



IV CIRCOLO DIDATTICO " GUGLIELMO MARCONI" TRAPANI
VIALE 11 SETTEMBRE 2001 -Trapani

CURRICOLO SCUOLA INFANZIA **declinato nelle singole annualità**

Con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012, alle Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari del 2018 e alla Raccomandazione sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: I DISCORSI E LE PAROLE

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- 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 A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.</p> <p>2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>3. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>1.a. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>2.a. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>2.b. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo utilizzando un appropriato repertorio linguistico.</p> <p>3.a. Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>3.b. Riassumere con parole proprie eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>3.c. Inventare storie e racconti.</p> <p>3.d. Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>3.e. Familiarizzare e formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p>	<p>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> <p>NB: Le conoscenze e le regole linguistiche vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.</p>

4 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.</p> <p>2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p>	<p>1.a. Interagire con altri, utilizzando le proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni.</p> <p>2.a. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p>	<p>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</p>

<p>3. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>2.b. Intervenire in maniera adeguata nei discorsi di gruppo utilizzando un appropriato repertorio linguistico.</p> <p>3.a. Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>3.b. Riassumere con parole proprie eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>3.c. Inventare storie e racconti.</p> <p>3.d. Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>3.e. Familiarizzare con la lingua scritta.</p>	<p>Gli elementi principali della frase.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole linguistiche vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.</p>
---	--	---

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.</p> <p>2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri</p> <p>3. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>1.a. Interagire con altri, esprimendo sentimenti e bisogni.</p> <p>2.a. Ascoltare e comprendere semplici testi o discorsi.</p> <p>2.b. Intervenire in maniera appropriata nei discorsi di gruppo.</p> <p>3.a. Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>3.b. Riassumere con parole proprie eventi personali e semplici racconti tramite domande stimolo.</p> <p>3.c. Inventare storie e racconti con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>3.d. Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole linguistiche vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
Scuola dell'infanzia <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comprende parole e discorsi, usa la lingua italiana. • Sa utilizzare il linguaggio verbale per esprimere emozioni e sentimenti. • Racconta storie ascoltate, inventa racconti reali e fantastici. • Sperimenta diverse forme di comunicazione e si accosta alla lingua scritta anche attraverso le tecnologie digitali. • Sperimenta e comprende la necessità delle regole. 	Scuola dell'infanzia <ul style="list-style-type: none"> • Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. • Ordinare e ricostruire una storia attraverso sequenze illustrate e verbalmente. • A partire da una storia narrata, individuare e riconoscere i sentimenti dei protagonisti. • Esprimere semplici valutazioni circa le ragioni che hanno mosso le azioni dei personaggi dei racconti.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Si esprime attraverso parole frasi e il linguaggio non verbale.</p> <p>Racconta piccoli vissuti se supportato da domande-stimolo dell'insegnante.</p> <p>Esegue semplici consegne: prendere un oggetto, alzarsi e sedersi.</p> <p>Si relaziona nel gruppo con parole frasi e cenni.</p> <p>Ascolta piccoli racconti e storie e ne comprende il significato mostrando interesse e partecipazione</p>	<p>Racconta i propri vissuti e si esprime correttamente.</p> <p>Esegue consegne relative a compiti precisi.</p> <p>Ascolta racconti e pone domande sui personaggi</p> <p>Esprime sentimenti, bisogni e stati d'animo; interagisce con i compagni scambiando informazioni.</p>	<p>Racconta esperienze e vissuti in maniera comprensibile orientandosi nel tempo.</p> <p>Esprime attraverso la lingua, con frasi brevi e strutturate correttamente, sentimenti, stati d'animo e bisogni.</p> <p>Illustra un breve racconto in sequenze e lo drammatizza.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri, copia il proprio nome.</p>	<p>Usa la lingua italiana, comprende parole e discorsi, amplia il lessico.</p> <p>Comunica emozioni sentimenti, bisogni e stati d'animo; interagisce con i compagni scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia inventando storie e giochi.</p>

