

competenza chiave europea: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA			
campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 2. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 3. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazione; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra suoni e i significati. 4. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. 5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. 6. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie.	·Coglie le differenze tra la propria lingua e le altre. ·Si confronta, discute con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto. ·Distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze. ·Formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui. ·Coglie la differenza tra il disegno e il codice scritto. ·Si avvale di forme espressive nuove e di crescente complessità. ·Interagisce con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. ·Interviene nei discorsi di gruppo. ·Analizza e commenta figure di crescente complessità. ·Formula frasi di senso compiuto. ·Esprime sentimenti e stati d'animo. ·Descrive e racconta eventi personali, storie, racconti e situazioni. ·Riassume con parole proprie un racconto. ·Inventa storie e racconti. ·Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando anche le tecnologie. ·Utilizza il metalinguaggio: ricerca assonanze e rime, somiglianze semantiche.	·Suoni e funzioni della lingua. ·Parola e immagini. ·Ascolto narrazione, comunicazione e condivisione. ·Lessico e vocabolario. ·Espansione della frase. ·Struttura fonetica della frase. ·Abbinamento fonema-grafema.	Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. Riordinare le sequenze illustrate di una storia o un racconto e rielaborarlo a livello orale. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco o di un'esperienza (es. ricetta, esperimento). Costruire semplici e brevi filastrocche in rima. A partire da immagini di persone o personaggi che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. A partire da immagini di persone o personaggi che illustrano azioni, descrivere con correttezza ciò che si vede, arricchendo il racconto anche con l'aiuto di domande stimolo dell'adulto.

competenza chiave europea: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1.Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. 2. Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze. 3.Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. 4.Interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana.	Comprende frasi, brevi istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari. Riproduce filastrocche e semplici canzoncine. Interagisce con i compagni per giocare e soddisfare i bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	·Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. ·Comprensione orale. ·Lessico legato all'ambito familiare, scolastico... ·Pronuncia di un repertorio di parole e frasi di uso quotidiano	Indicare e nominare oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, i colori. Presentarsi. Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole-frase in lingua straniera. Cantare una canzone.

competenza chiave europea: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1. Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato 2. Conoscere a propria storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppare il senso di appartenenza. 3. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male. Riflettere sui propri diritti e dei diritti degli altri, sui valori, e sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. 4. Riflettere, confrontarsi e discutere con gli adulti e con gli altri bambini cominciando a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. 5. Essere consapevole delle differenze ed averne rispetto. 6. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria, altrui e per il rispetto delle persone delle cose e dell'ambiente. 7. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, spiegare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli altri. 8. Riconosce chi è fonte di autorità nei vari contesti, sa seguire regole di comportamento stabilite e assumersi piccole responsabilità.	* Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto affrontando compiti in autonomia. * Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto, affrontando i compiti in autonomia. * Risolve i conflitti in modo non aggressivo. * Riconosce ed esprime verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. * Si riconosce parte di una famiglia, un gruppo, un territorio. * Scopre e riconosce il proprio corpo anche in relazione all'identità sessuale. * Accetta e gradualmente rispetta regole, ritmi e turnazioni. * Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni. * Interagisce e collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. * Riconosce negli altri tempi e modalità diverse. * E' disponibile ad aiutare chi manifesta difficoltà. * Scambia giochi, materiali, ecc. * Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità.	* Identità e caratteristiche personali. * Regole fondamentali della convivenza nei vari gruppi di appartenenza (famiglia, scuola, vicinato, quartiere). * Regole per la sicurezza in casa, a scuola nell'ambiente, in strada. * Regole del lavoro in classe. * Significato della regola. * Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati da alunni provenienti da altri luoghi)	Individuare i sentimenti espressi da persone o personaggi di foto, immagini e ipotizzare le situazioni che li causano. Rilevare differenze e somiglianze tra gli alunni e rappresentarle su cartelloni e altro. Costruire cartelloni per rappresentare il corpo umano. Costruire tabelle e cartelloni per illustrare persone presenti a scuola e loro ruolo. Discutere e poi illustrare con simboli concordati le regole della classe o della scuola Verbalizzare le ipotesi della non osservanza delle regole di convivenza e di sicurezza. Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti. Allestire attività motorie e manipolative per confrontare le diversità (cucina, giochi, balli)

competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- IL CORPO E IL MOVIMENTO

campo di esperienza: IL CORPO IN MOVIMENTO- IDENTITA', AUTONOMIA, SALUTE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1. Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, cosa gli fa bene e cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 2. Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri. 3. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta in stasi e in movimento. 4. Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto. 5. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	* Conosce la propria identità, riconosce le differenze. * Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni. * E' autonomo nella cura del proprio corpo, nell'igiene personale e nell'alimentazione. * Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche. * Consolida gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare, lanciare, afferrare) e la lateralità. * Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando gli attrezzi. * Controlla i movimenti e la forza in rapporto a sé e agli altri. * Si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie anche in relazione a percorsi ed ostacoli. * