dell'ambiente culturale del gruppo anche attraverso l'esperienza di tradizioni diverse.</p> <p>Scoprire il confronto e la reciprocità nel parlare e nell'ascoltare con i compagni e gli adulti.</p> <p>Distinguere ciò che è bene e ciò che è male dagli eventi della vita quotidiana.</p> <p>Essere in grado di trasferire l'evoluzione e lo sviluppo dei viventi e della natura. Cogliere le diverse relazioni. Muoversi autonomamente all'interno della sezione e della scuola, facendo attenzione alle situazioni pericolose e prevenirle.</p> <p>Avvicinarsi alle prime conoscenze dell'organizzazione sociale.</p>	<p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati da alunni di altre culture).</p> <p>Regole di convivenza.</p> <p>Riflessioni adeguate all'età sui grandi temi.</p> <p>Esperienza diretta.</p>
---	--	--	--	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Attraverso le immagini individuare sentimenti espressi ed ipotizzare le cause.
2. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per rilevare differenze e somiglianze presenti tra gli alunni.
3. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola.
4. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.
5. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.
6. Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.

RUBRICA VALUTATIVA

COMP.CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
Aiutato interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo.	Gioca con i compagni scambiando informazioni nel breve periodo.	Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando nel lavoro di gruppo.
Esprime i propri bisogni e le proprie esperienze con cenni e parole e frasi.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta vissuti con domande dell'insegnante.	Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.	Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente, con lessico appropriato, formula un criterio di giudizio adatto alla sua età.
Conoscenza minima della propria storia personale, familiare con l'aiuto dell'insegnante.	Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.	Pone domande sulla propria storia e conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro.	Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi o nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.

Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	Partecipa alle attività collettive in modo attivo.	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su invito dell'adulto.	Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.
Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, su indicazioni e richiami dell'insegnante.	Rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli	Rispetta le cose e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità dei suoi comportamenti. Riconosce l'autorità dell'adulto è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.	Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.
Aiutato dall'insegnante impara ad osservare la natura e le sue trasformazioni. Aiutato riconosce le situazioni pericolose per sé.	Sa osservare la natura e l'ambiente circostante cogliendone i mutamenti. Si avvia al riconoscimento del pericolo per sé e per gli altri.	Riconosce i cambiamenti della natura e nell'ambiente che lo circonda. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.	Coglie le relazioni dall'osservazione della natura e della realtà in cui vive. Individua comportamenti potenzialmente pericolosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche comportamenti preventivi.
Aiutato individua i semplici simboli della sua tradizione culturale e del paese in cui vive.	Riconosce i segni della sua cultura e ne spiega il contenuto con parole semplici.	Racconta momenti della sua tradizione popolare e riconosce alcuni monumenti ed edifici del suo paese.	Spiega le feste più importanti della sua tradizione. Conosce gli edifici principali del suo paese e le loro funzione(municipio piazza, chiesa, ufficio postale, teatro....)

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA**

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Prendere iniziative di gioco e di lavoro.
- Collaborare e partecipare alle attività collettive.
- Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni.
- Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza.
- Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.
- Ipotesizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
- Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito.</p>	<p>Regole della discussione i ruoli e la loro funzione.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p>	<p>Modalità di rappresentazione grafica.</p> <p>Fasi di un'azione.</p>	<p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali dell'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento.</p>	<p>Modalità di decisione.</p>

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri, spiegare e sostenere le proprie ragioni.
2. Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco ipotizzare possibili soluzioni.
3. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività... e giustificare la decisione presa.
4. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.

RUBRICA VALUTATIVA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esegue compiti impartiti; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura; sa chiedere spiegazioni. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti assegnatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.
Si aggrega nel gioco a pochi compagni. Svolge le attività nel gruppo.	Formula proposte di gioco ai compagni. Partecipa alle attività collettive.	Propone giochi al gruppo e si fa promotore. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.	Inventa giochi in piccolo e grande gruppo. Collabora nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.
Sa individuare piccole difficoltà e chiede aiuto.	Riconosce problemi e pone domande.	Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni.	Individua problemi e ipotizza diverse soluzioni.
Esprime le proprie preferenze e bisogni. Esegue il proprio lavoro. Osserva esperimenti.	Spiega con frasi molto semplici le proprie intenzioni. Formula i primi giudizi sul suo lavoro. Rielabora con l'insegnante le fasi di un esperimento.	Sostiene la propria opinione. Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini.	Sostiene la propria opinione con argomentazioni. Esprime intraprendenza nel lavoro. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti, con descrizioni e uso di tabelle.