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: I DISCORSI E LE PAROLE

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Comprende ed esprime parole e piccole frasi di uso quotidiano.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Comprendere ed esprimere parole e piccole frasi di uso quotidiano.	Ricezione orale (ascolto) 1.a. Comprendere parole, istruzioni e frasi di uso quotidiano. Produzione orale 1.b. Riprodurre filastrocche e canzoncine.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Comprendere ed esprimere parole e piccole frasi di uso quotidiano.	<p>Ricezione orale (ascolto) 1.a. Comprendere parole, istruzioni e frasi di uso quotidiano.</p> <p>Produzione orale 1.b. Riprodurre filastrocche e canzoncine.</p>	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Comprendere ed esprimere parole e piccole frasi di uso quotidiano.	<p>Ricezione orale (ascolto) 1.a. Comprendere parole, brevissime istruzioni e frasi di uso quotidiano.</p> <p>Produzione orale 1.b. Riprodurre brevi filastrocche e semplici canzoncine.</p>	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MULTILINGUISTICA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comprende parole, frasi memorizzate relative alle parti del corpo e all'ambiente circostante. • Memorizza ed esprime informazioni di routine. • Esegue semplici consegne. • Recita brevi filastrocche e canta canzoncine imparate a memoria. 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentarsi. • Nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, indicandoli. • Comprendere e dare semplici istruzioni in lingua straniera.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.	Riproduce parole e brevi frasi pronunciate dall'insegnante. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. Associa semplici parole alle immagini.	Riconosce oggetti e parti del corpo quando l'insegnante li nomina in lingua straniera. Associa le parole straniere alle immagini. Riproduce filastrocche e canzoncine imparate a memoria. Utilizza semplici formule comunicative di uso quotidiano.	Il bambino comprende ed utilizza per comunicare piccole frasi e informazioni di routine. Comprende e svolge semplici compiti. Riproduce filastrocche e canzoncine imparate a memoria.

COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: LA CONOSCENZA DEL MONDO

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE A: Traguardi formativi

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

CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi.</p> <p>2. Confrontare e valutare quantità.</p> <p>3. Utilizzare simboli ed eseguire numerazioni attraverso strumenti adeguati.</p> <p>4. Orientarsi nello spazio e nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>5. Osservare le trasformazioni del proprio corpo e dell'ambiente circostante.</p> <p>6. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>7. Esplorare le possibili funzioni degli strumenti tecnologici.</p> <p>8. Esprimersi con un semplice linguaggio scientifico le esperienze.</p>	<p>1.a. Raggruppare e seriare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>1.b. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>2.a. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>2.b. Individuare e stabilire le relazioni fra gli oggetti, le persone e i fenomeni.</p> <p>2.c. Individuare i rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>3.a. Numerare e misurare.</p> <p>4.a. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzare linguaggi diversi.</p> <p>4.b. Progettare e inventare forme, oggetti e storie.</p> <p>5.a. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>6.a. Porre domande sulle cose e sulla natura.</p> <p>7.a. Descrivere fatti ed eventi, fornire spiegazioni sui fenomeni.</p> <p>8.a. Collocare fatti ed eventi nella dimensione temporale: giorno/notte, i giorni della settimana e le stagioni.</p>	<p>Concetti temporali (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>Scansioni temporali: fasi della giornata, giorni, settimane, mesi stagioni e anni.</p> <p>Raggruppamenti.</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra).</p> <p>Seriazioni.</p> <p>Figure e forme.</p> <p>Numeri e numerazione.</p>

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi.</p> <p>2. Confrontare e valutare quantità.</p> <p>3. Utilizzare simboli ed eseguire numerazioni attraverso strumenti adeguati.</p> <p>4. Orientarsi nello spazio e nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>5. Osservare le trasformazioni del proprio corpo e dell'ambiente circostante.</p> <p>6. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>7. Esplorare le possibili funzioni degli strumenti tecnologici.</p> <p>8. Esprimersi con un semplice linguaggio scientifico le esperienze.</p>	<p>1.a. Raggruppare e seriare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>1.b. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà con l'aiuto dell'adulto.</p> <p>2.a. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>2.b. Individuare e stabilire le relazioni fra gli oggetti, le persone e i fenomeni.</p> <p>2.c. Individuare i rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>3.a. Numerare e misurare.</p> <p>4.a. Esplorare lo spazio, utilizzare linguaggi diversi.</p> <p>4.b. Progettare e inventare forme, oggetti e storie.</p> <p>5.a. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>6.a. Porre domande sulle cose e sulla natura.</p> <p>7.a. Descrivere fatti ed eventi.</p> <p>8.a. Collocare fatti ed eventi nella dimensione temporale: giorno/notte, i giorni della settimana e le stagioni.</p>	<p>Concetti temporali di successione.</p> <p>Scansioni temporali: fasi della giornata, giorni della settimana, mesi, stagioni.</p> <p>Raggruppamenti.</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro).</p> <p>Seriazioni.</p> <p>Figure e forme.</p> <p>Numeri e numerazione.</p>

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi.</p> <p>2. Confrontare e valutare quantità.</p> <p>3. Utilizzare simboli ed eseguire numerazioni attraverso strumenti adeguati.</p> <p>4. Orientarsi nello spazio e nel tempo della vita</p>	<p>1.a. Raggruppare e seriare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>2.a. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone.</p> <p>2.b. Individuare e stabilire le relazioni fra gli oggetti e le persone.</p>	<p>Concetti temporali (prima, dopo).</p> <p>Scansioni temporali: fasi della giornata.</p> <p>Raggruppamenti.</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro.).</p>

