# 1. COMPETENZA ALFABETICA – FUNZIONALE

## 1.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *PRIMO ANNO INFANZIA (I discorsi e le parole)*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>1. Sa percepire correttamente suoni e parole.<br>2. Sa interagire verbalmente con adulti e bambini utilizzando frasi minime.<br>3. Esprime bisogni.<br>4. Ascolta e comprende istruzioni e messaggi.<br>5. Racconta esperienze personali.<br>6. Memorizza di brevi poesie e filastrocche. |
| **CONOSCENZE**<br>- Enunciati minimi comprensibili<br>- Propri vissuti su domande stimolo<br>- Comprensione di semplici consegne<br>- Arricchimento del bagaglio lessicale<br>NB: le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dell'insegnante |
| **CONTENUTI**<br>✓ Attività di routine (es: presenze, calendario, linea del tempo…)<br>✓ Storie/fiabe/racconti<br>✓ Conversazioni<br>✓ Stagioni, festività e ricorrenze<br>✓ Lingua parlata |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Circle time<br>Lettura di immagine<br>Rappresentazioni grafiche e verbalizzazioni<br>Ascolto di brevi storie<br>Memorizzazione di canti, filastrocche, conte…<br>Conversazione con l'insegnante e con i pari<br>Animazioni di canti<br>Giochi con materiale strutturato vario (domino, tombole, incastri, memory…) |

### *SECONDO ANNO INFANZIA (I discorsi e le parole)*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>1. Saper strutturare frasi ed esprimersi con un linguaggio più articolato (utilizzo di nomi, verbi, aggettivi).<br>2. Usare il linguaggio verbale per comunicare emozioni e sentimenti.<br>3. Raccontare esperienze personali e situazioni con un linguaggio adeguato.<br>4. Ascoltare e comprendere semplici testi narrativi.<br>5. Memorizzare canti filastrocche e poesie.<br>6. Ascoltare aumentando i tempi di attenzione.<br>7. Intervenire in una conversazione rispettando il proprio turno d'intervento.<br>8. Esprimere curiosità nei confronti della lingua scritta. |
| **CONOSCENZE**<br>- Principali strutture della lingua italiana |

- Repertorio linguistico appropriato
- Principi essenziali di organizzazione del discorso
- Vocabolario relativo agli stati d'animo
- Lessico fondamentale per l'ascolto e la gestione di semplici comunicazioni orali

NB: le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dell'insegnante

**CONTENUTI**

- ✓ Attività di routine (es: presenze, calendario, linea del tempo…)
- ✓ Storie/fiabe/racconti
- ✓ Stagioni, festività e ricorrenze
- ✓ Lingua parlata
- ✓ Lingua scritta prima conoscenza dei simboli

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Circle time
Lettura di immagine
Rappresentazioni grafiche e verbalizzazioni
Ascoltare brevi storie evidenziando i tratti principali dei personaggi
Memorizzare canti, filastrocche, conte…
Associazioni di parole, rime
Conversazioni guidate e non
Drammatizzazioni di storie
Animazioni di canti
Materiale strutturato vario (domino, tombole, incastri memory…)
Giochi di parole
Scrittura del proprio nome

## *TERZO ANNO INFANZIA* (I discorsi e le parole)

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative.
2. Porre domande e chiedere spiegazioni durante le conversazioni o le attività.
3. Esprimere sentimenti e bisogni.
4. Comunicare azioni, avvenimenti ed esperienze personali e narrazioni in giusta successione temporali.
5. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.
6. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi.
7. Saper rispettare il proprio turno d'intervento nelle conversazioni.
8. Giocare spontaneamente con le parole
9. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione.
10. Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura (anche utilizzando le tecnologie)
11. Riprodurre scritture.

**CONOSCENZE**

- Principali strutture della lingua italiana
- Elementi di base delle funzioni della lingua
- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
- Principali connettivi logici
- Conoscenza del codice alfabetico

NB: le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dell'insegnante.

**CONTENUTI**

- ✓ Attività di routine (es: presenze, calendario, linea del tempo…)
- ✓ Storie/fiabe/racconti
- ✓ Stagioni, festività e ricorrenze
- ✓ Lingua parlata

| |
|---|
| ✓ Lingua scritta |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Circle time<br>Lettura di immagine<br>Rappresentazioni grafiche e verbalizzazioni<br>Ascoltare brevi storie e rielaborarle<br>Memorizzare canti. filastrocche, conte…<br>Associazioni di parole, rime<br>Pregrafismo e prescrittura<br>Conversazioni guidate e non<br>Prestito del libro<br>Storie in sequenze di crescente complessità<br>Drammatizzazioni di storie<br>Animazioni di canti<br>Materiale strutturato vario (domino, tombole, incastri memory)<br>Giochi di parole, nomenclature.<br>Scrittura del proprio nome<br>Copiato secondo un modello dato<br>Uso del codice alfabetico<br>Scrittura spontanea |

## 1.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (I discorsi e le parole)

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Non si esprime in lingua italiana convenzionale | Utilizza parole/frasi minime, utili alla comunicazione dei bisogni primari | Interagisce con frasi complete, corrette adeguando intonazione e ritmo | Usa un lessico ricco ed esplora i significati delle parole |
| Risponde a domande con frasi di struttura essenziale | Su richiesta dell'adulto, racconta esperienze vissute organizzando una forma discorsiva | Interviene coerentemente nei discorsi | Di sua iniziativa utilizza il linguaggio per formulare domande, progettare attività e concordare regole |
| Si esprime utilizzando un lessico essenziale, generico e non specifico | Utilizza un linguaggio differenziato solo in ambiti a lui confacenti (animali, programmi TV, ...) | Utilizza un linguaggio differenziato solo in ambiti diversi (animali, programmi TV,...) | Utilizza vari tipi di linguaggio, li mescola creativamente e ipotizza significati (rime, divisione in sillabe, invenzione di storie, ...) |
| Utilizza segni non convenzionali per esprimere il codice scritto(livello preconvenzionale) | Comincia a riprodurre le lettere, pur non collegandole ancora alla sequenza sonora (livello presillabico) | Comincia ad utilizzare le lettere, collegandole al loro suono | Utilizza in autonomia le lettere dell'alfabeto per scrivere semplici parole (livello sillabico/alfabetico) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Non è interessato all'aspetto sonoro delle parole, che percepisce come unità indivisibili | Riconosce l'aspetto sonoro nelle filastrocche proposte dall'insegnante | Nell'attività specifica sa fondere una semplice sequenza di sillabe nella parola corrispondente | Gioca con la lingua, sperimentando e fondendo fonemi |

# 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA

## 2.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *TERZO ANNO INFANZIA I discorsi e le parole*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Familiarizzare con un codice linguistico diverso
2. Sperimentare i primi approcci linguistici con la lingua straniera
3. Comprendere brevi frasi di espressioni d'uso
4. Utilizzare in modo pertinente parole e semplici frasi standard.
5. Recitare semplici e brevi filastrocche con pronuncia corretta
6. Denominare i componenti della famiglia
7. Denominare oggetti d'uso comune
8. Conoscere le principali festività

