

Sezione A:

"Traguardi Formativi"



Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Comunicazione nella madre lingua.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Comprende e utilizza un lessico appropriato, partecipa alle conversazioni, esprime chiaramente i propri bisogni, i propri pensieri e le proprie emozioni e racconta esperienze, eventi e storie.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Comprende semplici messaggi e interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi essenziali. Dialoga, con adulti e compagni, per esprimere bisogni e raccontare una propria esperienza.	Comprende brevi racconti e interagisce verbalmente con gli altri, utilizzando un lessico adeguato. Partecipa alle conversazioni, esprime bisogni e racconta esperienze del proprio vissuto in modo chiaro e completo.	Comprende messaggi e storie di complessità crescente; interagisce verbalmente con gli altri utilizzando frasi complete e termini appropriati; partecipa in modo soddisfacente alle conversazioni; esprime bisogni, pensieri ed emozioni e racconta esperienze vissute, rispettando i nessi logici.	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	Arricchisce il proprio lessico e comprende il significato delle parole.
LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare fonemi e parole note. • Discriminare alcuni fonemi e parole note. • Apprendere nuovi vocaboli. • Strutturare frasi essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare tutti i fonemi e le parole note. • Strutturare frasi di senso compiuto. • Acquisire nuovi vocaboli e usarli in modo appropriato. • Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciare correttamente tutti i fonemi e le parole note. • Strutturare frasi corrette e complete di soggetto, predicato, espansione. • Descrivere le caratteristiche principali di un oggetto, animale, persona. • Arricchire il proprio vocabolario utilizzando nuovi termini appresi in differenti contesti. • Ascoltare e comprendere 2/3 consegne in successione. 		

COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni e l'adulto attraverso parole, brevi frasi, cenni e azioni. • Esprimere i propri bisogni. • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice. • Comprendere le prime regole della conversazione. • Partecipare ad una conversazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con i compagni e l'insegnante attraverso parole e brevi frasi. • Esprimere i propri bisogni in modo comprensibile. • Raccontare i propri vissuti (con domande-stimolo del docente). • Conversare rispettando il proprio turno. • Intervenire nelle conversazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con frasi complete e corrette. • Esprimere i propri bisogni in modo coerente e comprensibile. • Raccontare, con semplici discorsi corretti, i propri vissuti. • Esprimere in modo comprensibile impressioni, sensazioni, conoscenze collegate all'esperienza personale. • Dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando i turni e i tempi d'intervento. • Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni. 	<p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative.</p>	<p>Esprime verbalmente una semplice esperienza e racconta una storia ascoltata. Consolida la fiducia nelle proprie capacità comunicative ed espressive, impegnandosi a manifestare idee proprie e ad aprirsi al dialogo con i grandi e i compagni.</p>
ASCOLTO E COMPrensIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare per un breve arco di tempo. • Comprendere semplici messaggi. • Individuare alcuni elementi di una narrazione con l'aiuto dell'insegnante. • Rispondere a domande stimolo relative ai testi narrati. • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice. • Descrivere una storia articolata in due sequenze: prima – dopo. • Accostarsi alla lettura di immagini. • Presentare i propri disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge. • Comprendere il significato globale di una narrazione. • Verbalizzare testi ascoltati con l'aiuto di domande e/o immagini. • Descrivere una semplice storia, rappresentata in tre sequenze. • Porre domande per ottenere informazioni. • Riflettere su dialoghi e conversazioni. • Usare il linguaggio in situazioni di gioco. • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone e oggetti. • Spiegare i propri disegni utilizzando frasi espanse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge, per un tempo prolungato. • Comprendere le sequenze narrative di un testo. • Esporre l'episodio ascoltato e/o visto rispettando la successione logico-temporale degli eventi. • Descrivere una semplice storia, rappresentata in più sequenze. • Inventare una breve storia partendo da uno stimolo (immagine, oggetto ...). • Porre domande per ottenere informazioni e/o spiegazioni. • Formulare ipotesi, ricercare spiegazioni, ragionare nel corso di dialoghi e conversazioni con coetanei e adulti. • Utilizzare il linguaggio per organizzare semplici attività/giochi con i compagni. • Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali. • Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato. 	<p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p>	<p>Ascolta storie, osserva e legge immagini e ne comprende il senso globale.</p>

RIFLESSIONI SULLA LINGUA	<ul style="list-style-type: none"> • Ripetere filastrocche e canzoncine semplici. • Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando filastrocche e canzoncine . • Giocare con i suoni onomatopeici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare e ripetere conte e filastrocche. • Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando canzoncine, filastrocche e fiabe note con l'aiuto dell'insegnante. • Giocare con le parole: assonanze e rime. • Usare: maschile/femminile, singolare/plurale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare, riconoscere e ripetere, conte, filastrocche e scioglilingua. • Sperimentare le proprie capacità espressive dramatizzando canzoncine, filastrocche, brevi storie, fiabe note. • Discriminare differenze e somiglianze fonetiche in parole, conte, filastrocche. • Distinguere le parole dalle non parole. • Confrontare le parole per valutarne la lunghezza. • Segmentare le parole in sillabe - analisi sillabica (es.: battuta di mani, salti nei cerchi ...). • Riconoscere il suono posto all'inizio della parola: sillaba/fonema. • Giocare con i suoni posti alla fine delle parole creando rime. • Distinguere e usare: maschile/femminile, singolare/plurale. 	<p>Sperimenta rime, filastrocche, dramatizzazioni;</p> <p>inventa nuove parole,</p> <p>cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p>	<p>Risponde in modo pertinente a semplici domande.</p> <p>Intuisce da domande stimolo le intenzioni di chi parla.</p>
LETTO - SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi al libro e alle sue caratteristiche. • Incominciare a differenziare l'immagine dal testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi al libro e incuriosirsi per il codice scritto. • Distinguere i segni della parola, dell'immagine, del numero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare interesse per diversi tipi di libri e programmi multimediali. • Mostrare curiosità nei confronti della lingua scritta. • Distinguere il codice linguistico da quello iconografico e numerico. • Compiere tentativi e ipotesi sul significato delle scritte e dei simboli (figure, scritte, etichette, targhe, segnali, cifre ...). • Scoprire che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta. • Imitare la scrittura producendo una varietà di forme e segni con intendo comunicativo. • Orientarsi sul foglio dall'alto al basso e da sinistra a destra. 	<p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia.