Accoglie le proposte.	Esprime una scelta.	Sceglie tra alternative e condivide una scelta mediata.	Opera le scelte motivandole e sostenendole.
-----------------------	---------------------	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI, CREATIVITA' ESPRESSIONE

CAMPI D'ESPERIENZA: LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

COMPETENZE SPECIFICHE:

- Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari....
- Illustrare racconti, film, spettacoli.
- Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati.
- Realizzare giochi simbolici.
- Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche.
- Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audio visivamente.
- Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze.
- Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...).
- Partecipare al canto corale.

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Imitare attraverso i gesti, i movimenti, la voce.	Gioco simbolico.	Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.	Emozioni corporee	Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Linguaggio del corpo (mimica/gestualita') piu' completo e significativo
Accettare di partecipare ai giochi simbolici		Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.			
Esplorare materiali a	Principali forme di	Utilizzare diversi materiali	Tecniche di	Inventare storie ed	Padronanza di diverse

<p>disposizione e utilizzarli in modo personale. Usare modi diversi per stendere il colore. Impugnare i diversi strumenti e ritagliare.</p> <p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici).</p> <p>Riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente che lo circonda</p>	<p>espressione artistica</p>	<p>per rappresentare. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Vedere opere d'arte</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.</p>	<p>rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p>	<p>esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Formulare piani di azione, individuali e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.</p> <p>Ascoltare brani musicali. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>tecniche espressive (grafico-pittoriche, gestuali, verbali...)</p> <p>Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte (pittura, plastica, fotografia, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p>
--	------------------------------	--	--	--	--

		<p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale.</p>		<p>Partecipare attivamente al canto corale, sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri</p>	
--	--	---	--	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.
2. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.
3. Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando le tecniche e materiali diversi; descrivere un prodotto.
4. Copiare opere di artisti e commentare l'originale.
5. Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive, muoversi a ritmo di musica.
6. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi.
7. Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra suoni e le possibili fonti.
8. Ideare semplici aree musicali con la voce per ritmare una rima.
9. Commentare verbalmente o con disegno film o spettacoli visti.
10. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare con il canto e con sequenze sonore eseguite con strumenti convenzionali.

RUBRICA VALUTATIVA			
COMP.CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esegue scarabocchi senza particolare finalita' espressiva. Comunica attraverso la mimica i propri bisogni e stati d'animo	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare	Si esprime attraverso il disegno o le attivita' plastico-manipolative con cura.	Il disegno e le attivita' plastico-manipolative sono utilizzati a intenzionalita' e buona accuratezza.
Colora su aree estese del foglio.	Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio.	Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche	Nella coloritura realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni.
Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.	Segue spettacoli per bambini con interesse per brevi periodi.	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse.	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e di drammatizzazione.
Riproduce suoni e semplici ritmi ascoltati sonori.	Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze con la voce o con materiali non strutturati.	Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con semplici strumenti e materiali strutturati.	Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati.
Ascolta e prova a cantare semplici canzoni.	Canta semplici canzoncine.	Canta semplici canzoncine, anche in coro, partecipa alle attività di drammatizzazione.	Canta canzoni individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse e originalità.



**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO**

CAMPI D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- 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.
- 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.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

COMPETENZE SPECIFICHE

- Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore, ecc.).
- Individuare elementi connessi alle differenze di genere.
- Individuare semplici norme di igiene e di salute del proprio corpo e osservarle.
- Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare usando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici.
- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici.
- Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi.
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo.
- Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.

3	ANNI	4	ANNI	5	ANNI
ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<u>IL MOVIMENTO</u> Sperimentare gli schemi motori statici e dinamici di base:correre, saltare,gattonare, rotolare, strisciare e lanciare.	Schema corporeo.	<u>IL MOVIMENTO</u> Consolidare gli schemi motori statici e dinamici di base:correre, saltare, gattonare, rotolare, strisciare, lanciare e stare in equilibrio. Coordinare i movimenti in	Schema corporeo.	<u>IL MOVIMENTO</u> Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base:correre, saltare, gattonare, rotolare, strisciare,lanciare e stare in equilibrio. Avvio alla tecnica	Schema corporeo e schemi motori.