<p>quotidiana.</p> <p>5. Osservare le trasformazioni del proprio corpo e dell'ambiente circostante.</p> <p>6. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>7. Esplorare le possibili funzioni degli strumenti tecnologici.</p> <p>8. Esprimersi con un semplice linguaggio scientifico le esperienze.</p>	<p>2.c. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>3.a. Numerare e misurare.</p> <p>4.a. Esplorare lo spazio e utilizzare linguaggi diversi.</p> <p>4.b. Progettare e inventare forme e oggetti.</p> <p>5.a. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>6.a. Porre domande sulle cose e sulla natura.</p> <p>7.a. Descrivere fatti ed eventi.</p> <p>8.a. Collocare fatti ed eventi nella dimensione della routine scolastica.</p>	<p>Figure e forme.</p> <p>Numeri e concetto di quantità.</p>
---	--	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali riconoscendone caratteristiche e proprietà. • Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente. • Osserva con attenzione i cambiamenti del suo corpo, degli organismi viventi e i fenomeni naturali. • Scopre le funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici. • Sa contare ed operare con i numeri e si avvicina alla numerazione e alla misurazione, utilizzando termini adeguati. • Riconosce e si orienta in relazione ai concetti topologici ed esegue brevi percorsi, seguendo precise indicazioni verbali. 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocare sulla linea del tempo le azioni di routine. • Costruire un calendario che riporti: assenze, festività, rilevazioni meteorologiche. • Costruire la storia personale attraverso foto e reperti. • Eseguire semplici esperimenti scientifici preceduti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. • Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sul tempo ...). • Raggruppare e classificare secondo le loro caratteristiche piante, animali e oggetti.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Esegue correttamente operazioni circa la cura personale, l'alimentazione, le semplici azioni di routine.</p> <p>Utilizza le costruzioni con creatività.</p> <p>Ordina oggetti secondo le macrocaratteristiche.</p> <p>Individua differenze immediate tra persone, animale e oggetti.</p> <p>Distingue fenomeni atmosferici molto diversi.</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto.</p>	<p>Ordina e raggruppa oggetti in base alle loro caratteristiche.</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Esegue in autonomia le routine.</p> <p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande.</p> <p>Rappresenta graficamente i fenomeni atmosferici, le differenze, le trasformazioni.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi noti della scuola.</p> <p>Ripone gli oggetti a loro posto.</p>	<p>Raggruppa e ordina oggetti in autonomia.</p> <p>Ordina sequenze.</p> <p>Colloca nel tempo le azioni quotidiane e le riferisce.</p> <p>Realizza semplici manufatti con le costruzioni, la plastilina e altro materiale amorfo.</p> <p>Rappresenta graficamente i fenomeni atmosferici, le differenze, le trasformazioni.</p> <p>Nomina le cifre, ne riconosce i simboli, numera correttamente entro il 10 e utilizza correttamente i quantificatori (uno, pochi, tanti, nessuno).</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina in autonomia oggetti in base alle loro caratteristiche.</p> <p>Esegue misurazioni.</p> <p>Confronta e valuta quantità.</p> <p>Colloca le azioni quotidiane del tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Osserva e si interessa alle trasformazioni del proprio corpo e dell'ambiente circostante.</p> <p>Scopre le funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici.</p> <p>Individua la posizione degli oggetti e delle persone nello spazio.</p> <p>Esegue correttamente un percorso seguendo precise indicazioni verbali.</p> <p>Esegue semplici misurazioni e utilizza le strategie del contare e dell'operare con i numeri.</p>

COMPETENZA DIGITALE

CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO : TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutti i campi di esperienza e tutti concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea		
5 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici compiti, acquisire informazioni, con la guida e la supervisione dell'insegnante.	<p>Muovere correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare i tasti con le frecce direzionali, dello spazio e dell'invio.</p> <p>Riconoscere e aprire icone che indicano file, cartelle.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, linguistico topologico al computer.</p> <p>Visionare lettere e numeri attraverso il computer.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari e canzoncine animate.</p> <p>Attuare e simbolizzare una procedura.</p> <p>Tradurre idee in codice e programmare giocando (coding, pensiero computazionale).</p>	<p>Il computer e le principali parti che lo compongono.</p> <p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).</p> <p>Icone principali.</p> <p>Direzionalità delle frecce.</p>

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici compiti, acquisire informazioni, con la guida e la supervisione dell'insegnante.	<p>Muovere correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare i tasti con le frecce direzionali, dello spazio e dell'invio.</p> <p>Riconoscere e aprire icone che indicano file, cartelle.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, linguistico topologico al computer.</p> <p>Visionare lettere e numeri attraverso il computer.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari e canzoncine animate.</p> <p>Attuare e simbolizzare una procedura.</p> <p>Tradurre idee in codice e programmare giocando (coding, pensiero computazionale).</p>	<p>Il computer e le principali parti che lo compongono.</p> <p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).</p> <p>Icone principali</p> <p>Direzionalità delle frecce.</p>