**CONOSCENZE**

- Bandiera
- Saluti
- Presentazione di sé stessi
- Colori
- Numeri
- Parti del corpo
- Animali
- Membri della famiglia
- Oggetti: nominare, chiedere e porgere
- Festività

**CONTENUTI**

- ✓ Parte fonetica: ascoltare e ripetere parole, filastrocche
- ✓ Parte lessicale: saluti, vocaboli e brevi canti
- ✓ Parte comunicativa: interagire con insegnanti e compagni, chiedendo/rispondendo con pronuncia corretta
- ✓ Listen and do: ascoltare e fare

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Presentazione personale
Salutare e rispondere ai saluti
Nomi di alcuni colori
Nomi di alcuni animali
Numeri da 1 a 10
Nome di alcune parti del corpo
Componenti della famiglia
Le festività

## 2.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (I DISCORSI E LE PAROLE)

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Il bambino inizia ad ascoltare nuovi termini e cerca di memorizzare | L'alunno ascolta e riconosce alcune parole in inglese. Ripete solo se guidato dall'insegnante | L'alunno ascolta e ripetete i nuovi vocaboli. Con l'aiuto dell'insegnante memorizza frasi semplici e saluti | L'alunno risponde con sicurezza ai saluti. Si presenta. Ripete i vocaboli anche a distanza di tempo. |
| L'alunno ascolta e riconosce alcuni semplici vocaboli con il supporto delle immagini | Con l'aiuto dell'insegnante e con la presenza delle immagini, ripete semplici vocaboli | L'alunno riesce a comprendere alcune parole e termini. Associa parola/oggetto se guidato | L'alunno comprende e collega con sicurezza termini, frasi, vocaboli e oggetti |
| L'alunno inizia a ripetere le parole | L'alunno ripete semplici termini solo se accompagnato verbalmente dall'insegnante | L'alunno parla e ripete con più sicurezza i vocaboli, associandoli alle immagini | L'alunno collega verbalmente termini ad oggetti e risponde correttamente alle domande dell'insegnante. Ripete con sicurezza i vocaboli |

# 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

## 3.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

***PRIMO ANNO INFANZIA (La conoscenza del mondo)***

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Cogliere uguaglianze e differenze.
2. Raggruppare secondo un criterio dato.
3. Distinguere la quantità uno/tanti.
4. Stimare grandezze secondo i criteri grande/piccolo e lungo/corto.
5. Riconoscere le posizioni spaziali sopra/sotto e dentro/fuori.
6. Riconoscere e nominare i colori primari.
7. Eseguire un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali.
8. Percepire e riprodurre il proprio corpo.
9. Utilizzare i sensi per una prima conoscenza dell'ambiente e del materiale circostante (asciutto/bagnato, dolce/salato, caldo/freddo).
10. Orientarsi nella giornata scolastica utilizzando immagini, oggetti, momenti di routine.

**CONOSCENZE**

- Raggruppamenti (le relazioni tra gli oggetti)
- Colori primari
- Il concetto di quantità (uno/tanti)
- Concetti spaziali (sopra/sotto – dentro/fuori – lungo/corto – grande/piccolo)
- Le forme geometriche (cerchio, quadrato)

- Serie ritmico-musicali
- Percorsi motori
- Il tempo della giornata
- Informazioni ricavavate dall'ambiente naturale

**CONTENUTI**

- ✓ I criteri dei raggruppamenti
- ✓ Il concetto spaziale
- ✓ La dimensione degli oggetti
- ✓ La quantità
- ✓ La giornata
- ✓ Ritmi binari con i colori primari
- ✓ Attività manipolative con l'utilizzo di forme geometriche
- ✓ Le esperienze motorie
- ✓ I giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente
- ✓ Le attività di routine
- ✓ I giochi di alternanza ritmica
- ✓ La manipolazione di oggetti e materiali

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Raggruppa oggetti, piante animali secondo un criterio dato
Narrazioni di storie, canzoni, poesie e filastrocche
Giochi e attività psico-motori finalizzati all' acquisizione dei concetti spaziali
Schede operative sulla seriazione lungo-corto
Memorizzazione dei nomi dei giorni della settimana
Memorizzazione di filastrocche sui numeri
Giochi ritmico-musicali con le mani e/o con i piedi
La filastrocca e l'attività pittorica delle forme geometriche principali

## *SECONDO ANNO INFANZIA*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Individuare uguaglianze e differenze.
2. Riconoscere i colori primari e secondari.
3. Raggruppare oggetti in base a due criteri.
4. Compiere differenziazioni e confrontare piccole quantità (uno/tanti, molti/pochi/nessuno).
5. Stimare grandezze fino a tre elementi.
6. Cogliere l'appartenenza e non ad un insieme.
7. Contare fino a 5.
8. Riconosce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).
9. Individuare e riconoscere nell'ambiente gli elementi essenziali.
10. Percepire e riprodurre il proprio corpo.
11. Coordinare il proprio corpo in posizione statica e dinamica.
12. Orientarsi nel tempo della giornata scolastica.

**CONOSCENZE**

- Raggruppamenti
- Seriazioni e ordinamenti (fino a 3 quantità in ordine a grandezza e altezza)
- Colori primari e secondari
- Concetti quantitativi (uno/ tanti – molti/ pochi/nessuno)
- Concetti topologici
- Numeri e numerazioni
- Forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo)
- Percorsi motori
- La dimensione spazio-temporale
- Il ritmo binario e ternario

- Le proprietà percettive
- Le relazioni tra elementi

**CONTENUTI**

- ✓ Il confronto di oggetti e scoperta di uguaglianze e differenze
- ✓ Le relazioni logiche tra gli elementi della realtà
- ✓ Le dimensioni
- ✓ La seriazione (fino a 3 elementi)
- ✓ Le relazioni topologiche
- ✓ Le forme geometriche
- ✓ I giorni della settimana
- ✓ La sequenza numerica (fino a 5).
- ✓ Le esperienze motorie
- ✓ I giochi motori di esplorazione nello spazio-ambiente
- ✓ Le attività di routine
- ✓ La manipolazione di oggetti e materiali

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Colora, ritaglia, incolla riordinando secondo un criterio
Esecuzione di schede didattiche e logico-matematiche
Esercizi-gioco per individuare nozioni spaziali
Giochi di seriazione con materiale strutturato e non
Costruzione di una bussola-linea del tempo per imparare le fasi della giornata
Memorizzare i nomi dei giorni della settimana utilizzando rime e filastrocche
Coloritura di numeri e realizzazione di un cartellone sulla ''linea dei numeri '' da 1 a 5
Coloritura grafica dei ritmi binari e ternari
Invenzioni con le figure geometriche
Giochi e attività psicomotorie finalizzate all'acquisizione di concetti spaziali
Giochi ritmico-musicali con le mani e/o con i piedi

## *TERZO ANNO INFANZIA*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Raggruppare e ordinare elementi secondo più criteri: colore, dimensione, spessore, forma.
2. Raggruppare in base a tre attributi.
3. Ordinare quantità in ordine crescente e decrescente a partire da tre fino a cinque elementi in base a grandezza o altezza.
4. Eseguire operazioni quantitative sugli insiemi, tenendo conto dei concetti di più/di meno e uguale/maggiore/minore.
5. Riconoscere le forme geometriche: quadrato, cerchio, triangolo, rettangolo.
6. Collegare oggetti in corrispondenza logica.
7. Contare fino a 10.
8. Collegare la quantità alla sequenza numerica.
9. Riconoscere e verbalizzare le scansioni temporali: ieri/oggi/domani.
10. Raccontare un evento della propria storia arricchendolo di particolari.
11. Ricostruire una storia ascoltata.
12. Riconoscere e utilizzare i simboli meteorologici.
13. Individuare e confrontare le caratteristiche ambientali (stagioni).
14. Collocare sé stesso in base ai concetti di lateralità: in mezzo/intorno e a destra/a sinistra.

