

ISTITUTO COMPRENSIVO 10 VICENZA



CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA

CON RIFERIMENTO ALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012

Delibera Collegio Docenti
n.08/17/18 del 03/10/2017

REV.1
Delibera ...

REV.2
Delibera ...

REV.3
Delibera ...

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> ◊ Interpreta ed esprime concetti, pensieri, opinioni e fatti attinenti alle diverse sfere del vissuto personale e del tessuto sociale in forma sia orale che scritta ◊ Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. 	
CAMPI D'ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. ◊ Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. ◊ Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. ◊ Analizzare e commentare figure di crescente complessità. ◊ Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. ◊ Esprimere sentimenti e stati d'animo. ◊ Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. ◊ 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. ◊ Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. ◊ Riprodurre e confrontare scritte. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 	<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. ◊ NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Inventare una storia, illustrarla. ◊ 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. ◊ Circle time su esperienze quotidiane. ◊ Lettura di immagini e sequenze con orientamento da sinistra a destra ◊ Manipolazione di parole, discriminazione della lunghezza delle parole, ricerca dell'iniziale di parola, utilizzo di messaggi scritti. ◊ Scrivere il proprio nome e riconoscere quello dei compagni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:	<ul style="list-style-type: none"> ◊ E' in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese ◊ Comprende e comunica semplicemente in lingua inglese, sia orale che scritta, anche nell'ambito delle nuove tecnologie ◊ Comunica in modo essenziale semplici situazioni di vita quotidiana 		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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. 	<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◊ Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <p><i>Produzione orale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◊ Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. ◊ Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. 	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Indicare e nominare gli oggetti ◊ presenti in classe, le parti del corpo, i colori, il cibo, gli animali ◊ Presentarsi ◊ Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.

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

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà ◊ Applica modelli e utilizza linguaggi specifici per risolvere problemi in situazioni quotidiane ◊ Usa le conoscenze e le metodologie scientifiche e tecnologiche per spiegare ed affrontare le problematiche del mondo che ci circonda. 		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ◊ Raggruppare, ordinare e contare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri. ◊ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Raggruppare secondo criteri (dati o personali). ◊ Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. ◊ Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. ◊ Individuare la relazione fra gli oggetti. ◊ Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. ◊ Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. ◊ Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). ◊ Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. ◊ Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. ◊ Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. ◊ Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. ◊ Costruire modelli e plastici. ◊ Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. ◊ Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. ◊ Porre domande sulle cose e la natura. ◊ Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. ◊ Descrivere e confrontare fatti ed eventi. ◊ Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. ◊ Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. ◊ Elaborare previsioni ed ipotesi. ◊ Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. ◊ Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. ◊ Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. ◊ Costruire modelli di rappresentazione della realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. ◊ Linee del tempo Periodizzazioni: 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. ◊ Cogliere nelle azioni di vita quotidiana tutti i riferimenti numerici. ◊ Ascoltare e ripetere canzoncine e filastrocche sui numeri. ◊ Utilizzare materiali diversi per giocare con le quantità: uno, pochi, tanti. ◊ Giocare con oggetti in riferimento alle quantità: togliere e aggiungere. ◊ Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. ◊ Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, 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...). ◊ Compiere seriazioni di oggetti e in un secondo momento di immagini. ◊ Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> ◊ Possiede le abilità di base nelle tecnologie informatiche ◊ Usa il computer per presentare elaborati e per comunicare in rete ◊ Usa con spirito critico notizie, informazioni e dati reperiti in internet 	
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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"> ◊ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. ◊ Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. ◊ Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle... ◊ Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. ◊ Eseguire giochi ed esercizi di tipografico, linguistico, matematico, topologico, al computer. ◊ Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. ◊ Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. ◊ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. ◊ Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 	<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). 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Vedi abilità

