

SCUOLA DELL'INFANZIA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE – TUTTI
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE	
3. COMPETENZE DI BASE DI MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – Oggetti, fenomeni, viventi – Numero e spazio
4. COMPETENZE DIGITALI	IMMAGINI, SUONI, COLORI - TUTTI
5. IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SE' E L'ALTRO - TUTTI
7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	TUTTI
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO – IMMAGINI, SUONI, COLORI

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza • Comprendere testi di vario tipo letti da altri • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento <p><i>Relativamente alla religione cattolica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana • Elementi di base delle funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali • Principi essenziali di organizzazione del discorso • Principali connettivi logici • Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Prestare attenzione a semplici scambi comunicativi di gruppo 2. Identificare ed eseguire semplici consegne 3. Memorizzare filastrocche/ poesie/canzoncine 4. Formulare semplici domande e dare semplici risposte 5. Verbalizzare esperienze personali in modo semplice 6. Conoscere parole nuove 7. Sperimentare le proprie capacità espressive 8. Esprimere verbalmente i bisogni primari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle situazioni comunicative proposte 2. Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche 3. Memorizzare semplici filastrocche/poesie/canzoncine 4. Formulare domande e dare risposte relativamente ad una esperienza (propria/ altrui) o ad una storia 5. Verbalizzare esperienze personali specificando qualche particolare 6. Utilizzare parole nuove 7. Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive 8. Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui 2. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche 3. Formulare frasi di senso compiuto 4. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. 5. Inventare storie e racconti 6. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi 7. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti 8. Esprimere sentimenti e stati d'animo

9. Partecipare spontaneamente alla conversazione	9. Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola	9. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.
10. Accostarsi alla lettura di immagini 11. Presentare i propri disegni	10. Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti 11. Spiegare i propri disegni utilizzando frasi espanse	10. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. 11. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto
		12. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti 13. Formulare ipotesi sulla lingua scritta 14. Riprodurre e confrontare scritture 15. Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura spontanea, anche utilizzando le tecnologie.

COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE

- Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.
- A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo
- Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.
- Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.
- A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.
- A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.
- A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.

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

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell’insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l’interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’ insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell’ adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi. Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante. Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni. Ascolta narrazioni o letture dell’ insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Copia il proprio nome. Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola. Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p>	<p>Si esprime attraverso la lingua, utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni. Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d’animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell’adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato individuando le informazioni esplicite e formulando ipotesi su informazioni implicite, servendosi delle domande orientative dell’insegnante. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall’insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l’interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni. Inventa semplici rime e filastrocche. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con sequenze o traducendo l’argomento principale in unica illustrazione. Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole. Inventa parole anche a partire da radici di parole note; ipotizza e ricostruisce il significato di parole non note a partire dal suono o dal contesto.</p>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
CAMPI D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE		CONTENUTI DISCIPLINARI
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana 		<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana • Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune • Strutture di comunicazione semplici e quotidiane
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
		<p>Ricezione orale (ascolto)</p> <p>1. Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p>
		<p>Produzione orale</p> <p>2. Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</p> <p>3. Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p>
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti. • Presentarsi • Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frase in lingua straniera. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria • Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti • Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:****COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Riproduce filastrocche e canzoncine. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato	Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Traduce in italiano semplicissime frasi proposte dall'insegnante (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, quando può utilizzare i termini che conosce.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA
CAMPI D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare • Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze <p><i>Relativamente alla religione cattolica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata • Linee del tempo • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni • Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti e tecniche di misura 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ordinare e raggruppare oggetti in base a caratteristiche (tutti i giocattoli; i bottoni rossi e quelli blu...) 2. Riconoscere le differenze di quantità utilizzando stimoli percettivi 3. Riconoscere forme e caratteristiche di oggetti di vita quotidiana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppare oggetti per caratteristiche e funzioni 2. Riprodurre ritmi grafici 3. Operare corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. 4. Utilizzare correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. 5. Riconoscere oggetti in base ad una proprietà 6. Conoscere e discriminare alcune figure geometriche 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppare secondo criteri (dati o personali) 2. Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) 3. Seriare secondo attributi e caratteristiche 4. Riconoscere l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli 5. Elaborare previsioni ed ipotesi 6. Distinguere analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni 7. Progettare e inventare forme, oggetti, storie e