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Osserva, raggruppa, ordina, quantifica fatti ed elementi della realtà; trova e usa strategie per risolvere semplici problemi. Sviluppa interessi, atteggiamenti, prime abilità di tipo scientifico.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Raggruppa e ordina secondo un semplice criterio; riconosce le differenze di quantità, risolve situazioni problematiche essenziali e osserva evidenti aspetti e trasformazioni della realtà naturale.	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; stabilisce relazioni di quantità; affronta e risolve semplici situazioni problematiche; individua ed osserva aspetti e trasformazioni della realtà naturale.	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; mette in relazione quantità e simbolo convenzionale; riconosce e risolve correttamente situazioni problematiche; osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.		
ORDINE E MISURA	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare in base ad un criterio dato. Riconoscere le dimensioni: grande/piccolo, alto/basso. Ordinare grandezze fino a due elementi. Riconoscere le quantità: tanto/poco. 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare oggetti secondo due criteri dati. Ordinare grandezze fino a tre elementi: grande - medio - piccolo. Confrontare grandezze: grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto. 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare oggetti in base a due o tre criteri dati. Ordinare elementi in base a criteri stabiliti: grandezza, altezza, lunghezza, forma, funzioni ... Confrontare quantità eseguendo operazioni sul piano concreto. Registrare dati usando schemi, istogrammi o tabelle. Usare semplici strumenti per misurare. 	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p>	<p>Individua somiglianze e differenze, classifica, ordina e quantifica elementi.</p> <p>Raggruppa e ordina secondo criteri stabiliti, usando semplici simboli.</p> <p>Utilizza semplici strumenti predisposti dall'insegnante per raccogliere dati.</p>

NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere quantità. Confrontare quantità: pochi /tanti 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e individuare quantità. Confrontare quantità. Stabilire relazioni di quantità (di più/ di meno). 	<ul style="list-style-type: none"> Contare fino a 10. Rappresentare quantità. Riconoscere simboli numerici. Operare confronti e associazioni di quantità. Stabilire relazioni di quantità: maggiore, minore, uguale Mettere in relazione quantità e simbolo. 	Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.	
SPAZIO E FIGURE	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra - sotto, dentro - fuori, in alto - in basso). Eseguire semplici percorsi. Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli indicatori spaziali (sopra, sotto, dentro, fuori, vicino, lontano, davanti, dietro ...). Riconoscere la propria posizione nello spazio. Eseguire percorsi rispettando le indicazioni date. Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo. 	<ul style="list-style-type: none"> Interiorizzare e rappresentare relazioni spaziali. Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali. Scoprire la simmetria. Conoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo. 	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	
PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Risolvere situazioni problematiche essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconosce e risolvere correttamente situazioni problematiche del vissuto quotidiano. Formulare soluzioni a piccoli problemi. 		<p>Intuisce l'esistenza di un problema legato ai propri bisogni nell'ambito di gioco o di semplici esperienze quotidiane. Formula ipotesi, anche fantastiche, per la risoluzione di un semplice problema.</p>

TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire le dimensioni temporali: prima/dopo. • Percepire la ciclicità temporale: giorno/notte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la scansione temporale prima – dopo. • Collocare le azioni quotidiane nei diversi momenti della giornata: mattino – pomeriggio – sera - notte. • Intuire la ciclicità del tempo: la giornata scolastica. • Ordinare in successione logico - temporale eventi legati all'esperienza con il supporto di immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la scansione temporale prima - adesso – dopo. • Riconoscere, verbalizzare e ordinare le azioni della routine. • Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana. • Riferire esperienze personali collocandole correttamente nel tempo. • Formulare ipotesi relative ad eventi di un futuro immediato e prossimo. 	<p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del pas. recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p>	
NATURA	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare l'ambiente utilizzando i sensi. • Osservare elementi della realtà naturale. • Osservare fenomeni atmosferici. • Osservare i cambiamenti della natura nelle diverse stagioni. • Essere curioso e fare domande. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'ambiente utilizzando i sensi. • Osservare e descrivere elementi della realtà naturale. • Riconoscere e denominare aspetti stagionali. • Cogliere le trasformazioni. • Osservare e riconoscere fenomeni. • Compiere semplici collegamenti tra fatti e fenomeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere le varie tipologie di organismi viventi: persone, animali e piante. • Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale. • Conoscere ambienti ed habitat naturali. • Conoscere e descrivere le caratteristiche delle stagioni. • Osservare, cogliere e descrivere trasformazioni. • Osservare e descrivere fenomeni. • Formulare ipotesi e previsioni di eventi. 	<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p>Scopre, analizza e confronta le esperienze reali.</p>
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità verso i principali sussidi tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni sussidi tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sussidi tecnologici e sperimentarne l'uso. 	<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale.

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Si esprime con il corpo , spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, in base a suoni, rumori, musica e indicazioni varie. Usa con creatività tecniche e materiali differenti per produrre.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Sperimenta le capacità espressive del corpo e manipola con curiosità e piacere il colore e i materiali grafico – pittorici.	Accetta di utilizzare i linguaggi espressivi, proposti, preferendone alcuni e usa varie tecniche e materiali per esprimere conoscenze e vissuti.	Utilizza i vari linguaggi espressivi in maniera creativa e adeguata al contesto. Traduce, graficamente, sequenze e contenuti in maniera creativa, efficace e completa.		
ESPRESSIONE	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare le capacità espressive del corpo (suoni, gesti, espressioni). Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le capacità espressive del corpo (drammatizzazione, mimica, gestualità, movimento). Imitare espressioni corporee. Drammatizzare storie con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere pensieri ed emozioni utilizzando il linguaggio del corpo (gestualità, mimica facciale, drammatizzazioni e danze). Assumere posture indicate con finalità espressive. Drammatizzare brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale. 		Esprime emozioni e sentimenti vissuti, utilizzando il movimento, il disegno, il canto, la drammatizzazione.

ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare il segno grafico-pittorico (scarabocchio). Dare significato alla propria produzione grafica. Sperimentare ed utilizzare varie tecniche grafico - pittoriche e manipolative. Conoscere i colori fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare graficamente un vissuto o un racconto. Spiegare i propri elaborati grafici attribuendo loro un significato. Conoscere e giocare con i materiali grafico-pittorici e manipolativi. Sperimentare la formazione dei colori secondari. Associare i colori agli elementi della realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative per esprimersi e comunicare. “Leggere” immagini o opere d’arte, attribuendo loro un significato. Utilizzare in modo autonomo e creativo diversi materiali. Sperimentare la formazione di sfumature. 		Si esprime attraverso le attività manipolative e utilizza varie tecniche espressive e creative
ARTE E SPETTACOLO	<ul style="list-style-type: none"> Seguire spettacoli per bambini. Ascoltare e sviluppare interesse per musiche di vario genere. Incontrare diverse espressioni dell’arte visiva e plastica. 	<ul style="list-style-type: none"> Seguire spettacoli teatrali, filmati e documentari. Ascoltare suoni e musiche di vario genere. Manifestare apprezzamento per le opere d’arte ed esprimere semplici giudizi estetici. 	<ul style="list-style-type: none"> Prestare attenzione rispettando i tempi dello spettacolo proposto (teatrale, musicale, lettura animata, ...) Ascoltare le proposte musicali delle insegnanti. Osservare un’opera d’arte e cogliere gli elementi che la caratterizzano (forme, colori, personaggi, tecniche,...). 	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.	
EDUCARE AL SUONO	<ul style="list-style-type: none"> Usare il corpo e la voce per imitare e riprodurre suoni. Cantare in gruppo insieme all’insegnante. Scoprire i suoni del proprio corpo. Scoprire i suoni della realtà circostante. 	<ul style="list-style-type: none"> Usare il corpo e la voce per riprodurre e inventare suoni e rumori. Cantare in gruppo con i coetanei. Scoprire ed utilizzare i suoni del proprio corpo. Discriminare i suoni e i rumori della realtà circostante. Sperimentare gli oggetti come fonte sonora. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la voce per riprodurre suoni e semplici canzoncine in coro. Cantare in gruppo e/o da soli. Utilizzare consapevolmente i suoni del proprio corpo per produrre semplici sequenze ritmiche. Ascoltare e riconoscere suoni e rumori della realtà circostante. Riconoscere gli oggetti come fonte sonora e utilizzarli per produrre una semplice sequenza ritmica. 	Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	
	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire le caratteristiche di un suono (forte - piano, veloce - lento). 	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare le caratteristiche di un suono (forte - piano, lungo - corto, veloce - lento). Sperimentare semplici strumenti musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> Discriminare le caratteristiche di un suono. Sperimentare semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero. Utilizzare gli elementi musicali sperimentati per riprodurre brevi sequenze. 	Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonore – musicali.	