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> ◊ È consapevole di essere artefice della propria crescita culturale ◊ Sa integrare nel proprio bagaglio nuove conoscenze ed abilità in un processo continuo di apprendimento 	
CAMPI D'ESPERIENZA		TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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"> ◊ Rispondere a domande su un testo o su un video ◊ Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ◊ Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute ◊ Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. ◊ 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 e sintesi di testi racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. ◊ Compilare semplici tabelle. ◊ Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Semplici strategie di memorizzazione. ◊ Schemi, tabelle, scalette. ◊ Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni 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. ◊ Ricerare informazioni da fonti diverse e collegarle tra loro.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> ◊ Possiede strumenti di giudizio per valutare se stesso, le proprie azioni, i comportamenti individuali e sociali ◊ Sa orientare le proprie scelte in modo critico ◊ Collabora fattivamente in contesti comunitari di gruppo ◊ Condivide con responsabilità, attraverso un sistema di regole, la realizzazione di un progetto comune portandolo a compimento per la parte di sua competenza ◊ Segue uno stile di vita e adotta comportamenti coerenti con la salubrità personale ed ambientale ◊ Rispetta le diversità di genere e provenienza e riconosce in esse fonti di arricchimento personale 	
CAMPI D'ESPERIENZA		IL SE E L'ALTRO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Superare la dipendenza dall'adulto. ◊ assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. ◊ Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. ◊ Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. ◊ Rispettare i tempi degli altri. ◊ Collaborare con gli altri. ◊ Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. ◊ Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. ◊ Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. ◊ Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. ◊ Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. ◊ Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). ◊ Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. ◊ Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. ◊ Scambiare giochi, materiali, ecc... ◊ Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ◊ Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ◊ Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. ◊ Rispettare le norme per la sicurezza e la salute, date e condivise nel gioco e nel lavoro. 	<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). 	<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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Possiede strumenti di giudizio per valutare se stesso, le proprie azioni, i comportamenti individuali e sociali ◊ Sa orientare le proprie scelte in modo critico ◊ Collabora fattivamente in contesti comunitari digruppo ◊ Condivide con responsabilità, attraverso un sistema di regole, la realizzazione di un progetto comune portandolo a compimento per la parte di sua competenza ◊ Segue uno stile di vita e adotta comportamenti coerenti con la salubrità personale ed ambientale ◊ Rispetta le diversità di genere e provenienza e riconosce in esse fonti di arricchimento personale 		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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"> ◊ Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. ◊ Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. ◊ Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. ◊ Formulare proposte di lavoro, di gioco. ◊ Confrontare la propria idea con quella altrui. ◊ Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. ◊ Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. ◊ Formulare ipotesi di soluzione. ◊ Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. ◊ Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. ◊ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... ◊ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. ◊ Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. 	<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. 	<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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta simboli, ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche ◊ Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti ◊ Riconosce e mette a frutto i propri talenti ◊ Riflette con spirito critico su affermazioni e condizioni per prendere una decisione ◊ Riconosce e gestisce i diversi aspetti della propria esperienza, espressiva, motoria, emotiva e razionale ◊ E' in grado di analizzare dati ed informazioni provenienti da diversimedia 		
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI; CREATIVITA', ESPRESSIONE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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). 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...). ◊ Ascoltare brani musicali. ◊ Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. ◊ Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ◊ 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. ◊ Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. ◊ Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. ◊ Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare. ◊ Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. ◊ Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. ◊ Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. ◊ Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione. ◊ Discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. ◊ Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. ◊ Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. ◊ Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. ◊ Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visive. ◊ Principali forme di espressione artistica. ◊ Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. ◊ Gioco simbolico. 	<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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:**

- ◊ Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta simboli, ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
- ◊ Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti
- ◊ Riconosce e mette a frutto i propri talenti
- ◊ Riflette con spirito critico su affermazioni e condizioni per prendere una decisione
- ◊ Riconosce e gestisce i diversi aspetti della propria esperienza, espressiva, motoria, emotiva e razionale
- ◊ E' in grado di analizzare dati ed informazioni provenienti da diversi media

CAMPI D'ESPERIENZA**IL CORPO ED IL MOVIMENTO**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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. 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. ◊ Tenerci puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. ◊ Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. ◊ Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. ◊ Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. ◊ Rispettare le regole nei giochi. ◊ Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. 	<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. 	<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 (canzucine, 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 "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 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 non corretti; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione. ◊ Giocare con il corpo nello spazio in posizione statica e dinamica e tradurre graficamente lo spazio occupato da se stessi e dagli altri.