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici compiti, acquisire informazioni, con la guida e la supervisione dell'insegnante.	<p>Muovere il mouse.</p> <p>Iniziare ad utilizzare i tasti con le frecce direzionali, dello spazio e dell'invio.</p> <p>Riconoscere e aprire icone che indicano file, cartelle.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, topologico al computer.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari e canzoncine animate.</p> <p>Attuare e simbolizzare una semplice procedura giocando (coding, pensiero computazionale).</p>	<p>Il computer e i suoi usi.</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili)</p> <p>Icone principali.</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attraverso la guida e le istruzioni dell'insegnante, il bambino utilizza il computer per attività, giochi didattici ed educativi, elaborazioni grafiche. • Utilizza la tastiera e il mouse per aprire icone e file. • Utilizza il computer per visionare immagini, documentari, testi multimediali. 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vedi le abilità'

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Assiste a rappresentazioni multimediali e a giochi effettuati al computer da parte di compagni o adulti.	<p>Esegue al computer semplici giochi logici, matematici, linguistici sotto la guida e precise istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Visiona rappresentazioni multimediali e immagini.</p>	<p>Esegue al computer giochi logici, matematici, linguistici sotto la guida e le precise istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini, cortometraggi e brevi documentari.</p>	<p>Esegue al computer, da solo o in coppia, giochi logici, matematici, linguistici, sotto la guida e la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Attraverso il mouse apre cartelle, file, icone.</p> <p>Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini, file multimediali e brevi documentari.</p>

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Le strategie della Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutti i campi di esperienza. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Acquisire ed interpretare l'informazione. Cogliere collegamenti e relazioni per trasferirli in altri contesti. Individuando e utilizzando varie fonti di informazioni, organizzare il proprio apprendimento.	Rispondere a domande su un testo o su un video, sperimentando varie strategie mnemoniche. Cogliere collegamenti tra le informazioni ottenute e quelle già acquisite per risolvere semplici problemi relativi all'esperienza quotidiana. Scoprire semplici strategie per organizzare le informazioni ottenute da un testo narrativo o descrittivo. Compilare semplici tabelle.	Strategie di memorizzazione e di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Cogliere collegamenti e relazioni per trasferirli in altri contesti.</p> <p>Individuando e utilizzando varie fonti di informazioni, organizzare il proprio apprendimento.</p>	<p>Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>Scoprire semplici strategie per organizzare le informazioni ottenute da un testo narrativo o descrittivo.</p> <p>Compilare semplici tabelle.</p>	<p>Strategie di memorizzazione e di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Cogliere collegamenti e relazioni per trasferirli in altri contesti.</p> <p>Individuando e utilizzando varie fonti di informazioni, organizzare il proprio apprendimento.</p>	<p>Rispondere a semplici domande su un testo o su un video.</p> <p>Scoprire semplici strategie per organizzare le informazioni ottenute da un testo narrativo o descrittivo.</p>	<p>Strategie di memorizzazione e di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua relazioni tra oggetti e avvenimenti. • Individua problemi e fenomeni formulando ipotesi di risoluzione e spiegazioni. • Motiva le proprie scelte. • Organizza dati attraverso strumenti adeguati. 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi come per esempio i mesi dell'anno o i giorni della settimana. • Costruire cartelli, mappe, schemi per organizzare informazioni note con simboli convenzionali. • Illustrare fasi e sequenze di racconti ascoltati. • Rappresentare graficamente il materiale occorrente per svolgere un compito dato.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Individua relazioni tra oggetti.</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.</p>	<p>Individua e mette in relazione oggetti spiegandone la ragione.</p> <p>Pone domande sulle procedure da seguire, applica la risposta suggerita e ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Pone domande sul contenuto dei libri consultati da cui ricava informazioni.</p>	<p>Individua e mette in relazione oggetti, avvenimenti e fenomeni spiegandone la ragione.</p> <p>Di fronte ad una procedura, applica le soluzioni note e ne sperimenta di nuove, chiedendo l'aiuto dei compagni o dell'insegnante.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e viceversa.</p> <p>Organizza i dati attraverso tabelle, schemi, mappe con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Individua e mette in relazione oggetti, avvenimenti e fenomeni spiegandone la ragione e formulando ipotesi personali di soluzione per le quali chiede conferma all'insegnante.</p> <p>Ricava, riferisce e organizza informazioni con l'aiuto di mappe, tabelle, grafici.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata o ascoltata.</p>

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: IL SE E L'ALTRO - TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

La Competenza in materia di cittadinanza è quella su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. E' forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. La competenza in materia di cittadinanza si costruisce attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea -

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Manifestare la propria identità personale.</p> <p>Avere consapevolezza dei propri sentimenti, manifestarli e controllarli.</p> <p>Sviluppare il senso di appartenenza attraverso la conoscenza della storia personale, familiare, della comunità.</p> <p>Riflettere e porre domande sul senso del bene e del male, sulle diversità culturali, sui diritti e i doveri, sui valori e sulle ragioni che guidano i comportamenti.</p> <p>Ascoltare, riflettere e confrontarsi tenendo conto del proprio punto di vista e di quello altrui.</p> <p>Collaborare in modo costruttivo nel gioco e nelle diverse attività.</p> <p>Individuare e distinguere i principali ruoli nei diversi contesti.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute e rispettosi verso l'ambiente e le persone.</p>	<p>Eseguire compiti e attività in autonomia.</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>Collaborare con gli altri rispettandone i tempi, le emozioni e i sentimenti.</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>Rispettare gradualmente regole, ritmi, spazi, materiali, contesti, ruoli.</p> <p>Scambiare giochi e materiali in un'ottica di collaborazione soprattutto con i più piccoli per realizzare un progetto comune.</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute di tutti.</p>	<p>Ruoli e funzioni presenti nei vari contesti.</p> <p>Importanza e significato della regola.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Tradizioni e costumi della cultura di appartenenza.</p>

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Manifestare la propria identità personale.</p> <p>Avere consapevolezza dei propri sentimenti, manifestarli e controllarli.</p> <p>Sviluppare il senso di appartenenza attraverso la conoscenza della storia personale, familiare, della comunità.</p> <p>Riflettere e porre domande sul senso del bene e del male, sulle diversità culturali, sui diritti e i doveri, sui valori e sulle ragioni che guidano i comportamenti.</p> <p>Ascoltare, riflettere e confrontarsi tenendo conto del proprio punto di vista e di quello altrui.</p> <p>Collaborare in modo costruttivo nel gioco e nelle diverse attività.</p> <p>Individuare e distinguere i principali ruoli nei diversi contesti.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute e rispettosi verso l'ambiente e le persone.</p>	<p>Eseguire compiti e attività in autonomia.</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>Collaborare con gli altri rispettandone i tempi, le emozioni e i sentimenti.</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>Rispettare gradualmente regole, ritmi, spazi, materiali, contesti, ruoli.</p> <p>Scambiare giochi e materiali in un'ottica di collaborazione soprattutto con i più piccoli per realizzare un progetto comune.</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute di tutti.</p>	<p>Ruoli e funzioni presenti nei vari contesti.</p> <p>Importanza e significato della regola.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Regole per la sicurezza in casa e a scuola.</p> <p>Tradizioni e costumi della cultura di appartenenza.</p>

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Manifestare la propria identità personale.</p> <p>Avere consapevolezza dei propri sentimenti, manifestarli e controllarli.</p> <p>Sviluppare il senso di appartenenza attraverso la conoscenza della storia personale, familiare, della comunità.</p> <p>Riflettere e porre domande sul senso del bene e del male, sulle diversità culturali, sui diritti e i doveri, sui</p>	<p>Eseguire semplici compiti.</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>Cominciare a collaborare con gli altri rispettandone i tempi, le emozioni e i sentimenti.</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p>	<p>Ruoli e funzioni presenti nei vari contesti.</p> <p>Importanza e significato della regola.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Regole per la sicurezza a scuola.</p> <p>Tradizioni e costumi della cultura di appartenenza.</p>