**CONOSCENZE**

- Raggruppamenti
- Seriazione e ordinamenti (fino a 5 quantità in ordine a grandezza e altezza)
- Serie e ritmi
- Forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)

- Caratteristiche delle forme
- Concetti quantitativi (di più/di meno – tanto/quanto...)
- Concetti topologici (dietro/davanti – più vicino/più lontano – tra…)
- La lateralità
- Concetti temporali e successioni
- Numeri e numerazioni
- Percorsi motori e riproduzioni grafiche dell'esperienza
- Mappe e percorsi
- Fasi della giornata e stagionalità
- Rapporto causa-effetto
- Qualità e proprietà degli oggetti

**CONTENUTI**

- ✓ L'individuazione degli elementi di un insieme
- ✓ Il concetto di inclusione-esclusione
- ✓ La seriazione (fino a 5 elementi)
- ✓ I giochi di corrispondenza
- ✓ La sequenza numerica (fino a 10)
- ✓ Il valore del numero
- ✓ Il conteggio degli elementi e l'associazione al simbolo
- ✓ Le forme geometriche
- ✓ Il ritmo binario e terziario
- ✓ La settimana, le stagioni e i mesi dell'anno
- ✓ L'osservazione e l'esplorazione dell'ambiente
- ✓ La lettura di immagini e le esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici
- ✓ Le riflessioni in relazione al proprio vissuto e ad eventi della vita scolastica e loro rappresentazione in ordine temporale
- ✓ L'utilizzo di giochi interattivi

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Schede operative per discriminare quantità, dimensione e forma
Riordino di sequenze e verbalizzazione: prima/dopo
Memorizzazione dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni riconoscendone le caratteristiche principali
Esecuzione di un percorso, rappresentarlo graficamente seguendo la direzionalità (sinistra-destra)
Giochi di seriazioni con materiale strutturato e non
Costruzione di un calendario del mese e annuale collocandovi rilevazioni meteorologiche, assenze, feste...
Tutte le attività di routine strutturate e non
Riproduzione di ritmi usando gli strumenti inizialmente su imitazione e poi spontaneamente
Riproduzione grafico-pittorica di un'opera d'arte dove compaiono forme
Esecuzione di semplici esperimenti scientifici, illustrarne le sequenze e verbalizzarle
Raggruppamento di oggetti motivandone i criteri utilizzati
Classificazione di oggetti, piante, animali secondo caratteristiche, funzioni, relazioni
Giochi ritmico-musicali con le mani e/o con i piedi e con l'utilizzo di piccoli strumenti musicali

## 3.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (la conoscenza del mondo)

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Vive nella dimensione del presente. | Guidato dall'insegnante, riconosce le scansioni del tempo nella giornata (giorno/notte, mattina/pomeriggio/sera. | In maniera autonoma, si riconosce nel presente e distingue il prima e il dopo. | Si orienta nel tempo (ieri, oggi, domani) e ordina sequenze temporali. |
| Riconosce e distingue le funzioni degli spazi | Seguendo le indicazioni dell'insegnante, si muove nei diversi ambienti. Colloca gli oggetti negli spazi. | Segue correttamente percorsi rispettando indicazioni verbali. | Si orienta nello spazio in maniera autonoma e sicura |
| Giocando raggruppa oggetti concreti | Su richiesta dell'insegnante, classifica oggetti secondo una caratteristica data | Riconosce e utilizza criteri presenti negli oggetti per ordinare e creare seriazioni. | Usa una simbologia appropriata per codificare, individuare quantità e misurare. |
| Esplora l'ambiente e manipola gli oggetti attraverso il gioco usando i diversi canali sensoriali. | Coglie le caratteristiche dei fenomeni naturali sotto la guida dell'insegnante. | Pone domande e opera semplici collegamenti. | Cerca spiegazioni e soluzioni approfondendo l'indagine conoscitiva. |

# 4. COMPETENZA DIGITALE

## 4.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *PRIMO ANNO INFANZIA (tutti i campi di esperienza)*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e possibili usi.<br>2. Comprendere piccoli format attraverso alcuni strumenti multimediali. |
| **CONOSCENZE**<br>- Prima conoscenza del codice digitale<br>- Computer: funzioni e parti che lo compongono (mouse, tastiera, ecc.)<br>- Direzionalità delle frecce<br>- LIM: potenzialità e funzioni principali<br>- Icone principali<br>- Coding (pensiero computazionale) |

| |
|---|
| - Prima conoscenza del codice digitale |
| **CONTENUTI**<br>✓ Programma di videoscrittura.<br>✓ Programmi interattivi di gioco.<br>✓ Attività di programmazione del robot (coding). |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Con l'aiuto dell'insegnante, scopre, sfrutta le molteplici opportunità offerte dalle TIC<br>Utilizza il mouse correttamente<br>Riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali<br>Riconosce e apre le icone<br>Sa utilizzare la funzione touch<br>Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati<br>Gioca e disegna<br>Traduce idee in codice e programma giocando (coding e robotica) |

## *SECONDO ANNO INFANZIA*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e possibili usi.<br>2. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.<br>3. Comincia ad utilizzare abilità di tipo logico.<br>4. Comincia ad interiorizzare coordinate spazio temporali e a orientarsi nel mondo dei simboli. |
| **CONOSCENZE**<br>- Prima conoscenza del codice digitale<br>- Computer: funzioni e parti che lo compongono (mouse, tastiera, ecc.)<br>- Direzionalità delle frecce<br>- LIM: potenzialità e funzioni principali<br>- Icone principali<br>- Coding (pensiero computazionale)<br>- Prima conoscenza del codice digitale |
| **CONTENUTI**<br>✓ Programma di videoscrittura.<br>✓ Programmi interattivi di gioco.<br>✓ Attività di programmazione del robot (coding). |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Con l'aiuto dell'insegnante, scopre, sfrutta le molteplici opportunità offerte dalle TIC<br>Utilizza il mouse correttamente<br>Riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali<br>Riconosce e apre le icone<br>Sa utilizzare la funzione touch<br>Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati<br>Gioca e disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC,<br>Traduce idee in codice e programma giocando (coding e robotica)<br>Risolve problemi in modo creativo |