<p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO</u> (vedi Immagini, suoni e colori)</p> <p><u>GIOCO</u> Conoscere le regole dei giochi :negli angoli ,in gruppo in sezione,nel cerchio. Alimentarsi e vestirsi con aiuto.</p>	<p>Regole di giochi mimico-gestuali e in cerchio: carletto, maiorca, girotondi. Modalità di utilizzo di: puzzle, domino, casetta, costruzioni, pista.</p>	<p>attività che implicano l'uso di atrezzi (palla)</p> <p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO</u> (vedi Immagini suoni e colori)</p> <p><u>GIOCO</u> Conoscere e rispettare le regole dei giochi :negli angoli in sezione, nel cerchio.</p>	<p>Regole di giochi mimico gestuali e in cerchio: il gatto, la bella lavanderina, cappuccetto rosso, girotondi, se sei felice, il gatto e il topo. Regole di gioco negli spazi di sezione. Modalità di utilizzo di giochi in scatola. Regole degli ambienti.</p>	<p>dell'annodare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di atrezzi (palla, cerchi, corda, trampoli, bastoni, mattoni).</p> <p><u>IL LINGUAGGIO DEL CORPO</u> (vedi Immagini, suoni e colori)</p> <p><u>GIOCO</u> Conoscere e rispettare le regole dei giochi negli angoli, nel cerchio e nei giochi di squadra: bandiera....</p>	<p>Regole di giochi mimico-gestuali, in cerchio e di giochi a squadra:le scimmiette, un elefante, girotondi, il gatto e il topo, booghie booghie, bandiera, libera il campo, palla avvelenata Regole di gioco negli spazi di sezione. Regole di giochi in scatola. Regole degli ambienti.</p>
<p><u>SALUTE E BENESSERE</u></p> <p>Nominare ed indicare le parti del proprio corpo.</p> <p>Tenersi puliti e in ordine con la guida dell'adulto.</p>	<p>Il corpo nelle sue parti essenziali, sommariamente le differenze di genere.</p> <p>Regole di igiene del corpo.</p>	<p><u>SALUTE E BENESSERE</u></p> <p>Nominare, indicare su di sé e sugli altri le parti del corpo e rappresentarlo.</p> <p>Tenersi puliti e in ordine autonomamente. Alimentarsi e vestirsi con buona autonomia.</p>	<p>Il corpo in tutte le sue parti, le differenze di genere.</p> <p>Regole di igiene del corpo.</p>	<p><u>SALUTE E BENESSERE</u></p> <p>Nominare, indicare su di sé e sugli altri le parti del corpo e rappresentarlo in modo completo e corretto (non stilizzato).</p> <p>Tenersi puliti, in ordine autonomamente. Alimentarsi e vestirsi con autonomia. Distinguere, con riferimento</p>	<p>Il corpo in tutte le sue parti, avvio alla lateralità,le differenze di genere.</p> <p>Regole di igiene del corpo.</p> <p>Gli alimenti.</p>

<p>Giocare in modo sicuro seguendo le indicazioni dell'adulto.</p>	<p>Movimento sicuro.</p>	<p>Giocare autonomamente in modo sicuro.</p>	<p>Movimento sicuro.</p>	<p>a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p>	<p>Il movimento sicuro. I pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p>
--	--------------------------	--	--------------------------	--	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

1. Individuare e disegnare il corpo e le sue parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio.
2. Denominare parti e funzioni del corpo e eseguire giochi motori di individuazione.
3. Ideare ed eseguire danze per esercitare le diverse parti del corpo.
4. Accompagnare una filastrocca o ritmo con gioco di mani.
5. Eseguire in gruppo esercizi e/o danze con attrezzi.
6. Eseguire giochi di squadra rispettando le regole.
7. In una discussione in gruppo individuare nell'ambiente scolastico potenziali pericoli, ipotizzare comportamenti per prevenirli.
8. In una discussione di gruppo, con l'aiuto dell'insegnante, individuare comportamenti alimentari corretti e nocivi.

RUBRICA VALUTATIVA

COMP.CHAIVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- IL CORPO E IL MOVIMENTO

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
Collabora con l'insegnante nel tenersi pulito.	Su sollecitazione verbale dell'insegnante si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale	Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale	Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli.
Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno.	Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni, zip o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.	Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole, bottoni e zip, purché di adeguate dimensioni.	Maneggia anche indumenti con asole, bottoni e zip e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.
Si serve da solo di cucchiaio e forchetta.	Mangia correttamente servendosi delle posate; accetta di provare alimenti non noti.	Mangia correttamente e compostamente, accettando anche alimenti nuovi.	Mangia compostamente utilizzando anche il coltello con cibi non duri o comunque non difficili da tagliare.
Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.	Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.	Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.	Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.
Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.	Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali	Riconosce e rappresenta graficamente il corpo nelle sue parti essenziali.	Rappresenta graficamente il corpo in modo completo e dettagliato.
Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.	Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.	Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.	In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità

<p>Controlla alcuni schemi motori di base: camminare, correre, rotolare, strisciare, gattonare</p>	<p>Controlla schemi motori dinamici; camminare, saltare, correre, rotolare, strisciare, gattonare.</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grossomotorie; sommariamente nella manualità fine: tagliare, strappare, appallottolare</p>	<p>Padroneggia schemi motori di base: camminare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio, lanciare.</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>Controlla la coordinazione oculomanuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (es. tagliare lungo una riga, piegare, punteggiare, colorare, strappare, impugnare correttamente...).</p>	<p>Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare con precisione, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ...</p> <p>Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.</p> <p>Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.</p> <p>Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p> <p>Conosce alcuni comportamenti e situazioni dannosi per la salute nell'uso dei giochi, degli spazi e degli strumenti scolastici.</p>
--	--	---	---