	7. Utilizzare materiale strutturato in maniera creativa (costruzioni, chiodini, ...)	8. Costruire modelli di rappresentazione della realtà
4. Orientarsi nello spazio scuola 5. Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento 6. Discriminare tra ambienti interni ed esterni 7. Riconoscere gli spostamenti funzionali a recarsi negli spazi scolastici abituali 8. Riconoscere la propria realtà territoriale (tradizioni)	8. Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra, sotto, dentro, ... 9. Collocare nello spazio se stesso, oggetti, persone secondo gli indicatori spaziali 10. Seguire un percorso sulla base di indicazioni date 11. Riconoscere le impronte degli animali	9. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta 10. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali) 11. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi 12. Realizzare percorsi ritmici binari e ternari 13. Leggere e produrre mappe e percorsi utilizzando simbologie convenzionali e non 14. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali
9. Operare manipolazioni per identificare oggetti e materiali 10. Osservare le fasi della crescita dei semi 11. Osservare il tempo atmosferico e distinguere fenomeni opposti (caldo/freddo, sole/pioggia)	12. Osservare oggetti attraverso l'uso dei cinque sensi e riconoscerne qualità 13. Osservare ed esplorare la natura e le sue trasformazioni 14. Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale 15. Identificare le differenze tra il mondo vegetale e quello animale	15. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi 16. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine 17. Porre domande sulle cose e la natura 18. Descrivere e confrontare fatti ed eventi 19. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni 20. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati
12. Orientarsi nel tempo della vita quotidiana 13. Distinguere il giorno dalla notte 14. Discriminare tra attività diurne e notturne	16. Collocare persone, fatti ed eventi secondo prima e dopo 17. Riconosce la successione di azioni quotidiane 18. Riconoscere semplici mutamenti dovuti al trascorrere del tempo	21. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà 22. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni 23. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni temporali)

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Mettere su un'alinea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata • Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. • Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) • Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane • Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" • Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicano conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc. • Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) • Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle • Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) • Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio • Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento • Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi • Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc. • Utilizzare quantificatori; numerare • Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento • Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano • Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.);</p> <p>Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante</p> <p>Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (giovane - anziano; animale adulto - cucciolo; albero con foglie – albero spoglio, ecc.)</p> <p>Risponde con parola - frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza</p>	<p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...)</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni,mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p>	<p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p> <p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli..).</p> <p>Ordina in autonomia oggetti; esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</p> <p>Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.</p> <p>Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.</p> <p>Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni,sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate = vacanze; natale = inverno, ecc.)</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentante graficamente,individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p> <p>Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte".</p> <p>Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?)</p> <p>Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi,strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici</p> <p>Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.</p> <p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE
CAMPI D'ESPERIENZA: LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE – TUTTI

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE		CONTENUTI DISCIPLINARI
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante 		<ul style="list-style-type: none"> Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
1. Osservare le componenti principali del computer	1. Conoscere e denominare le componenti principali del computer	1. Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti 2. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio 3. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... 4. Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso 5. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer 6. Familiarizzare con forme di scrittura e numeri attraverso il computer 7. Riconoscere i simboli sulla tastiera alfabetica e 8. Visionare immagini, opere artistiche, documentari
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> Vedi abilità 		<ul style="list-style-type: none"> Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:****COMPETENZA DIGITALE****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
Assiste a rappresentazioni multimediali Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI**

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione. • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione • Schemi, tabelle, scalette • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memorizzare filastrocche/ poesie/ canzoncine 2. Ascoltare e comprendere un messaggio ricevuto 3. Prestare attenzione durante i momenti di narrazione 4. Seguire con interesse filmati, video e sequenze illustrate 5. Partecipare alla risoluzione collettiva di situazioni problema relative al vissuto del gruppo-classe <ol style="list-style-type: none"> 6. Conoscere i materiali della classe e la loro funzione 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memorizzare filastrocche/ poesie/ canti 2. Seguire con interesse filmati, video e sequenze illustrati 3. Ascoltare le storie partecipando attivamente (fare anticipazioni, domandare, completare) 4. Riconoscere situazioni problema nel vissuto quotidiano e partecipare al riconoscimento della loro soluzione 5. Portare a termine semplici consegne 6. Riconoscere l'idea centrale di un testo ascoltato e/o di un video 7. Riconoscere in una sequenza di immagini quelle relative alla storia narrata <ol style="list-style-type: none"> 8. Utilizzare i materiali della classe funzionalmente al tipo di attività da svolgere 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione 2. Rispondere a domande su un testo o su un video 3. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute 4. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. 5. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. 6. Compilare semplici tabelle 7. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana) • Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. • Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. • A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. • A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle • Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti • Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive • Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... • Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati • Motivare le proprie scelte

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:****IMPARARE A IMPARARE****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni..</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

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

SEZIONE A: Traguardi formativi	
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. <p><i>Relativamente alla religione cattolica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprendere che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....) • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada • Regole della vita e del lavoro in classe • Significato della regola • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere l'insegnante come punto di riferimento e accettarne richiami e osservazioni 2. Discriminare tra comportamenti corretti e non in situazioni di gioco e di lavoro 3. Sperimentare il gruppo come comunità sociale (attività collettive, condivisione di giochi e materiali, le turnazioni) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e rispettare le regole dei giochi e quelle funzionali al gruppo 2. Riconoscere le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi per sé e per gli altri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni 2. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro 3. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili
<ol style="list-style-type: none"> 4. Esprimere i propri bisogni utilizzando enunciati minimi comprensibili 5. Raccontare i propri vissuti 6. Aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno 7. Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali 8. Scambiare giochi, materiali, ecc 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Utilizzare semplici e brevi frasi per esprimere bisogni, emozioni 4. Interagire verbalmente con i compagni in situazioni di gioco e di lavoro, esprimendo le proprie idee, per trovare accordo 5. Manifestare interesse per le attività proposte 6. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i contesti, i ruoli 7. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse 8. Collaborare con gli altri 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni 5. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato 6. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni) 7. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro 8. Rispettare i tempi degli altri 9. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune 10. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto
<ol style="list-style-type: none"> 9. Superare la paura dell'abbandono acquisendo maggiore sicurezza 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Acquisire un certo grado di autonomia nell'esecuzione di semplici lavori 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia
<ol style="list-style-type: none"> 10. Riconoscere le differenze di genere tra i compagni (maschi e femmine) 11. Conoscere la propria realtà territoriale 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Riconoscere le caratteristiche fisiche che differenziano il genere 11. Conoscere le proprie tradizioni attraverso l'uso di diverse forme di documentazione 	<ol style="list-style-type: none"> 12. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale 13. Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. ● Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; ● Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni ● Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni ● Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare ● Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell' inosservanza delle regole sulla convivenza ● Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti ● Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. ● Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato ▪ Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita ▪ Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole... ▪ Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto ▪ Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo ▪ Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente ▪ Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà. Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni. Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.</p>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI**

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione • I ruoli e la loro funzione • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) • Fasi di un'azione • Modalità di decisione (es. "Sei cappelli") 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esprimere gradimento/non gradimento di un'esperienza e motivarlo 2. Orientarsi nella scelta di giochi, giocattoli, compagni di gioco 3. Proporre al gruppo un'attività/gioco preferito 4. Esprimere le proprie idee 5. Riconoscere i diversi ruoli all'interno della famiglia e a scuola 6. Riconoscere situazioni problematiche 7. Riconoscere i diversi fenomeni dell'ambiente naturale ed umano 8. Collaborare con gli adulti e i compagni 9. Verbalizzare esperienze collettive e personali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto 2. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti 3. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni 4. Formulare proposte di lavoro, di gioco ... 5. Confrontare la propria idea con quella altrui 6. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro 7. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza 8. Formulare ipotesi di soluzione 9. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza 10. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante 11. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... 12. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro 13. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni • Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni attuarle e verificare • Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa • "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione • Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura • Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere iniziative di gioco e di lavoro • Collaborare e partecipare alle attività collettive • Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni • Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza • Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità • Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco • Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPI D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura) <p><i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale • d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi • Principali forme di espressione artistica • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea • Gioco simbolico 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i colori primari (rosso, giallo, blu) 2. Colorare immagini 3. Sperimentare le tecniche di manipolazione 4. Esplorare i materiali a disposizione 5. Migliorare la manualità attraverso la manipolazione di materiale amorfo 6. Utilizzare creativamente gli oggetti a disposizione 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari 2. Colorare immagini 3. Sviluppare le tecniche di manipolazione 4. Utilizzare con creatività i materiali a disposizione 5. Impugnare in modo corretto differenti strumenti 6. Acquisire padronanza di nuove tecniche espressive 7. Presentare i propri lavori 8. Interpretare un copione narrativo – sonoro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. 2. Usare modi diversi per stendere il colore 3. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare 4. Impugnare differenti strumenti e ritagliare 5. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà 6. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti 7. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni 8. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. 9. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare