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: TUTTE

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Conosce il corpo nella globalità delle sue parti. Controlla gli schemi dinamici e posturali di base. Compie i movimenti richiesti nelle attività ludiche rispettando le regole.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Riconosce e denomina le principali parti del corpo, imita gesti, posture, movimenti e partecipa alle attività di gioco libero e guidato.	Conosce e denomina le parti del corpo, controlla schemi dinamici e posturali di base e partecipa ai giochi organizzati rispettando regole.	Conosce il corpo nella sua globalità e denomina e riconosce parti e segmenti corporei; partecipa ai giochi motori proposti rispettando le regole.		
CORPOREITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire globalmente il proprio corpo. ▪ Conoscere e nominare le principali parti del corpo. ▪ Rappresentare graficamente l'omino (faccia, gambe e braccia). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere globalmente il proprio corpo. ▪ Conoscere e nominare le parti del corpo. ▪ Rappresentare graficamente lo schema corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere in modo analitico il proprio corpo. ▪ Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine. ▪ Rappresentare graficamente il proprio corpo in situazioni di stasi e movimento. 	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento	

AUTONOMIA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire il corpo e la realtà circostante attraverso i sensi. ▪ Utilizzare oggetti e materiali in modo attivo. ▪ Scoprire ed accettare le regole delle routine. ▪ Assumere semplici incarichi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare i sensi per conoscere il proprio corpo e la realtà circostante. ▪ Acquisire abilità manipolative. ▪ Adottare un comportamento adeguato nel rispetto delle routine e delle regole. ▪ Assumere e gestire semplici incarichi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare la capacità di discriminazione sensoriale e percettiva. ▪ Esprimersi e comunicare attraverso il corpo. ▪ Interiorizzare un comportamento adeguato e autonomo nel rispetto delle routine e delle regole. ▪ Assumere e gestire autonomamente le consegne dell'insegnante. 	<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia.</p>	
MOTRICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimersi attraverso il gioco ed il movimento. ▪ Scoprire le prime regole del gioco di gruppo. ▪ Sviluppare gli schemi dinamici di base. ▪ Discriminare i principali rapporti topologici. ▪ Usare alcuni attrezzi e materiali. ▪ Muoversi nello spazio interno. ▪ Partecipare a semplici giochi di movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare le potenzialità del corpo in movimento. ▪ Rispettare le regole nei giochi organizzati. ▪ Controllare gli schemi dinamici e posturali. ▪ Acquisire i rapporti topologici. ▪ Conoscere ed usare alcuni attrezzi e materiali. ▪ Sviluppare la motricità fine. ▪ Orientarsi nello spazio scuola. ▪ Partecipare a giochi di movimento ed espressivi. ▪ Attuare comportamenti di condivisione e collaborazione. ▪ Muoversi secondo una semplice coreografia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giocare individualmente e in gruppo, in modo libero o guidato. ▪ Rispettare le regole nei giochi organizzati e liberi. ▪ Consolidare gli schemi dinamici e posturali. ▪ Interiorizzare i rapporti topologici. ▪ Utilizzare attrezzi e materiali nella loro funzione corretta. ▪ Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola. ▪ Sviluppare la motricità fine: prensione, pressione, precisione, coordinazione oculo - manuale. ▪ Rispettare i propri spazi e quelli degli altri nei giochi di movimento. ▪ Confrontarsi ed interagire positivamente con l'adulto e i compagni. ▪ Muoversi coordinando i propri movimenti a quelli del gruppo. 	<p>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.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.</p>	

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Competenze sociali e civiche.

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Sviluppa il senso dell'identità personale, riflette, si confronta, discute con gli altri e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni culturali e religiose della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Rispetta regole di comportamento.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Esprime i propri bisogni ed accetta le indicazioni dell'adulto; conosce la propria famiglia, le prime regole di convivenza; gioca in modo creativo e inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Esprime le proprie esigenze e i propri sentimenti; riconosce la propria storia nella famiglia e nella comunità; fa proprie le semplici regole, riconosce l'autorità dell'adulto nei diversi contesti, gioca in modo costruttivo e creativo; inizia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Inizia a controllare le proprie esigenze e i propri sentimenti; sviluppa il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità; riconosce, comprende e rispetta regole di comportamento e l'autorità dell'adulto; riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto; gioca in modo costruttivo e creativo; riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.		
RELAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accettare il distacco dalla famiglia. ▪ Partecipare ad esperienze con il gruppo sezione. ▪ Scambiarsi giochi e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distaccarsi serenamente dalla famiglia e accettare l'ambiente scolastico. ▪ Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante. ▪ Condividere esperienze con i compagni. ▪ Usare in modo adeguato giochi e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vivere serenamente nell'ambiente scolastico. ▪ Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo. ▪ Usare in modo adeguato e creativo, giochi e materiali, condividerli con i compagni. 		Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.

<p style="text-align: center;">IDENTITÀ PERSONALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire la propria identità. ▪ Esprimere i propri bisogni. ▪ Manifestare le proprie emozioni. ▪ Scoprire quali comportamenti ci fanno “star bene” insieme. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la propria identità. ▪ Comunicare verbalmente i propri bisogni. ▪ Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti. ▪ Saper tollerare piccole frustrazioni. ▪ Imparare a “star bene” con gli altri mettendo in atto comportamenti adeguati. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere consapevole della propria identità. ▪ Riferire il proprio pensiero e la propria esperienza. ▪ Controllare le proprie emozioni (rabbia, paura, aggressività, ecc.). ▪ Provare a risolvere autonomamente conflitti con i coetanei. ▪ Assumere atteggiamenti di amicizia e di solidarietà. 		<p>Manifesta il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p>
<p style="text-align: center;">IDENTITÀ CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo: famiglia – sezione. ▪ Scoprire alcuni simboli del nostro ambiente culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione e alla scuola. ▪ Percepire legami di parentela. ▪ Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità. ▪ Conoscere legami di parentela. ▪ Conoscere simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale. 		<p>Conosce elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia e della comunità, come base per lo sviluppo del senso di appartenenza.</p>
<p style="text-align: center;">CITTADINANZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare chi parla. ▪ Rispondere a semplici domande. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prestare attenzione all'interlocutore . ▪ Intervenire nella conversazione portando il proprio punto di vista. ▪ Scoprire la diversità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rispettare le regole della conversazione. ▪ Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell'altro. ▪ Prendere decisioni insieme e rispettarle. ▪ Conoscere, accettare e rispettare la diversità. 		<p>Riflette, si confronta, ascolta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista e delle differenze.</p>