## *TERZO ANNO INFANZIA*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e possibili usi. |

| |
|---|
| 2. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.<br>3. Comincia ad utilizzare abilità di tipo logico.<br>4. Comincia ad interiorizzare coordinate spazio temporali e a orientarsi nel mondo dei simboli.<br>5. Da solo, in coppia e/o con l'aiuto dell'insegnante utilizza il computer e la lavagna lim per attività e giochi matematici, linguistici e per elaborazioni grafiche.<br>6. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica. |
| **CONOSCENZE**<br>- Computer: funzioni e parti che lo compongono (mouse, tastiera, ecc.)<br>- Direzionalità delle frecce<br>- LIM: potenzialità e funzioni principali<br>- Icone principali<br>- Audiovisivi, cellulari e tablet<br>- Software di gioco educativo<br>- Coding (pensiero computazionale)<br>- Robotica |
| **CONTENUTI**<br>✓ Elementi base dell'hardware.<br>✓ Elementi base del sistema operativo.<br>✓ Programma di videoscrittura.<br>✓ Programmi interattivi di gioco.<br>✓ Attività di programmazione del robot (coding). |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Con l'aiuto dell'insegnante, scopre, sfrutta le molteplici opportunità offerte dalle TIC<br>Utilizza il mouse correttamente<br>Riconosce e utilizza correttamente le frecce direzionali<br>Riconosce e apre le icone<br>Sa utilizzare la funzione touch<br>Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati<br>Gioca e disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce le informazioni, svolge compiti<br>Attua e simbolizza una procedura<br>Traduce idee in codice e programma giocando (coding e robotica)<br>Risolve problemi in modo creativo |

## 4.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (competenza digitale)

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Osserva alcuni strumenti tecnologici con l'aiuto dell'insegnante e li accende e li spegne | Riconosce alcuni strumenti tecnologici | Riconosce alcuni strumenti tecnologici e sa indicarne il possibile utilizzo | Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Riconosce alcune icone per utilizzare semplici programmi di disegno |
| Assiste in piccolo gruppo a giochi multimediali, immagini e brevi filmati | Sperimenta l'utilizzo degli strumenti multimediali con l'aiuto dell'insegnante | Da solo o in piccolo gruppo utilizza strumenti multimediali con la sorveglianza dell'insegnante | Utilizza strumenti multimediali autonomamente |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Guidato effettua giochi di coding | Partecipa attivamente a giochi di coding | Partecipa attivamente sia come conducente che come robot a giochi di coding | Partecipa attivamente sia come conducente che come robot a giochi di coding e sa riprodurre una sequenza di programmazione |

# 5. COMPETENZA PERSONALE SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

## 5.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *PRIMO ANNO INFANZIA (IL sé e l'altro)*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Utilizza il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.
2. Comprende semplici informazioni.
3. Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni.
4. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.

**CONOSCENZE**

- Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro
- Cerca consigli, informazioni e sostegno dove necessario
- Regole sociali
- Strategie di ascolto e attenzione
- Strategie di collaborazione e partecipazione
- Strategie di memorizzazione

**CONTENUTI**

✓ Cartelloni per illustrare le routine, il tempo atmosferico, i ruoli giornalieri, le presenze
✓ Storie, rime filastrocche e canzoni.
✓ Libri e riviste per la ricerca di immagini.

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Individuare il materiale occorrente e le azioni utili allo svolgimento della consegna
Recitare rime e filastrocche, canzoni.
Manifestare interesse per l'ascolto e la comunicazione.
Orientarsi nel tempo e nello spazio.
Sperimentare alcuni schemi posturali statici e dinamici, applicandoli nei giochi individuali e di gruppo.
Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.
Osservare con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, fenomeni naturali

### *SECONDO ANNO INFANZIA*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.
2. Utilizza semplici strategie di memorizzazione.
3. Acquisisce informazioni.
4. Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni.
5. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.

**CONOSCENZE**

- Utilizza strategie di categorizzazione e di memorizzazione
- Sa usare strategie operative
- Organizza il proprio lavoro e il tempo.
- Cerca consigli, informazioni e sostegno dove necessario
- Punti deboli e di forza personali
- Regole sociali
- Strategie di ascolto e attenzione
- Strategie di collaborazione e partecipazione
- Schemi, simboli, mappe per immagini
- Strategie di memorizzazione
- Strategie di organizzazione
- Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni
- Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti

**CONTENUTI**

- ✓ Cartelloni per illustrare le routine, il tempo atmosferico, i ruoli giornalieri, le presenze
- ✓ Storie, rime filastrocche e canzoni.
- ✓ Libri e riviste per la ricerca di informazioni attraverso le immagini.
- ✓ Costruzione di sequenze

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Individuare relazioni tra oggetti e avvenimenti e spiegarle Illustrare sequenze.
Recitare rime e filastrocche, canzoni.
Confrontare la propria idea con quelle altrui, manifestare interesse per l'ascolto e la comunicazione.
Orientarsi nel tempo e nello spazio.
Sperimentare schemi posturali statici e dinamici, applicandoli nei giochi individuali e di gruppo.
Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.
Osservare con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, fenomeni naturali

***TERZO ANNO INFANZIA***

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.
2. Utilizza semplici strategie di memorizzazione.
3. Acquisisce informazioni.
4. Risponde a domande su un testo o su un video.
5. Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni.
6. Utilizza correttamente materiali strutturati e non.
7. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.

**CONOSCENZE**

- Utilizza strategie di categorizzazione e di memorizzazione
- Sa usare strategie operative
- Organizza il proprio lavoro e il tempo.
- Cerca consigli, informazioni e sostegno dove necessario
- Punti deboli e di forza personali
- Regole sociali
- Strategie di ascolto e attenzione
- Strategie di collaborazione e partecipazione

| |
|---|
| - Schemi, simboli, mappe per immagini<br>- Strategie di memorizzazione<br>- Strategie di organizzazione<br>- Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni<br>- Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti |
| **CONTENUTI**<br>✓ Cartelloni per illustrare le routine, il tempo atmosferico, i ruoli giornalieri, le presenze<br>✓ Storie, rime filastrocche e canzoni.<br>✓ Libri e riviste per la ricerca di informazioni.<br>✓ Costruzione di sequenze<br>✓ Costruzioni di tabelle, mappe e schemi con simboli convenzionali |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Individuare relazioni tra oggetti e avvenimenti e spiegarle<br>Illustrare sequenze<br>Costruire cartelloni per illustrare le routine, i turni facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, tempi<br>Recitare rime e filastrocche, canzoni.<br>Confrontare la propria idea con quelle altrui, manifestare interesse per l'ascolto e la comunicazione.<br>Orientarsi nel tempo e nello spazio.<br>Si auto organizza per portare a termine un compito dato<br>Sperimentare schemi posturali statici e dinamici, applicandoli nei giochi individuali e di gruppo.<br>Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.<br>Osservare con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, fenomeni naturali<br>Utilizzare ipotesi per spiegare fatti nuovi<br>Illustrare le fasi principali di un esperimento o di un lavoro svolto<br>Conoscere compiti relativi alla cooperazione e alla condivisione |

