

ISTITUTO COMPRENSIVO STAT. "ALIGHIERI"

RIPALIMOSANI

CURRICOLO



SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

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>

<p style="text-align: center;">RIFFLESSIONI SULLA LINGUA</p>	<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; inventa nuove parole, 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>
<p style="text-align: center;">LETTO - SCRITTURA</p>	<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>	

TRAGUARDI FORMATIVI

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

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.	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.	Individua somiglianze e differenze, classifica, ordina e quantifica elementi. Raggruppa e ordina secondo criteri stabiliti, usando semplici simboli. Utilizza semplici strumenti predisposti dall'insegnante per raccogliere dati.
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. 		

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. 	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.	
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. 		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 style="text-align: center;">TEMPO</p>	<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 passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p>	
<p style="text-align: center;">NATURA</p>	<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>
<p style="text-align: center;">TECNOLOGIA</p>	<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>	

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

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.	

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. Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.</p>	

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

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; 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, 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; riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.		
IDENTITÀ PERSONALE	<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. 		Manifesta il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.

<p style="text-align: center;">DENTITÀ 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 ed 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>
	<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>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

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>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

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. 		Sperimenta la presenza di una pluralità dei linguaggi. Mostra interesse per l'ascolto di canzoni e vi partecipa attraverso la ripetizione di parole.
PRODUZIONE ORALE	<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. 		Utilizza semplici frasi standard, in modo pertinente, per chiedere, comunicare bisogni e presentarsi.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE.

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Ha consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti. Rispetta regole di comportamento corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e rispettosi degli altri e dell'ambiente. Si impegna per portare a termine il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. 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	Gioca e lavora con gli altri in modo creativo e rispettando alcune semplici regole. Apprende nuove informazioni e mette in relazione oggetti di uso comune o semplici immagini.	Gioca e lavora con gli altri in modo creativo e costruttivo rispettando regole di comportamento e il materiale a disposizione. Apprende, interpreta nuove informazioni e mette in relazione oggetti, immagini e avvenimenti appartenenti a contesti diversi.	Gioca e lavora in modo creativo e costruttivo con gli altri rispettando regole di convivenza e le consegne date. Apprende, interpreta nuove informazioni e individua collegamenti e relazioni con esperienze vissute e con conoscenze già possedute, trasferendoli e utilizzandoli in altri contesti.		
SOCIALIZZAZIONE E CONVIVENZA	<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, dividerli con i compagni. 		Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.
	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare la stima di sé e l'autonomia. • Scoprire semplici regole. • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rafforzare la stima di sé e l'autonomia. ▪ Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità. ▪ 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"> ▪ 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. ▪ 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. 	Segue le regole di comportamento e si assume le responsabilità.	Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, e dell'ambiente.

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. 		<p>Utilizza semplici strumenti, predisposti dall'insegnante per indicare le sequenze e le relazioni di pochi e semplici concetti.</p>
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>

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPO D'ESPERIENZA:TUTTI

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE: Assume, spontaneamente, iniziative e compiti. 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 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. 		Scope, 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.