CONVIVENZA

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire semplici regole. ▪ Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rispettare semplici regole. ▪ Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi. ▪ Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti. ▪ Rispettare le norme del vivere comune. ▪ Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che lo circonda. 	<p>Segue le regole di comportamento e si assume le responsabilità.</p>	<p>Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, e dell'ambiente.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare la stima di sé e l'autonomia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rafforzare la stima di sé e l'autonomia. ▪ Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collocarsi nel tempo e negli spazi familiari. ▪ Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti. ▪ Portare a termine autonomamente l'attività intrapresa. ▪ Rafforzare atteggiamenti di sicurezza e fiducia nelle proprie capacità. 	<p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instaurare rapporti di fiducia con le insegnanti. ▪ Scoprire la segnaletica del semaforo. ▪ Scoprire la figura del vigile urbano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare negli adulti presenti nella scuola figure autorevoli di riferimento. ▪ Scoprire semplici regole di sicurezza stradale. ▪ Conoscere il ruolo del vigile urbano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento. ▪ Conoscere e rispettare le regole della sicurezza stradale (il pedone ed il comportamento corretto in auto). ▪ Riconoscere il significato di alcuni segnali stradali. 	<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici delle piccole comunità e delle città.</p>	<p>Individua e distingue i principali ruoli nei diversi contesti.</p>

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Competenze digitali

CAMPO D'ESPERIENZA: Tutti.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Esplora le nuove tecnologie e apprende informazioni.	Esplora le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie e apprende informazioni.	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, per svolgere attività grafiche, logiche e linguistiche e per acquisire informazioni.		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assistere a rappresentazioni multimediali. ▪ Assistere, in piccolo gruppo, a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire, sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico al computer, utilizzando il mouse e la freccia per muoversi nello schermo. ▪ Visionare immagini presentate dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico, al computer e con precise istruzioni dell'insegnante. ▪ Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. ▪ Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. ▪ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica e individuare le principali icone che gli servono per il lavoro. ▪ Realizza semplici elaborazioni grafiche. ▪ Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 		<p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche.</p>

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Comunicazione nelle lingue straniere.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: È in grado di comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza e di interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di semplici vocaboli.	Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse.	Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di espressioni linguistiche diverse.		
ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare filastrocche e canzoni. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e ripetere filastrocche e canzoni. ▪ Comprendere semplici istruzioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e ripetere filastrocche e canzoni. ▪ Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. 		<p>Sperimenta la presenza di una pluralità dei linguaggi.</p> <p>Mostra interesse per l'ascolto di canzoni e vi partecipa attraverso la ripetizione di parole.</p>

<p style="text-align: center;">PRODUZIONE ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper salutare. ▪ Conoscere e saper pronunciare i nomi dei colori fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper salutare. ▪ Conoscere e saper pronunciare i nomi dei colori fondamentali. ▪ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper salutare. ▪ Saper nominare i colori fondamentali. parti del corpo, giorni della settimana, numeri... ▪ Apprendere nuovi vocaboli in lingua inglese. ▪ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. ▪ Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. 		<p>Utilizza semplici frasi standard, in modo pertinente, per chiedere, comunicare bisogni e presentarsi.</p>
--	--	--	---	--	--

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Imparare ad imparare.

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Possiede un bagaglio di conoscenze ed è capace di Individuare collegamenti e relazioni, trasferendoli in altri contesti.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Apprende nuove informazioni e mette in relazione oggetti di uso comune o semplici immagini.	Apprende, interpreta nuove informazioni e mette in relazione oggetti, immagini e avvenimenti appartenenti a contesti diversi.	Apprende, interpreta nuove informazioni e individua collegamenti e relazioni con le esperienze vissute e con conoscenze già possedute, trasferendoli e utilizzandoli in altri contesti.		
ACQUISIRE ED ELABORARE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare. ▪ Apprendere informazioni. ▪ Eseguire una semplice consegna. ▪ Ricostruire esperienze utilizzando punti di riferimento quali prima e dopo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare con attenzione. ▪ Apprendere nuove informazioni. ▪ Verbalizzare le proprie azioni ed esperienze con termini sempre più appropriati. ▪ Rappresentare in modo grafico le proprie azioni ed esperienze o una rappresentazione su un argomento dato. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantenere l'attenzione per il tempo richiesto. ▪ Apprendere nuove informazioni. ▪ Rielaborare vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico- pittorici, giochi simbolici. ▪ Scomporre e ricomporre i dati di un fenomeno, delle sequenze di un'esperienza, di una storia. 		Utilizza semplici strumenti, predisposti dall'insegnante per indicare le sequenze e le relazioni di pochi e semplici concetti.

ORGANIZZAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire un compito secondo le indicazioni del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Definire, con l'aiuto dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice e facile compito. ▪ Seguire le istruzioni date. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare e seguire le istruzioni date. ▪ Mettere in atto autonomamente sequenze per portare a termine un lavoro. 		<p>Definisce, con l'aiuto dell'insegnante, la successione delle fasi di un semplice compito.</p>
COLLEGAMENTI E RELAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettere in relazione oggetti su richiesta del docente. ▪ Mettere in relazione immagini secondo le indicazioni del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettere in relazione oggetti, immagini, esperienze vissute, attraverso associazioni e analogie. ▪ Ricostruire storie/riformulare esperienze vissute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le diverse situazioni e adeguarvi azioni. ▪ Cogliere i nessi di causa effetto e logico/ temporali fra i fenomeni osservati e i fatti vissuti. ▪ Mettere in relazione, attraverso associazione e analogie, oggetti, persone, sequenze di storie, fenomeni, esperienze effettuate in contesti diversi. 		<p>Individua collegamenti e relazioni, trasferendoli in altri contesti</p>
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chiedere aiuto. ▪ Accettare l'aiuto. ▪ Porre domande su operazioni o problemi da risolvere e applicare la risposta suggerita. ▪ Risolvere semplici situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chiedere spiegazioni. ▪ Accettare aiuto. ▪ Applicare la risposta suggerita dall'adulto e generalizzare l'azione a procedure analoghe. ▪ Affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Porre domande su procedure da seguire o su situazioni problematiche. ▪ Accettare aiuto, osservazioni. ▪ Risolvere situazioni problematiche nuove provando le soluzioni note. ▪ Ipotizzare diverse soluzioni per problemi nuovi. ▪ Riconoscere e risolvere situazioni problematiche correttamente. 		<p>Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p>

Sezione A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Spirito d'iniziativa e imprenditorialità.

CAMPO D'ESPERIENZA:TUTTI

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Esplora i materiali a disposizione e li utilizza con creatività. Pianifica e organizza il proprio lavoro, realizzando semplici progetti.