## 5.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Campi d'esperienza: il sé e l'altro)

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Accetta il distacco dalle figure parentali con l'aiuto dell'insegnante | Accetta il distacco delle figure parentali | Accetta il distacco dalle figure parentali e si riconosce nel gruppo sezione | Sviluppa il senso dell'identità personale |
| Riconosce alcune emozioni con l'aiuto dell'insegnante | Riconosce alcune emozioni | Riconosce le emozioni | Riconosce ed esprime le proprie emozioni in modo adeguato |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Esegue semplici attività esclusivamente con l'aiuto dell'insegnante | Esegue attività anche con l'aiuto dell'insegnante | Esegue attività su indicazione dell'insegnante | È consapevole delle proprie risorse e le utilizza per risolvere problemi |
| Interagisce con i compagni prevalentemente in coppia per brevi periodi con la mediazione dell'insegnante | Interagisce con i compagni prevalentemente in coppia | Interagisce con i compagni e presta aiuto su sollecitazione dell'adulto | Gioca in modo costruttivo e creativo collaborando con i compagni |
| Riconosce alcune regole su indicazione e sollecitazione dell'insegnante | Riconosce alcune regole e recepisce le osservazioni dell'insegnante | Riconosce alcune regole, recepisce le osservazioni dell'insegnante e si impegna per seguirle | Rispetta giochi e materiali, rispetta i compagni ed ha maturato atteggiamenti collaborativi |

# 6.COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

## 6.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *PRIMO ANNO INFANZIA (Il sé e l'altro - Cittadinanza e Costituzione)*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Conoscere elementi della storia personale e familiare.
2. Conoscere le principali tradizioni della famiglia e della comunità.
3. Giocare e lavorare in modo costruttivo.
4. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza propria, altrui e per il rispetto dell'ambiente.

**CONOSCENZE**

- Regole fondamentali della convivenza scolastica e del gruppo di appartenenza
- Regole fondamentali della sicurezza a casa e a scuola
- Regole degli spostamenti
- Regole del lavoro di classe
- Conosce il nome dei pari e delle persone con le quali si confronta ogni giorno (scuola, famiglia)

**CONTENUTI**

- ✓ Regolamento di classe
- ✓ Ricognizione dell'ambiente scolastico
- ✓ Individuazione delle fonti di pericolo
- ✓ Spostamenti dentro e fuori la scuola, mantenendo comportamenti corretti
- ✓ Gruppi sociali di riferimento (famiglia, scuola)

| |
|---|
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Aspettare il proprio turno per parlare<br>Ascoltare la comunicazione altrui<br>Collaborare nel gioco e nell'attività, offrire aiuto<br>Assumere comportamenti rispettosi di sé , degli altri e dell'ambiente<br>Riconoscere le figure adulte e i pari |

## *SECONDO ANNO INFANZIA*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>1. Conoscere elementi della storia personale e familiare.<br>2. Conoscere le principali tradizioni della famiglia e della comunità.<br>3. Assumere comportamenti corretti versi i beni condivisi.<br>4. Giocare e lavorare in modo costruttivo.<br>5. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza propria, altrui e per il rispetto dell'ambiente.<br>6. Assumere il senso di responsabilità. |
| **CONOSCENZE**<br>- **R**egole fondamentali della convivenza scolastica e del gruppo di appartenenza<br>- Regole fondamentali della sicurezza a casa e a scuola<br>- Regole del lavoro di classe<br>- Conosce il nome dei pari e delle persone con le quali si confronta ogni giorno (scuola, famiglia)<br>- Regole degli spostamenti interni ed esterni<br>- Gruppi sociali di riferimento: famiglia, scuola, figure istituzionali del territorio (sindaco, vigili urbani, vigili del fuoco, personale sanitario) |
| **CONTENUTI**<br>✓ Regolamento di classe<br>✓ Ricognizione dell'ambiente scolastico<br>✓ Individuazione delle fonti di pericolo<br>✓ Spostamenti dentro e fuori la scuola, mantenendo comportamenti corretti<br>✓ Rispetto delle proprie cose e di quelle messe a disposizione dalla scuola<br>✓ Prendere iniziative di gioco e di lavoro |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Aspettare il proprio turno per parlare<br>Ascoltare la comunicazione altrui<br>Collaborare nel gioco e nell'attività, offrire aiuto<br>Assumere comportamenti rispetto di di sè , degli altri e dell'ambiente<br>Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità<br>Analizzare fatti della vita di classe e li commenta<br>Conoscere la funzione del sindaco, effettua una visita in Comune<br>Conoscere alcuni articoli della Costituzione<br>Dimostrare empatia verso gli altri |

***TERZO ANNO ANNO INFANZIA***

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>1. Conoscere elementi della storia personale e familiare.<br>2. Conoscere le principali tradizioni della famiglia e della comunità.<br>3. Assumere comportamenti corretti verso i beni condivisi.<br>4. Giocare e lavorare in modo costruttivo.<br>5. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza propria, altrui e per il rispetto dell'ambiente.<br>6. Assumere il senso di responsabilità. |
| **CONOSCENZE**<br>- Conosce le regole fondamentali della convivenza scolastica e del gruppo di appartenenza<br>- Conosce le regole fondamentali della sicurezza a casa<br>- Conosce le regole del lavoro di classe<br>- Conosce il nome dei pari e delle persone con le quali si confronta ogni giorno (scuola, famiglia)<br>- Conosce le regole degli spostamenti<br>- Esplicitare i modi per superare i conflitti<br>- Gruppi sociali di riferimento: famiglia, scuola, figure istituzionali del territorio (sindaco, vigili urbani, vigili del fuoco, personale sanitario) |
| **CONTENUTI**<br>✓ Regolamento di classe<br>✓ Ricognizione dell'ambiente scolastico<br>✓ Individuazione delle fonti di pericolo<br>✓ Spostamenti dentro e fuori la scuola, mantenendo comportamenti corretti<br>✓ Rispetto delle proprie cose e di quelle messe a disposizione dalla scuola<br>✓ Prendere iniziative di gioco e di lavoro |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Aspettare il proprio turno per parlare<br>Ascoltare la comunicazione altrui<br>Collaborare nel gioco e nell'attività, offrire aiuto<br>Assumere comportamenti rispettosi di sé , degli altri e dell'ambiente<br>Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità<br>Analizzare e commentare fatti della vita di classe<br>Conoscere la funzione del sindaco, effettua una visita in Comune<br>Conoscere alcuni articoli della Costituzione<br>Eseguire percorsi simulati di educazione stradale<br>Osservare le regole del codice stradale come pedone, ciclista<br>Assumere atteggiamenti di tutoraggio fra pari e di cura verso l'ambiente |