<p>valori e sulle ragioni che guidano i comportamenti.</p> <p>Ascoltare, riflettere e confrontarsi tenendo conto del proprio punto di vista e di quello altrui.</p> <p>Collaborare in modo costruttivo nel gioco e nelle diverse attività.</p> <p>Individuare e distinguere i principali ruoli nei diversi contesti.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, per la salute e rispettosi verso l'ambiente e le persone.</p>	<p>Rispettare gradualmente regole, ritmi, spazi, materiali, contesti, ruoli.</p> <p>Scambiare giochi e materiali in un'ottica di collaborazione.</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute di tutti.</p>	
---	--	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Riconosce di avere la propria storia personale e familiare, usi e costumi della propria comunità. • Coglie le differenze tra la propria e le altre comunità. • Riconosce e rispetta la reciprocità di attenzione di chi parla e di chi ascolta. • Ha raggiunto una prima consapevolezza dei diritti e doveri, delle regole del vivere comune. • Pone domande sui temi religiosi, esistenziali, sulle diversità e sul senso del bene e del male. • Si orienta con sicurezza e autonomia negli spazi noti, modulando voce e movimento in rapporto con gli altri e con le regole. 	<p>Scuola dell'infanzia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire, attraverso immagini, le emozioni e ipotizzare le ragioni che le sottendono. • Illustrare le caratteristiche etniche e culturali presenti in classe, attraverso cartelloni, mappe, tabelle. • Costruire cartelloni per illustrare le regole della scuola e della sezione, dopo averne discusso. • Registrare in adeguate tabelle la provenienza dei bambini, indagando sugli usi e i costumi della comunità. • Allestire attività manipolative e motorie per mettere a confronto le diversità.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
<p>Interagisce in coppia o con un piccolo gruppo utilizzando azioni o parola frase.</p> <p>Esprime i propri bisogni e i propri sentimenti con gesti e parole frasi.</p> <p>Partecipa alle attività mantenendo brevi periodi di attenzione.</p> <p>Rispetta le regole e gli altri secondo precise indicazioni.</p>	<p>Gioca con i compagni, partecipa alle attività di sezione, si esprime attraverso enunciati minimi, scambiando informazioni.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>Rispetta le regole, gli altri, osservando la routine della classe.</p> <p>Accoglie le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico, alle attività collettive, alle conversazioni.</p> <p>Esprime stati d'animo e bisogni utilizzando un linguaggio strutturato correttamente.</p> <p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà e racconta vicende vissute o ascoltate.</p> <p>Gioca con i compagni, partecipa alle attività di sezione, si esprime attraverso enunciati minimi, scambiando informazioni e assumendosi le responsabilità soprattutto verso i più piccoli.</p> <p>Accoglie e si relaziona con la diversità.</p> <p>Distingue il pericolo e tende ad evitarlo.</p>	<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri esprimendo in maniera sempre più adeguata i propri sentimenti.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale e sa di avere una storia personale e familiare di cui conosce tradizioni e costumi.</p> <p>Ha raggiunto una prima consapevolezza dei diritti e doveri, delle diversità culturali, e del senso del bene e del male.</p> <p>Riflette, si confronta, rispetta le regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e conosce il funzionamento delle piccole comunità e delle città.</p>

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: TUTTI

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

La Competenza imprenditoriale è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche questa competenza si persegue in tutti i campi di esperienza, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una competenza fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Valutare informazioni, compiti, contesti e decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Realizzare semplici progetti. Trovare strategie e soluzioni davanti ai problemi di esperienza.	Esprimere valutazioni, opinioni ed opinioni, giustificando con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro e confrontarsi con gli altri. Riconoscere semplici situazioni problematiche e formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini e registrare i dati in tabelle con l'aiuto e la guida dell'insegnante. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro o di una azione eseguita.	Regole della comunicazione, dei ruoli e modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Valutare informazioni, compiti, contesti e decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare strategie e soluzioni davanti ai problemi di esperienza.</p>	<p>Esprimere valutazioni ed opinioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro e confrontarsi con gli altri.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche e formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro o di una azione eseguita.</p>	<p>Regole della comunicazione, dei ruoli e modalità di rappresentazione grafica.</p>

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Valutare informazioni, compiti, contesti e decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare strategie e soluzioni davanti ai problemi di esperienza.</p>	<p>Esprimere le proprie opinioni.</p> <p>Confrontarsi con gli altri.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro o di una azione eseguita attraverso domande stimolo da parte dell'insegnante.</p>	<p>Regole della comunicazione e dei ruoli.</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)
Scuola dell'infanzia <ul style="list-style-type: none"> • Prende iniziative nel gioco e nel lavoro. • Formula soluzioni e valutazioni davanti a problemi e fenomeni. • Sceglie l'attività da svolgere fra diverse possibilità. • Esprime valutazioni sul proprio lavoro, sulle sequenze operative e collabora alle attività collettive 	Scuola dell'infanzia <ul style="list-style-type: none"> • Discutere su argomenti diversi rispettando le regole della comunicazione. • Ipotizzare, attuare e verificare soluzioni davanti ad una situazione problematica. • "Progettare" un'attività e illustrare le fasi delle procedure seguite. • Esprimere valutazioni circa il lavoro svolto e le modalità utilizzate per svolgerlo.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esegue compiti impartiti dall'adulto. Imita il lavoro e il gioco dei compagni.	Esegue compiti impartiti dall'adulto e chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco. Partecipa alle attività collettive, giustificando le scelte operate. Pone domande su come affrontare le situazioni problematiche. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e della classe. Spiega con semplici frasi le proprie opinioni.	Esegue e porta a termine compiti e consegne. Ipotizza soluzioni davanti alle difficoltà e chiede aiuto all'insegnante e ai compagni. Formula proposte di lavoro e di gioco, con la guida dell'insegnante compie semplici indagini e utilizza tabelle per organizzare i dati ottenuti. Opera scelte ed esprime opinioni e valutazioni durante lo svolgimento del proprio lavoro.	Esegue e porta a termine compiti e consegne anche complessi. Collabora nelle attività collettive, sostenendo i più piccoli e apportando contributi significativi per il raggiungimento di un obiettivo comune. Ipotizza soluzioni davanti alle difficoltà e chiede conferma all'insegnante. Effettua semplici indagini e organizza i risultati ottenuti, utilizzando strumenti già predisposti. Sostiene la propria opinione motivandola.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: IMMAGINI, SUONI, COLORI

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI : TUTTI

La Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi. Le attività espressive permettono di fruire e agire modi espressivi diversi, ma anche per riconoscerli come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare. L'educazione motoria, che pure concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche, apporta alla costruzione di questa competenza attraverso la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue capacità espressive. L'Irc sollecita il confronto in un contesto di pluralismo culturale e religioso.