	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 3 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 4 ANNI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO 5 ANNI	COMPETENZE DEL CAMPO D'ESPERIENZA IN USCITA	COMPETENZE E CHIAVE EUROPEA IN USCITA
TRAGUARDI PER ETÀ	Sperimenta e manipola con curiosità e piacere il colore e i materiali grafico pittorici ed esegue compiti.	Esplora e utilizza i materiali per esprimere conoscenze e vissuti e per realizzare prodotti vari. Esegue consegne e porta a termine gli impegni presi.	Esplora e utilizza in modo competente materiali e strumenti per realizzare in modo personale e creativo elaborati grafico pittorici e prodotti vari. Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia compiti affidatigli.		
USO DEL MATERIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare e sperimentare materiali diversi. • Utilizzare strumenti predisposti dal docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare e sperimentare i materiali a disposizione in modo autonomo. • Utilizzare adeguatamente tecniche e strumenti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i materiali a disposizione in modo personale e creativo. • Utilizzare gli strumenti occorrenti per eseguire un dato lavoro in modo autonomo. 		Esplora i materiali a disposizione e li utilizza con creatività.
ESPLORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare elementi della realtà e coglierne le caratteristiche evidenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare fenomeni, trasformazioni ed elementi della realtà. • Compiere semplici confronti. • Descrivere e riprodurre graficamente e in maniera globale aspetti della realtà utilizzando anche simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale, fenomeni e trasformazioni. • Compiere confronti. • Riprodurre la realtà utilizzando simboli. • Organizzare dati su schemi e tabelle. 		Scopre, analizza, confronta e simbolizza la realtà.

VALUTAZIONI E DECISIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere semplici valutazioni rispetto a un vissuto personale. • Compiere scelte. • Valutare i prodotti del proprio lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. • Confrontare gli elaborati con quelli dei propri compagni. • Effettuare scelte tra alternative. • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettua valutazioni ed esprime semplici giudizi su un messaggio, un avvenimento, un racconto o il proprio lavoro. • Valutare i prodotti propri e quelli degli altri. • Operare scelte tra due diverse alternative motivandole. • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche i punti di vista degli altri. 		Effettua valutazioni e prende decisioni.
ESEGUIRE CONSEGNE	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere le consegne. • Eseguire semplici compiti impartiti dagli adulti. • Partecipare alle attività collettive in condizione di interesse. • Assumere iniziative in situazioni ludiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed eseguire consegne. • Portare a termine compiti con precisione e cura. • Collaborare nelle attività di gruppo e, se richiesto, prestare aiuto. • Assumere spontaneamente iniziative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire consegne anche complesse. • Portare a termine in autonomia e affidabilità compiti. • Collaborare proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. • Assumersi spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. 		Assume e porta a termine compiti e iniziative.
ELEBORARE PROGETTI	<ul style="list-style-type: none"> • Imitare le attività o il gioco dei compagni. • Formulare proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. • Utilizzare strumenti in modo adeguato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare proposte di lavoro, di gioco • Spiegare con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo a una procedura, un lavoro, un compito a cui si accinge. • Realizzare semplici produzioni, individuali o di gruppo, nei vari campi d'esperienza. • Organizzare gli strumenti e il materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni. • Riferire come opererà rispetto a un compito a cui si accinge. • Realizzare produzioni, individuali e di gruppo, nei vari campi d'esperienza. • Usare la manualità fine per tagliare, disegnare, colorare • Organizzare autonomamente gli strumenti e il materiale. • Organizzare lo spazio fisico e grafico. • Utilizzare semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. 		Pianifica e organizza il proprio lavoro, realizzando semplici progetti.
ELABORARE SOLUZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere problemi incontrati in contesti di esperienza. • Fare domande su come superare i problemi incontrati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere problemi di esperienza, provare le soluzioni note e tentarne di nuove. • Chiedere aiuto e la collaborazione del docente e dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare problemi di esperienza e, di fronte a situazioni nuove, ipotizzare diverse soluzioni. • Chiedere conferma all'adulto su quale sia la soluzione migliore, realizzarla ed esprimere semplici valutazioni sugli esiti. 		Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottando strategie di problem solving.

Sezione B: RUBRICA VALUTATIVA

- LIVELLI DI PADRONANZA -



RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Tutte, con particolare riferimento a “Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione”.

CAMPO D'ESPERIENZA : i DISCORSI E LE PAROLE

LIVELLO DI PADRONANZA	ALUNNI 3 ANNI	ALUNNI 4 ANNI	ALUNNI 5 ANNI
INIZIALE	Ascolta su richiamo. Comprende parole di uso comune. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio poco comprensibile.	Ascolta su richiamo. Stimolato comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio comprensibile.	Ascolta per un tempo limitato. Comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio chiaro e comprensibile. Stimolato interviene in una conversazione.
BASE	Ascolta su richiamo. Stimolato comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio comprensibile.	Ascolta per un tempo limitato. Comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio chiaro e comprensibile. Stimolato interviene in una conversazione.	Ascolta per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche e aiutato descrive semplici situazioni. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco. Interviene in una conversazione. Stimolato comprende e rielabora una storia.
INTERMEDIO	Ascolta per un tempo limitato. Comprende discorsi. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio chiaro e comprensibile. Stimolato interviene in una conversazione.	Ascolta per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche e aiutato descrive semplici situazioni. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco. Interviene in una conversazione. Stimolato comprende e rielabora una storia.	Ascolta con interesse per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche, descrive semplici situazioni e, aiutato, legge immagini. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco e pertinente. Interviene in una conversazione, esprimendo il proprio pensiero. Comprende e rielabora una storia.
AVANZATO	Ascolta per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche e aiutato descrive semplici situazioni. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco. Interviene in una conversazione. Stimolato comprende e rielabora una storia. —	Ascolta con interesse per il tempo necessario all'attività. Comprende discorsi, memorizza filastrocche, descrive semplici situazioni e, aiutato, legge immagini. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco e pertinente. Interviene in una conversazione, esprimendo il proprio pensiero. Comprende e rielabora una storia. —	Ascolta con interesse per il tempo necessario all'attività, chiedendo spiegazioni. Comprende discorsi, memorizza filastrocche, descrive semplici situazioni e legge immagini. Si esprime verbalmente utilizzando un linguaggio ricco e pertinente in diverse situazioni comunicative. Interviene in una conversazione, esprimendo il proprio pensiero e rispettando quello degli altri. Comprende e rielabora una storia con ricchezza di particolari. Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando tecnologie digitali e i nuovi media.

RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Tutte con particolare riferimento a “Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia”.

CAMPO D'ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO.