## 6.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (Il sè e l'altro - Cittadinanza e Costituzione)

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Il bambino interagisce con alcuni compagni comunicando | L'alunno esprime i propri bisogni e le proprie esigenze, con cenni e parole frasi, talvolta su | L'alunno pone domande sulla propria storia, racconta episodi che gli sono noti, conosce | L'alunno sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riconosce i |

| | | | |
|---|---|---|---|
| tramite azioni o semplici parole | interessamento dell'adulto | alcune tradizioni della propria comunità | più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città |
| Il bambino interagisce e gioca con gli altri bambini | Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando con frasi minime | L'alunno partecipa al gioco simbolico con i compagni scambiando informazioni, intenzioni, stabilendo accordi nel breve periodo. | L'alunno gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini |
| Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Recepisce le osservazioni dell'adulto | L'alunno condivide nel gruppo le regole e le rispetta. Inizia ad accettare le sconfitte, le frustrazioni senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali | L'alunno rispetta le cose proprie, quelle altrui, conosce le regole del gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti | L'alunno assume con crescente sicurezza e autonomia il rispetto delle regole, negli spazi che gli sono familiari. Promuove progressivamente con le sue idee e azioni il miglioramento delle situazioni nuove da condividere |

# 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

## 7.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *TERZO ANNO INFANZIA (tutti )*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Rafforza l'autostima e l'autonomia, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità.
2. Porta a termine le consegne, pianifica, formula ipotesi risolutive autonomamente.
3. Accetta le frustrazioni, affronta le difficoltà, dà e chiede aiuto.
4. Esprime considerazioni personali con consapevolezza.
5. Cerca spiegazioni giungendo a conclusioni risolutive.
6. Raggiunge gli obiettivi, cerca la miglior soluzione cooperando e confrontandosi con gli altri.
7. Applica strategie di Cooperative Learning per migliorare gli apprendimenti propri e altrui.
8. Individua situazioni problematiche, cerca soluzioni singolarmente e in gruppo: adotta strategie di problem solving.
9. Formula proposte di gioco e organizza attività ludiche da solo o in gruppo.
10. Ricerca, pianifica e formula ipotesi risolutive.
11. Organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata.

**CONOSCENZE**

- Autostima e autonomia
- Collaborazione e disponibilità con l'adulto e con i pari
- Regole di convivenza sociale
- Strategie organizzative
- Pianificazione del tempo nel gioco e nell'attività

| |
|---|
| - Ruoli: rispetto e differenze |
| **CONTENUTI**<br>✓ Continuità ed inclusione.<br>✓ Partecipazione alle attività laboratoriali<br>✓ Partecipazioni a progetti della scuola.<br>✓ Lavoro in autonomia e/o cooperazione |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Di fronte ad un problema di lavoro o di gioco ipotizzare possibili soluzioni<br>Scegliere tra più possibilità e motivare la propria decisione<br>Organizzare l'attività individualmente o in gruppo<br>Cominciare a progettare una semplice attività<br>Pratica sportiva o di gioco con i compagni<br>Dimostrare disponibilità al dialogo costruttivo<br>Essere propositivi e collaborativi.<br>Organizzare il proprio tempo nell'esecuzione delle attività<br>Descrivere le fasi di un'esperienza, di una consegna, di una procedura, di un gioco<br>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito<br>Esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza utilizzando conoscenze apprese<br>Cominciare a esprimere semplici valutazioni sul lavoro svolto e suggerire percorsi di correzione o miglioramento |

## 7.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (competenza imprenditoriale)

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Esegue compiti impartiti dall'adulto con l'aiuto dell'insegnante | Esegue compiti impartiti dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli | Compie semplici indagini e organizza i dati raccolti con le indicazioni dell'insegnante | Riferisce come opera rispetto a un compito |
| Imita il lavoro o il gioco dei compagni | Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato | Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura | Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi |
| Riconosce problemi incontrati con l'aiuto dell'insegnante | Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli | Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni | Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco |

# 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

## 8.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *PRIMO ANNO INFANZIA (il corpo e il movimento, immagini, suoni e colori)*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e plastiche.
2. Riconoscere i suoni e i rumori nell'ambiente circostante.
3. Ascoltare e conoscere semplici ritmi.
4. Ascoltare sviluppando interesse per i diversi stili musicali.
5. Esprimere con varie modalità le esperienze vissute.
6. Rappresentare attraverso il mimo situazioni diverse.
7. Acquisire conoscenza e coscienza del proprio corpo.
8. Rappresentare lo schema corporeo adeguatamente all'età.
9. Collaborare in situazioni di gioco strutturato e di gruppo.
10. Affinare la coordinazione oculo-manuale, sviluppare la scioltezza dell'uso della mano.
11. Consolidare gli schemi motori (flettere, stendere).
12. Consolidare gli schemi motori dinamici.

**CONOSCENZE**

- Principali tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea
- Gioco simbolico
- Schema corporeo
- Coordinazione oculo-manuale
- Concetti spaziali (sopra/sotto - dentro/fuori)
- Percorsi motori
- Rispetto delle regole

**CONTENUTI**

- ✓ Conoscenza delle forme e dei colori primari e derivati
- ✓ Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere
- ✓ Percezione e produzione del paesaggio sonoro attraverso la voce, il corpo e gli oggetti
- ✓ Il concetto spaziale
- ✓ Le esperienze motorie
- ✓ I giochi motori di esplorazione dello spazio
- ✓ I giochi di alternanza ritmica
- ✓ La manipolazione di oggetti e materiali

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Realizzazione di decorazioni e addobbi
Decorazione di oggetti
Usare adeguatamente la voce e il corpo per produrre suoni
utilizzare materiali e strumenti a disposizione
Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico e il linguaggio mimico-gestuale
Distinguere un suono da un rumore
Giochi e attività psico-motori finalizzati all' acquisizione dei concetti spaziali.
Giochi di manipolazione di vario materiale (farina, sabbia, carta di diverso spessore).
Giochi ritmico-musicali con le mani e/o con i piedi.
Correre liberamente nello spazio.
Correre su richiesta.
Camminare seguendo una traccia sul pavimento.

***SECONDO ANNO INFANZIA***

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Utilizzare in modo appropriato varie tecniche grafico-pittoriche e plastiche.
2. Esplorare materiali diversi e sperimentarne l'uso.
3. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.
4. Discriminare i suoni dai rumori e associarli alla fonte.
5. Riconoscere e riprodurre semplici ritmi.
6. Associare il ritmo al movimento.
7. Ascoltare suoni e musiche di vario genere.
8. Imitare espressioni corporee.
9. Utilizzare buone pratiche igieniche e alimentari
10. Acquisire conoscenza e coscienza del proprio corpo.
11. Rappresentare lo schema corporeo adeguatamente all'età.
12. Collaborare in situazioni di gioco strutturato e di gruppo.
13. Affinare la coordinazione oculo-manuale, sviluppare la scioltezza della mano.
14. Consolidare gli schemi motori (flettere, stendere).
15. Percepire e riprodurre il proprio corpo.
16. Coordinare il proprio corpo in posizione statica e dinamica.
17. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.