Per maggiore praticità, la "COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE" è stata disaggregata nelle sue principali componenti: Immagini, suoni colori e Religione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012 E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

RELIGIONE

Il sé e l'altro

- Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome. Matura un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Il corpo e il movimento

- Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa.

Immagini, suoni e colori

- Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

I discorsi e le parole

- Impara 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.

La conoscenza del mondo

- Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore. Sviluppa sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Padroneggiare linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali	<p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando il linguaggio del corpo, musica, ritmico, mimico gestuale, grafico, pittorico, plastico.</p> <p>Utilizzare materiali e tecniche diverse per svolgere varie attività.</p> <p>Leggere e interpretare le produzioni proprie e altrui.</p> <p>Dopo aver pianificato un'attività, ricostruire le fasi più comunicative e comunicarle attraverso i diversi linguaggi.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte o musicale e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>Gioco simbolico e role-playing.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p>

	<p>Esplorare i primi alfabeti musicali attraverso l'ascolto e la produzione di suoni.</p> <p>Utilizzare le tecnologie per ascoltare brani musicali, vedere opere d'arte e fruire delle possibilità che queste strumentazioni offrono.</p>	
--	---	--

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Padroneggiare linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali	<p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando il linguaggio del corpo, musica, ritmico, mimico gestuale, grafico, pittorico, plastico.</p> <p>Utilizzare materiali e tecniche diverse per svolgere varie attività.</p> <p>interpretare le produzioni proprie.</p> <p>Comunicare attraverso i diversi linguaggi.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali attraverso l'ascolto e la produzione di suoni.</p> <p>Utilizzare le tecnologie per ascoltare brani musicali, vedere opere d'arte e fruire delle possibilità che queste strumentazioni offrono.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte o musicale e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>Gioco simbolico e role-playing.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p>

3 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Padroneggiare linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali	<p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando il linguaggio del corpo, musica, ritmico, mimico gestuale, grafico, pittorico, plastico.</p> <p>Utilizzare materiali e tecniche diverse per svolgere varie attività.</p> <p>Comunicare attraverso i diversi linguaggi.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali attraverso l'ascolto e la produzione di suoni.</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera d'arte o musicale. Gioco simbolico e role-playing.</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea.</p>

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

DISCIPLINA: RELIGIONE

Fonti di legittimazione: Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 - Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 del Consiglio dell'Unione Europea

5 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. 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. Maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p> <p>2. Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa.</p> <p>3. Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p>4. Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, saper narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione si-</p>	<p>1.a. Compiere gesti di accoglienza, rispetto e pace verso il mondo e gli altri. 1.b. Conoscere Dio che è Padre e accoglie e tutti. 1.c. Conoscere Gesù, Figlio di Dio, dono del Padre. 1.d. Individuare i luoghi dell'incontro della comunità cristiana. 1.e. Conoscere la comunità cristiana che accoglie tutti coloro che credono in Gesù.</p> <p>2.a. Conoscere il corpo come dono di Dio, da rispettare e curare. 2.b. Mostrare gesti di solidarietà verso gli altri.</p> <p>3.a. Collegare i segni e i simboli del Natale e della Pasqua al significato cristiano.</p> <p>4.a. Conoscere Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio di amore raccontato nel Vangelo.</p>	<p>-Io e gli altri -Io e il mondo -Gesù il vero amico -Dio Padre Buono - Il corpo, dono di Dio da rispettare -Le principali feste cristiane -Episodi significativi della vita di Gesù -Parole e miracoli -La Chiesa come luogo di incontro e comunità dei cristiani.</p>

<p>gnificativa anche in ambito religioso.</p> <p>5. Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore. Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.</p>	<p>5.a. Scoprire che il mondo è dono dell'amore di Dio 5.b. Cogliere in natura i segnali che annunciano la vita.</p>	
--	--	--