LIVELLO DI PADRONANZA	ALUNNI 3 ANNI	ALUNNI 4 ANNI	ALUNNI 5 ANNI
INIZIALE	Osserva, stimolato, aspetti della realtà. Rileva informazioni semplici e immediate. Guidato, rileva il problema ed applica la soluzione su richiesta del docente.	Osserva aspetti della realtà, i fenomeni naturali e, stimolato, osserva gli organismi viventi. Se aiutato, rileva informazioni più complesse. Aiutato, sa contare. Rileva il problema e stabilisce la soluzione con l'aiuto del docente.	Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande. Sa contare. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione del problema. Aiutato, individua relazioni spaziali con il proprio corpo.
BASE	Osserva aspetti della realtà naturale e, stimolato, osserva gli organismi viventi. Se aiutato, rileva informazioni più complesse. Rileva il problema e trova la soluzione, con l'aiuto del docente.	Osserva aspetti della realtà e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande. Sa contare. Aiutato, individua relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema. Riflette e stabilisce la soluzione del problema.	Osserva, con curiosità, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e, aiutato, formula ipotesi. Sa contare e, supportato, sa quantificare. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Guidato, sperimenta altre possibili soluzioni. Individua e, sollecitato, definisce relazioni spaziali con il proprio corpo. Opportunamente aiutato, confronta, ordina lunghezze e grandezze.
INTERMEDIO	Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande. Guidato, individua relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema e trova la soluzione.	Osserva, con curiosità, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e, aiutato, formula ipotesi. Sa contare e, guidato, sa quantificare. Individua e, adeguatamente sostenuto, definisce relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Guidato, sperimenta altre possibili soluzioni. Adeguatamente sollecitato, confronta, ordina lunghezze e grandezze.	Osserva, con curiosità e atteggiamento esplorativo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e formula ipotesi. Sa contare e sa quantificare. Individua e definisce relazioni spaziali con il proprio corpo e, guidato, con gli oggetti. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Sperimenta altre possibili soluzioni. Confronta, ordina lunghezze e grandezze e, adeguatamente sostenuto, opera classificazioni.
AVANZATO	Osserva, con curiosità, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e, aiutato, formula ipotesi. Individua e, supportato, definisce relazioni spaziali con il proprio corpo. Rileva il problema e stabilisce la soluzione del problema. Adeguatamente supportato, sperimenta altre soluzioni. Guidato confronta, ordina lunghezze e grandezze.	Osserva, con curiosità e atteggiamento esplorativo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e formula ipotesi. Sa contare e sa quantificare. Individua e definisce relazioni spaziali con il proprio corpo e, aiutato, con gli oggetti. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Sperimenta altre possibili soluzioni. Confronta, ordina lunghezze e grandezze e, sollecitato, opera classificazioni.	Osserva, con curiosità e sicuro atteggiamento esplorativo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande, formula ipotesi e le verifica. Sa contare, sa quantificare e sa confrontare insieme. Individua e definisce relazioni spaziali con il proprio corpo e con gli oggetti. Rileva il problema, riflette e stabilisce la soluzione. Sperimenta altre possibili soluzioni anche in altri contesti. Confronta, ordina lunghezze e grandezze e opera classificazioni con sicurezza.

RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Tutte, con particolare riferimento a “Consapevolezza ed espressione culturale”.

CAMPO D’ESPERIENZA : IMMAGINI, SUONI, COLORI.

LIVELLO DI PADRONANZA	ALUNNI 3 ANNI	ALUNNI 4 ANNI	ALUNNI 5 ANNI
INIZIALE	Stimolato, ascolta brani musicali. Opportunamente sollecitato, esegue giochi di imitazione. Produce suoni con il corpo e con la voce. Comunica attraverso segni e scarabocchi. Stimolato, manipola.	Conosce i colori primari. Aiutato conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali e, adeguatamente sostenuto, li memorizza. Esegue giochi di imitazione. Produce suoni con il corpo, con la voce e, stimolato, con oggetti. Aiutato, comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Stimolato, colora .	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali, li memorizza e, stimolato, segue spettacoli di vario tipo. Aiutato, sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce e con oggetti. Comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Colora.
BASE	Conosce i colori primari. Aiutato, conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali e, adeguatamente supportato, li memorizza. Esegue giochi di imitazione. Produce suoni con il corpo, con la voce e, stimolato, con oggetti. Aiutato, comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Stimolato, colora.	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali, li memorizza e, stimolato, segue spettacoli di vario tipo. Aiutato, sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce e con oggetti. Comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Colora.	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati e, aiutato, li utilizza in modo appropriato. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue spettacoli di vario tipo Sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e, adeguatamente supportato, sperimenta la combinazione di elementi musicali. Aiutato, rappresenta graficamente storie ascoltate e manipola materiale vario. Colora e, stimolato, rispetta i margini .
INTERMEDIO	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati. Ascolta brani musicali, li memorizza e, adeguatamente sostenuto, segue spettacoli di vario tipo. Aiutato, sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce e con oggetti. Comunica ed esprime emozioni attraverso la rappresentazione grafico-pittorica e plastica. Colora.	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati e, aiutato, li utilizza in modo appropriato. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue spettacoli di vario tipo. Sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e, stimolato, sperimenta la combinazione di elementi musicali. Aiutato, rappresenta graficamente storie ascoltate e manipola materiale vario. Colora e, stimolato, rispetta i margini.	Conosce i colori primari e derivati e li utilizza in modo appropriato, sperimentando tecniche diverse. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue con curiosità spettacoli di vario tipo. Accetta il ruolo assegnato nella drammatizzazione. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e sperimenta la combinazione di elementi musicali. Rappresenta graficamente storie ascoltate o inventate e manipola materiale vario. Colora rispettando i margini.
AVANZATO	Conosce i colori primari e li utilizza in modo appropriato. Conosce i colori derivati e, aiutato, li utilizza in modo appropriato. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue spettacoli di vario tipo. Sceglie il ruolo da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e, stimolato, sperimenta la combinazione di elementi musicali. Aiutato, rappresenta graficamente storie ascoltate e manipola materiale vario. Colora e, stimolato, rispetta i margini.	Conosce i colori primari e derivati li utilizza in modo appropriato, sperimentando tecniche diverse. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue con curiosità spettacoli di vario tipo. Accetta il ruolo assegnato nella drammatizzazione. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e sperimenta la combinazione di elementi musicali. Rappresenta, graficamente, storie ascoltate o inventate e manipola materiale vario. Colora rispettando i margini.	Conosce i colori primari e derivati, li utilizza in modo appropriato, sperimentando tecniche diverse con creatività. Ascolta brani musicali, li memorizza e segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. Accetta ruoli diversi da drammatizzare. Produce suoni con il corpo, con la voce, con oggetti e sperimenta la combinazione di elementi musicali. Rappresenta, graficamente, con ricchezza di particolari, storie ascoltate o inventate e manipola materiale vario con creatività. Colora rispettando i margini, senza lasciare spazi.

RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: TUTTE.

CAMPO D'ESPERIENZA : IL CORPO E IL MOVIMENTO.