**CONOSCENZE**

- Principali forme di educazione artistica
- Principali tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea
- Gioco simbolico
- L'importanza di una sana e corretta alimentazione
- Schema corporeo
- Coordinazione oculo-manuale
- Concetti spaziali (sopra/sotto - dentro/fuori)
- Percorsi motori

**CONTENUTI**

- ✓ Conoscenza delle forme e dei colori primari e derivati
- ✓ Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere
- ✓ Percezione e produzione del paesaggio sonoro attraverso la voce, il corpo e gli oggetti
- ✓ Le regole dei giochi
- ✓ I giochi di alternanza ritmica
- ✓ Le relazioni topologiche
- ✓ Le esperienze motorie
- ✓ I giochi motori di esplorazione nello spazio-ambiente
- ✓ La manipolazione di oggetti e materiali

**COMPITI SIGNIFICATIVI**

Realizzazione di decorazioni e addobbi
Decorazione di oggetti
Usare adeguatamente la voce e il corpo per produrre suoni
Usare in modo creativo il segno grafico per realizzare biglietti di auguri
Scegliere materiali e strumenti adatti al progetto che si vuole realizzare
Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico e il linguaggio mimico-gestuale
Copiare opere di artisti e commentare l'originale
Rappresentare attraverso il disegno oggetti, animali e situazioni
Saper costruire travestimenti e burattini

Distinguere un suono da un rumore
Colorare, ritagliare, incollare riordinando secondo un criterio dato.
Giochi e attività psico-motori finalizzati all' acquisizione dei concetti spaziali
Giochi ritmico-musicali con le mani e/o con i piedi
Giochi di manipolazione di vario materiale (farina, sabbia, carta di diverso spessore)
Correre liberamente nello spazio
Correre su richiesta
Salire e scendere le scale da soli
Camminare seguendo una traccia sul pavimento
Rispettare le regole nei giochi

## *TERZO ANNO INFANZIA*

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.
2. Utilizzare spontaneamente ed in modo appropriato le diverse tecniche grafico-pittoriche e plastiche.
3. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.
4. Sviluppare il senso estetico attraverso l'osservazione di opere d'arte.
5. Distinguere i suoni dai rumori associandoli ai vari contesti.
6. Ascoltare, inventare e riprodurre semplici ritmi.
7. Saper associare il ritmo al movimento.
8. Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.
9. Sviluppare interesse per gli spettacoli teatrali, musicali e cinematografici.
10. Conoscere il computer come mezzo di comunicazione e di espressione.
11. Rappresentare lo schema corporeo adeguatamente all'età.
12. Collaborare in situazioni di gioco strutturato e di gruppo.
13. Affinare la coordinazione oculo-manuale, sviluppare la scioltezza della mano.
14. Consolidare gli schemi motori (flettere, stendere).
15. Percepire e riprodurre il proprio corpo.
16. Coordinare il proprio corpo in posizione statica e dinamica.
17. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.
18. Camminare verso direzioni differenti, secondo un'indicazione data.
19. Orientarsi nello spazio.
20. Riconoscere la destra e la sinistra sul proprio corpo.
21. Interagire con i compagni coordinando i propri movimenti.
22. Rispettare le regole dei giochi collettivi.
23. Muoversi nello spazio seguendo un ritmo

**CONOSCENZE**

- Principali forme di educazione artistica
- Principali tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea
- Gioco simbolico
- Schema corporeo
- Coordinazione oculo-manuale
- Concetti spaziali (sopra/sotto - dentro/fuori)
- Percorsi motori
- Rispetto delle regole nei giochi
- Concetti topologici (dietro/davanti – più vicino/più lontano- ecc…)
- La lateralità
- Percorsi motori e riproduzioni grafiche dell'esperienza.

**CONTENUTI**

✓ Conoscenza delle forme e dei colori primari e derivati

| |
|---|
| ✓ Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere<br>✓ Percezione e produzione del paesaggio sonoro attraverso la voce, il corpo e gli oggetti<br>✓ Le regole dei giochi<br>✓ I giochi di alternanza ritmica<br>✓ Le relazioni topologiche<br>✓ Le esperienze motorie<br>✓ I giochi motori di esplorazione nello spazio-ambiente<br>✓ La manipolazione di oggetti e materiali<br>✓ I giochi motori di esplorazione nello spazio-ambiente<br>✓ La lettura di immagini e le esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici<br>✓ Le riflessioni in relazione al proprio vissuto e ad eventi della vita scolastica e loro rappresentazione in ordine temporale |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Realizzazione di decorazioni e addobbi<br>Decorazione di oggetti<br>Usare adeguatamente la voce e il corpo per produrre suoni<br>Usare in modo creativo il segno grafico per realizzare biglietti di auguri....<br>Scegliere materiali e strumenti adatti al progetto che si vuole realizzare<br>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico e il linguaggio mimico-gestuale<br>Copiare, leggere e interpretare opere di artisti Rappresentare attraverso il disegno oggetti, animali e situazioni<br>Saper costruire travestimenti e burattini<br>Distinguere un suono da un rumore<br>Formulare piani di azione, individualmente in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere<br>Comunicare ed esprimersi attraverso le tecnologie<br>Colorare, ritagliare, incollare riordinando secondo un criterio dato<br>Giochi e attività psico-motori finalizzati all' acquisizione dei concetti spaziali<br>Giochi di manipolazione di vario materiale (farina, sabbia, carta di diverso spessore)<br>Correre liberamente nello spazio<br>Correre su richiesta<br>Camminare seguendo una traccia sul pavimento<br>Rispettare le regole dei giochi<br>Esecuzione di un percorso, rappresentarlo graficamente seguendo la direzionalità (sinistra verso destra)<br>Riproduzione di ritmi usando gli strumenti inizialmente su imitazione e poi spontaneamente<br>Giochi ritmico-musicali con le mani e/o con i piedi e con l'utilizzo di piccoli strumenti musicali |

## 8.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Campo d'esperienza: *il corpo e il movimento, suoni e colori)*

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Ha tempi di attenzione molto brevi | Ha tempi di attenzione limitati e discontinui | Risponde con adeguata capacità attentiva e di ascolto alla stimolazione | Si appassiona, ascolta, mantiene l'attenzione per i tempi richiesti |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Esplora con curiosità i materiali | Inizia ad usare in modo corretto materiali e strumenti | Ha raggiunto un'adeguata competenza nell'uso di tecniche e materiali | Si esprime con creatività, sia su Consegna, sia in maniera autonoma attraverso tecniche e materiali |
| Mostra di gradire l'ascolto di canzoni e brani musicali | Inizia a riprodurre ritmi, suoni e brevi canzoni | Riproduce ritmi utilizzando voce, corpo e oggetti sonori | Ascolta con interesse e partecipazione. Riproduce semplici danze e sequenze sonore. Canta |
| Manifesta ansie, paure ed inibizioni | Accetta di farsi coinvolgere in attività espressive | Inizia ad esprimersi liberamente attraverso i giochi, materiali e tecniche grafico-pittoriche | Esprime le proprie emozioni attraverso diverse forme di rappresentazione all'interno di un progetto |
| Il bambino se guidato dall'insegnante svolge compiti semplici in situazioni note | Il bambino se opportunamente guidato individua le parti del corpo | Il bambino Individua le parti del corpo e dimostra di sapersi orientare nello spazio | Prende coscienza del proprio corpo: sperimenta schemi posturali e motori: si orienta negli spazi riconoscendo la propria lateralità |
| Riconosce e distingue la funzione degli spazi | Esegue semplici percorsi | Esegue correttamente percorsi rispettando indicazioni verbali | Si orienta nello spazio tempo in maniera autonoma e sicura |
| Guidato dall'insegnante si muove nei diversi ambienti | Seguendo le indicazioni dell'insegnante, si muove nei diversi ambienti. Colloca gli oggetti nello spazio | Il bambino individua e denomina le parti del corpo e dimostra di sapersi orientare nello spazio sezione | Prende coscienza del proprio corpo; sperimenta schemi posturali e motori applicandoli nelle attività… |
| Esplora l'ambiente e manipola gli oggetti attraverso il gioco usando i diversi canali sensoriali | Esplora l'ambiente e manipola gli oggetti attraverso il gioco | Segue correttamente percorsi rispettando indicazioni verbali | Il bambino prende coscienza del proprio corpo. Si orienta negli spazi riconoscendo la propria lateralità |