4 ANNI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. 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. Maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p> <p>2. Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa.</p> <p>3. Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p>4. Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, saper narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p> <p>5. Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore. Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.</p>	<p>1.a. Riconoscere gesti di pace e di aiuto 1.b. Riconoscere se stessi e gli altri come dono di Dio 1.c. Riconosce Gesù, Figlio di Dio</p> <p>2.a. Usare il corpo per esprimere i propri bisogni e sentimenti, attraverso danze, canti e drammatizzazioni</p> <p>3.a. Intuire che la nascita di Gesù è stata il dono più grande di Dio 3.b. Scoprire alcuni segni simbolici della Pasqua</p> <p>4.a. Ascoltare e comprendere semplici racconti evangelici</p> <p>5.a. Scoprire che il mondo è dono dell'amore di Dio 5.b. Cogliere in natura i segnali che annunciano la vita.</p>	<p>-Io e gli altri -Io e il mondo -Gesù il vero amico -Le principali feste cristiane - Episodi significativi della vita di Gesù -Parabole e miracoli - La Chiesa come luogo di incontro e comunità dei cristiani.</p>

3 ANNI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. 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. Maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p> <p>2. Esprimere con il corpo la propria esperienza religiosa.</p> <p>3. Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p>4. Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, saper narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.</p> <p>5. Osservare con meraviglia ed esplorare con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore. Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.</p>	<p>1.a. Scoprire che si può stare bene insieme agli altri 1.b. Comprendere che Gesù parla di amicizia e di pace</p> <p>2.a. Comunicare con il corpo le proprie emozioni 2.b. Sperimentare relazioni di fiducia e collaborare con i compagni</p> <p>3.a. Scoprire che a Natale si fa festa perché nasce Gesù 3.b. Scoprire che la Pasqua è festa di vita e di pace</p> <p>4.a. Scoprire che Gesù parla di amicizia e pace attraverso semplici racconti biblici 4.b. Usare la voce per esprimere emozioni</p> <p>5.a. Scoprire con gioia e stupore le meraviglie intorno a me.</p>	<p>-Io e il mondo -Io e gli altri -Le principali feste cristiane - Episodi significativi della vita di Gesù -Parabole e miracoli. - La Chiesa come luogo di incontro e comunità dei cristiani.</p>

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

EVIDENZE

COMPITI SIGNIFICATIVI (esempi)

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Il bambino si esprime utilizzando una molteplicità di linguaggi (disegno, corpo, pittura, drammatizzazione, manipolazione).

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo e sviluppa interesse per l'ascolto della musica.

Produce semplici sequenze sonoro-musicali utilizzando la voce, il corpo e gli oggetti.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Rappresentare situazioni, storie, oggetti, attraverso il gioco simbolico e gestuale, la drammatizzazione, il disegno, la manipolazione.

Ascoltare brani musicali e rappresentare graficamente le emozioni evocate.

Produrre sequenze sonore, semplici ritmi, piccole recite adeguate al contesto e alla storia.

Classificare i suoni dell'ambiente circostante.

SEZIONE C: Livelli di padronanza alla fine della scuola dell'infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

LIVELLI DI PADRONANZA - IMMAGINI, SUONI, COLORI -

1	2	3	4
<p>Utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni.</p> <p>Colora su aree estese di un foglio ed esegue scarabocchi.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli e pone attenzione per brevi periodi. Riproduce suoni ascoltati, frammenti canori e ritmici.</p>	<p>Il bambino utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno intenzionale.</p> <p>Utilizza diversi materiale per colorare rispettando sommariamente i contorni.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli, pone attenzione per brevi periodi e partecipa alle vicende dei personaggi.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati, frammenti canori e ritmici con la voce e materiali strutturati.</p> <p>Riproduce semplici canzoncine</p>	<p>Utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni.</p> <p>Racconta storie attraverso la drammatizzazione e i giochi simbolici.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno intenzionale o le attività plastico – manipolative, usando diverse tecniche coloristiche e rispettando i contorni definiti.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli, con interesse, partecipa alle vicende dei personaggi e le riferisce.</p> <p>Esprime semplici giudizi e gusti personali davanti a spettacoli, opere d'arte e musicali.</p> <p>Riproduce suoni ascoltati, sequenze canore e ritmiche con la voce e materiali strutturati.</p> <p>Riproduce canzoncine anche in coro.</p>	<p>Il bambino utilizza il linguaggio del corpo, la mimica, i gesti e il linguaggio simbolico per esprimere sentimenti ed emozioni e raccontare.</p> <p>Racconta storie anche inventate, attraverso la drammatizzazione, i giochi simbolici, la pittura, le attività manipolativa ed esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Assiste a piccoli spettacoli, con interesse e curiosità, partecipa alle vicende dei personaggi e le riferisce esprimendo anche le proprie valutazioni.</p> <p>Si accosta al paesaggio sonoro attraverso la percezione e riproduce suoni con il corpo, la voce e gli oggetti.</p> <p>Riproduce sequenze sonore, canore e ritmiche con la voce e materiali strutturati.</p>