LIVELLO DI PADRONANZA	ALUNNI 3 ANNI	ALUNNI 4 ANNI	ALUNNI 5 ANNI
INIZIALE	È autonomo nelle attività di vita quotidiana, anche se deve essere sollecitato. Riconosce alcune parti del corpo.	È autonomo nelle attività di vita quotidiana. Guidato, si orienta nello spazio. Conosce alcune parti del corpo.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Conosce le parti principali del corpo. Si avvia ad acquisire il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto.
BASE	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Si avvia a riconoscere le differenze sessuali. Riconosce alcune parti del corpo.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio . Riconosce le differenze sessuali. Riconosce le parti principali del corpo.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconoscere le differenze sessuali. Aiutato, conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto.
INTERMEDIO	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali. Riconosce le parti principali del corpo.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana Si orienta nello spazio. Riconoscere le differenze sessuali. Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Stimolato, valuta il rischio e si avvia a interagire con gli altri nei giochi di movimento.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana . Si orienta nello spazio. Riconosce le differenze sessuali . Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Stimolato, valuta il rischio e si avvia a interagire con gli altri nei giochi di movimento.
AVANZATO	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio . Riconosce le differenze sessuali. Aiutato, conosce tutte le parti del corpo. Si avvia ad acquisire il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Riproduce, graficamente, un abbozzo di figura umana.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconoscere le differenze sessuali. Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Stimolato, valuta il rischio e si avvia a interagire con gli altri nei giochi di movimento. Rappresenta, graficamente, il corpo in situazione statica.	E' autonomo nelle attività di vita quotidiana. Si orienta nello spazio. Riconoscere le differenze sessuali . Conosce tutte le parti del corpo. Ha acquisito il dominio delle principali funzioni del corpo e il controllo dell'esecuzione del gesto. Valuta il rischio e interagisce con gli altri nei giochi di movimento. Si avvia a rappresentare il corpo fermo e in movimento.

RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Tutte, con particolare riferimento a “Competenze sociali e civiche”.

CAMPO D'ESPERIENZA : IL SÉ E L'ALTRO

LIVELLO DI PADRONANZA	ALUNNI 3 ANNI	ALUNNI 4 ANNI	ALUNNI 5 ANNI
INIZIALE	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Stimolato sviluppa il senso dell'identità personale.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé. Aiutato, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.
BASE	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé. Aiutato ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Aiutato, è cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza.
INTERMEDIO	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e, stimolato, inizia a maturare un positivo senso di sé. Aiutato, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Aiutato, è cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. E' cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza. Stimolato, gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo.
AVANZATO	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Aiutato, è cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. E' cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza. Stimolato, gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo.	Riconosce autorevolezza nell'adulto. Accetta le regole poste dall'adulto. Sviluppa il senso dell'identità personale e matura un positivo senso di sé. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. E' cosciente della propria storia, di quella familiare e della comunità, sviluppando un senso di appartenenza. Gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo. Si avvia ad acquisire la capacità di collaborazione per raggiungere un fine condiviso.

Sezione B: - LIVELLI DI PADRONANZA - DELLE COMPETENZE IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Comprende e utilizza un lessico appropriato, partecipa alle conversazioni, esprime chiaramente i propri bisogni, i propri pensieri e le proprie emozioni e racconta esperienze, eventi e storie.</p>	<p>Ascolta, per tempi brevi e nel piccolo gruppo, semplici storie e racconti supportati prevalentemente da immagini. Nelle conversazioni interviene solo se sollecitato e opportunamente rassicurato dall'insegnante. Usa un linguaggio essenziale per esprimere bisogni e raccontare esperienze del proprio vissuto. Si avvicina alla lingua scritta: distingue i segni della parola, dell'immagine, del disegno.</p>	<p>Ascolta per tempi relativamente adeguati storie e racconti che lo interessano. Partecipa alle conversazioni di gruppo e, con la sollecitazione dell'insegnante, interviene in modo pertinente. Usa un linguaggio appropriato per esprimere bisogni, emozioni e raccontare le proprie esperienze. Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri.</p>	<p>Ascolta per tempi adeguati storie e racconti, comprendendone fatti e relazioni. Partecipa alle conversazioni di gruppo e interviene, spontaneamente, in modo pertinente. Usa un linguaggio corretto e appropriato per esprimere bisogni, emozioni e raccontare le proprie esperienze e conoscenze. Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri: copia il proprio nome e parole varie.</p>	<p>Ascolta con attenzione e per un tempo adeguato, storie, racconti e conversazioni, sia nel piccolo che nel grande gruppo, comprendendo le fasi essenziali e i significati. Utilizza un linguaggio verbale appropriato e ricco di frasi articolate per esprimere emozioni e bisogni, esperienze personali e conoscenze. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</p>

COMPETENZE CHIAVE: Comunicazione nelle lingue straniere.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>È in grado di comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza e di interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.</p>	<p>Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato. Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine.</p>	<p>Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine. Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</p>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Osserva, raggruppa, ordina, quantifica fatti ed elementi della realtà; trova e usa strategie per risolvere semplici problemi. Sviluppa interessi, atteggiamenti, prime abilità di tipo scientifico.</p>	<p>Affronta con difficoltà situazioni problematiche. Se opportunamente guidato, raggruppa e ordina in base al colore, alla forma e alla dimensione. Con domande guida, riconosce ed esprime sensazioni percettive. Rievoca l'esperienza ed organizza semplici conoscenze solo con opportune sollecitazioni del docente. Riconosce alcuni simboli.</p>	<p>Risolve in modo essenziale semplici situazioni problematiche. Raggruppa e ordina in base al colore, alla forma, alla dimensione e riconosce quantità. Ricostruisce, attraverso domande guida, i momenti significativi di un'esperienza o di un racconto. Riconosce ed esprime le sensazioni percettive. Utilizza simboli, opportunamente predisposti, per registrare dati.</p>	<p>Affronta e risolve semplici situazioni problematiche. Raggruppa, classifica, ordina secondo criteri diversi e riconosce quantità. Percepisce, riconosce e sperimenta la realtà attraverso i sensi. Ricostruisce la struttura di un racconto evidenziandone passaggi semplici ed essenziali. Registra dati della realtà attraverso simboli.</p>	<p>Riconosce e risolve situazioni problematiche correttamente. Raggruppa, classifica, ordina secondo criteri diversi e riconosce quantità cogliendone e verbalizzando analogie e differenze. Percepisce, riconosce e sperimenta la realtà attraverso i sensi stabilendo relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. Rievoca l'esperienza vissuta e i racconti ascoltati in successione spazio-temporale corretta. Registra dati della realtà utilizzando simboli e tabelle.</p>

COMPETENZA CHIAVE: Competenze digitali.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.</p>