# 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

## 8.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

### *PRIMO ANNO INFANZIA (il corpo e il movimento, immagini, suoni e colori)*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>13. Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e plastiche<br>14. Riconoscere i suoni e i rumori nell'ambiente circostante<br>15. Ascoltare e conoscere semplici ritmi<br>16. Ascoltare sviluppando interesse per i diversi stili musicali<br>17. Esprimere con varie modalità le esperienze vissute<br>18. Rappresentare attraverso il mimo situazioni diverse |
| **CONOSCENZE**<br>- Principali tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea<br>- Gioco simbolico |
| **CONTENUTI**<br>✓ Conoscenza delle forme e dei colori primari e derivati<br>✓ Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere<br>✓ Percezione e produzione del paesaggio sonoro attraverso la voce, il corpo e gli oggetti |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Realizzazione di decorazioni e addobbi<br>Decorazione di oggetti<br>Usare adeguatamente la voce e il corpo per produrre suoni<br>utilizzare materiali e strumenti a disposizione<br>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico e il linguaggio mimico-gestuale<br>Distinguere un suono da un rumore |

### *SECONDO ANNO INFANZIA*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>18. Utilizzare in modo appropriato varie tecniche grafico-pittoriche e plastiche.<br>19. Esplorare materiali diversi e sperimentarne l'uso.<br>20. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.<br>21. Discriminare i suoni dai rumori e associarli alla fonte.<br>22. Riconoscere e riprodurre semplici ritmi.<br>23. Associare il ritmo al movimento.<br>24. Ascoltare suoni e musiche di vario genere.<br>25. Imitare espressioni corporee.<br>26. Utilizzare buone pratiche igieniche e alimentari |
| **CONOSCENZE**<br>- Principali forme di educazione artistica<br>- Principali tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea<br>- Gioco simbolico<br>- L'importanza di una sana e corretta alimentazione |
| **CONTENUTI**<br>✓ Conoscenza delle forme e dei colori primari e derivati<br>✓ Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere |

| |
|---|
| ✓ Percezione e produzione del paesaggio sonoro attraverso la voce, il corpo e gli oggetti |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Realizzazione di decorazioni e addobbi<br>Decorazione di oggetti<br>Usare adeguatamente la voce e il corpo per produrre suoni<br>Usare in modo creativo il segno grafico per realizzare biglietti di auguri<br>Scegliere materiali e strumenti adatti al progetto che si vuole realizzare<br>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico e il linguaggio mimico-gestuale<br>Copiare opere di artisti e commentare l'originale<br>Rappresentare attraverso il disegno oggetti, animali e situazioni<br>Saper costruire travestimenti e burattini<br>Distinguere un suono da un rumore |

## *TERZO ANNO INFANZIA*

| |
|---|
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**<br>24. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.<br>25. Utilizzare spontaneamente ed in modo appropriato le diverse tecniche grafico-pittoriche e plastiche.<br>26. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.<br>27. Sviluppare il senso estetico attraverso l'osservazione di opere d'arte.<br>28. Distinguere i suoni dai rumori associandoli ai vari contesti.<br>29. Ascoltare, inventare e riprodurre semplici ritmi.<br>30. Saper associare il ritmo al movimento.<br>31. Scoprire la musica come mezzo di espressione e comunicazione.<br>32. Sviluppare interesse per gli spettacoli teatrali, musicali e cinematografici.<br>33. Conoscere il computer come mezzo di comunicazione e di espressione. |
| **CONOSCENZE**<br>- Principali forme di educazione artistica<br>- Principali tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea<br>- Gioco simbolico<br>- |
| **CONTENUTI**<br>✓ Conoscenza delle forme e dei colori primari e derivati<br>✓ Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere<br>✓ Percezione e produzione del paesaggio sonoro attraverso la voce, il corpo e gli oggetti |
| **COMPITI SIGNIFICATIVI**<br>Realizzazione di decorazioni<br>e addobbi<br>Decorazione di oggetti<br>Usare adeguatamente la voce e il corpo per produrre suoni<br>Usare in modo creativo il segno grafico per realizzare biglietti di auguri....<br>Scegliere materiali e strumenti adatti al progetto che si vuole realizzare<br>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico e il linguaggio mimico-gestuale<br>Copiare, leggere e interpretare opere di artisti Rappresentare attraverso il disegno oggetti, animali e situazioni<br>Saper costruire travestimenti e burattini<br>Distinguere un suono da un rumore<br>Formulare piani di azione, individualmente in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere<br>Comunicare ed esprimersi attraverso le tecnologie |

## 8.1.a LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA DELL'INFANZIA (competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Campo d'esperienza: *il corpo e il movimento, suoni e colori)*

| LIVELLO DI INGRESSO | LIVELLO BASE | LIVELLO INTERMEDIO | LIVELLO AVANZATO |
|---|---|---|---|
| Ha tempi di attenzione molto brevi | Ha tempi di attenzione limitati e discontinui | Risponde con adeguata capacità attentiva e di ascolto alla stimolazione | Si appassiona, ascolta, mantiene l'attenzione per i tempi richiesti |
| Esplora con curiosità i materiali | Inizia ad usare in modo corretto materiali e strumenti | Ha raggiunto un'adeguata competenza nell'uso di tecniche e materiali | Si esprime con creatività, sia su Consegna, sia in maniera autonoma attraverso tecniche e materiali |
| Mostra di gradire l'ascolto di canzoni e brani musicali | Inizia a riprodurre ritmi, suoni e brevi canzoni | Riproduce ritmi utilizzando voce, corpo e oggetti sonori | Ascolta con interesse e partecipazione. Riproduce semplici danze e sequenze sonore. Canta |
| Manifesta ansie, paure ed inibizioni | Accetta di farsi coinvolgere in attività espressive | Inizia ad esprimersi liberamente attraverso i giochi, materiali e tecniche grafico-pittoriche | Esprime le proprie emozioni attraverso diverse forme di rappresentazione all'interno di un progetto |