		e per esprimersi attraverso di esse
7. Sperimentare e utilizzare alcuni gesti comunicativi	9. Raccontare una storia utilizzando anche il linguaggio corporeo 10. Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo	10. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 11. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico 12. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale
8. Riconoscere il suono della propria voce, della voce dell'insegnante e dei compagni 9. Ascoltare e riconoscere suoni tipici di ambienti familiari (versi degli animali, segnali acustici, ...) 10. Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo 11. Ascoltare conte e filastrocche	11. Partecipare attivamente al canto corale 12. Esplorare l'ambiente scolastico (interno ed esterno) per raccogliere i suoni caratteristici 13. Riconoscere il proprio corpo come strumento musicale 14. Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali 15. Ascoltare brani musicali 16. Assistere a brevi spettacoli teatrali	13. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri 14. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare 15. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. 16. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 17. Ascoltare brani musicali. 18. Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...) 19. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. 20. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.

COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale • Drammatizzare situazioni, testi ascoltati • Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto • Copiare opere di artisti; commentare l'originale • Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. • Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione • Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. • Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca • Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. • Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari... • Illustrare racconti, film, spettacoli • Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati • Realizzare giochi simbolici • Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche • Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente • Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze • Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati • Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...) • Partecipare al canto corale

SEZIONE B: Livelli di padronanza**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:****CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE****LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.</p> <p>Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Colora su aree estese di foglio.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.</p> <p>Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.</p> <p>Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p> <p>Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>Canta semplici canzoncine.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.</p> <p>Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p> <p>Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.</p> <p>Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio e visti in foto e documentari, valutandoli secondo il proprio gusto estetico personale. Pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.</p> <p>Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.</p> <p>Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.</p> <p>Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale.</p> <p>Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati; utilizza le note musicali nella produzione sonora, pur non trattandole come lettura o grafia.</p> <p>Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
CAMPI D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZE SPECIFICHE	CONTENUTI DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune • Utilizzare gli aspetti comunicativo – relazionali del messaggio corporeo • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita <p><i>Relativamente alla religione cattolica:</i> Riconoscere nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le differenze di genere • Regole di igiene del corpo e degli ambienti • Gli alimenti • Il movimento sicuro • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri • Le regole dei giochi 	
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le principali parti del corpo su se stessi 2. Utilizzare diversi schemi motori (rotolare – strisciare -correre) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere e le principali parti del corpo su se stessi e sugli altri e rappresentarle graficamente 2. Utilizzare e coordinare diversi schemi motori (correre - saltare – afferrare - lanciare ecc..) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere 2. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare
<ol style="list-style-type: none"> 3. Riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Curare la propria persona, l'ambiente, gli oggetti personali, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine 4. Riconoscere e rispettare le corrette pratiche igieniche 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia 4. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé 5. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute
<ol style="list-style-type: none"> 4. Eseguire semplici giochi con la palla 5. Imitare e ripetere movimenti e gesti dell'insegnante 6. Distinguere tra comportamenti giusti e sbagliati 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati 6. Partecipare al gioco collettivo rispettando le indicazioni date dall'insegnante 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi 7. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza

	7. Rispettare il proprio turno di azione nel gioco	8. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi 9. Rispettare le regole nei giochi 10. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. • Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. • Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi • Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date • In una discussione con i compagni, individuare nell’ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto • In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell’insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. • Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore, ecc.) • Individuare elementi connessi alle differenze di genere • Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle • Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici • Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici • Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici • Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi • Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo • Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole. 	

SEZIONE B: Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. Si muove seguendo accuratamente ritmi. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare...).</p>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi. Mangia compostamente utilizzando anche il coltello con cibi non duri o comunque non difficili da tagliare. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni. In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi. Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ... Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti. Conosce alcuni comportamenti e situazioni dannosi per la salute (alimentazione, fumo, contatto con sostanze pericolose, ecc.) e adotta soluzioni alla sua portata per farvi fronte, ridurre il rischio, evitarli.</p>