COMPETENZE CHIAVE: Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Colloca correttamente se stesso, oggetti e persone nello spazio e lo percorre.</p> <p>Riconosce relazioni temporali. Osserva e descrive ambienti, fatti fenomeni e immagini vari.</p>	<p>Percepisce il proprio corpo in relazione allo spazio e agli altri, se opportunamente guidato. Si orienta negli spazi di vita con difficoltà. Con le sollecitazioni dell'insegnante, rievoca l'esperienza, o semplici racconti, utilizzando punti di riferimento quali prima e dopo. Opportunamente guidato, osserva e descrive individuando parzialmente le caratteristiche principali e le grosse differenze e /o trasformazioni in sé e in altre persone, in oggetti, in ambienti familiari, in paesaggi a lui noti, in fenomeni e in semplici immagini.</p>	<p>Percepisce il proprio corpo in relazione allo spazio e agli altri ma, talvolta, manifesta insicurezza. Si orienta, negli spazi di vita e in situazioni semplici, in modo abbastanza corretto. Ricostruisce, attraverso domande guida, i momenti significativi di un'esperienza o di un racconto. Osserva e descrive, individuando in maniera adeguata, le caratteristiche principali e le grosse differenze e /o trasformazioni in sé e in altre persone, in oggetti, in ambienti familiari, in paesaggi a lui noti, in fenomeni e in semplici immagini.</p>	<p>Percepisce il proprio corpo in relazione allo spazio e agli altri in maniera corretta. Ricostruisce la struttura di un racconto evidenziandone passaggi semplici ed essenziali. Si orienta, negli spazi di vita e in quelli prossimi, in modo corretto e autonomo. Osserva e descrive in maniera appropriata, individuando le caratteristiche principali e le grosse differenze e /o trasformazioni in sé e in altre persone, in oggetti, in ambienti familiari, in paesaggi a lui noti, in fenomeni e in semplici immagini.</p>	<p>Percepisce il proprio corpo in relazione allo spazio e agli altri in maniera corretta e con sicurezza. Rievoca l'esperienza vissuta e i racconti ascoltati in successione spazio-temporale corretta. Si orienta, negli spazi di vita e in quelli prossimi, in modo corretto, autonomo e con sicurezza. Osserva e descrive, in maniera appropriata e completa, individuando le caratteristiche principali e le grosse differenze e /o trasformazioni in sé e in altre persone, in oggetti, in ambienti familiari, in paesaggi a lui noti, in fenomeni e in semplici immagini</p>

COMPETENZE CHIAVE: Imparare ad imparare.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Possiede un bagaglio di conoscenze ed è capace di Individuare collegamenti e relazioni, trasferendoli in altri contesti.</p>	<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante. Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche, ecc.). ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati, con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</p>

COMPETENZE CHIAVE: Consapevolezza ed espressione culturale.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Sviluppa il senso dell'identità personale, riflette, si confronta, discute con gli altri e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni culturali e religiose della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Interagisce con i compagni nel gioco, prevalentemente in coppia o nel piccolissimo gruppo, comunicando mediante azioni o parole frasi. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. Rispetta le regole di convivenza facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami dell'insegnante.	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi in condizione di interesse.	Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico e, con interesse, alle attività collettive. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, di cultura, di condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri.	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, di cultura, di condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.

COMPETENZE CHIAVE: Consapevolezza ed espressione culturale.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Si esprime con il corpo, spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, in base a suoni, rumori, musica e indicazioni varie. Usa con creatività tecniche e materiali differenti per produrre.	Accetta di utilizzare i linguaggi espressivi ma deve essere sostenuto dall'insegnante. Esprime attraverso il disegno le esperienze e, se sollecitato dall'adulto, aggiunge particolari e colori.	Accetta di utilizzare i linguaggi espressivi proposti, preferendone alcuni. Racconta le proprie esperienze, attraverso il disegno e la pittura, in modo comprensibile.	Utilizza i vari linguaggi espressivi in maniera creativa e adeguata al contesto. Traduce, graficamente, sequenze e contenuti recepiti in maniera efficace e completa.	Utilizza i vari linguaggi espressivi in maniera efficace e produttiva. Rielabora, graficamente, le conoscenze in modo personale e creativo.

COMPETENZE CHIAVE: Spirito d'iniziativa e imprenditorialità.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Esplora i materiali a disposizione e li utilizza con creatività. Pianifica e organizza il proprio lavoro, realizzando semplici progetti.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli in maniera guidata. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, opportunamente sollecitato. Spiega con frasi molto semplici e in modo essenziale, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge. Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in maniera essenziale, solo se opportunamente sollecitato e guidato.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli in maniera adeguata. Fa opportune domande se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge. Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in maniera corretta.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni e sa impartire semplici istruzioni. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni. Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in maniera corretta.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine, in autonomia e affidabilità, compiti affidatigli. Si assume, spontaneamente, iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora, proficuamente, nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in maniera corretta e originale.

COMPETENZE CHIAVE: Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.

PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Ha consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti. Si impegna per portare a termine il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri	Ha bisogno di conferme e di opportune rassicurazioni per superare la dipendenza dall'adulto e operare in autonomia. Manifesta impegno strettamente legato all'interesse del momento e deve essere sollecitato per portare a termine il lavoro con tempi, quasi sempre, più lunghi di quelli stabiliti.	Porta a termine gli incarichi con autonomia e con impegno, quasi sempre, costanti, manifestando una sufficiente consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti.	Partecipa alle attività scolastiche con capacità di ricezione e accettazione che gli/le consentono di capire, globalmente, il lavoro svolto, in sezione, e di impegnarsi, in modo autonomo e con costanza, a portare a termine il lavoro iniziato, rivelando un'adeguata consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti.	Partecipa con attenzione al lavoro scolastico e svolge gli incarichi con impegno costante, nel rispetto delle regole. È autonomo nell'organizzare il proprio lavoro portando a termine le attività proposte in modo completo, con sicurezza, padronanza e nei tempi stabiliti.

COMPETENZE CHIAVE: Competenze sociali e civiche.				
PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Rispetta regole di comportamento	Conosce le regole dello stare insieme e sta imparando a rispettarle nelle varie situazioni ma ha bisogno, spesso, dell' intervento dell'insegnante.	Conosce le regole più importanti dello stare insieme e sta imparando a rispettarle nelle varie situazioni.	Si relaziona positivamente con adulti e coetanei, conoscendo la valenza delle regole e rispettandole quasi sempre.	Si relaziona positivamente con adulti e coetanei, dimostrandosi sensibile ai problemi altrui e rispettando regole e ruoli di ciascuno, nelle varie situazioni di vita scolastica.

COMPETENZE CHIAVE: Competenze sociali e civiche.				
PROFILO DELLE COMPETENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente.	Sta imparando ad usare adeguatamente il materiale e a mettere in atto comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute propria e altrui e per la salvaguardia dell'ambiente. Spesso, non ha cura delle cose proprie e altrui, dei luoghi e dell'ambiente	Di solito, ha cura dei propri lavori, delle proprie e altrui cose; utilizza il materiale in modo essenziale e mette in atto comportamenti semplici ma adeguati per la sicurezza, per la salute propria e altrui e per la salvaguardia dell'ambiente.	Ha cura dei propri lavori, delle proprie e altrui cose; utilizza il materiale in modo adeguato e mette in atto comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute propria e altrui e per la salvaguardia dell'ambiente	Utilizza adeguatamente e con consapevolezza i diversi materiali e manifesta rispetto per le cose proprie e altrui. Mette in atto, in modo responsabile, comportamenti corretti, per la sicurezza, per la salute propria e altrui e per la salvaguardia dell'ambiente.

I QUATTRO LIVELLI DELLE COMPETENZE

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli , mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

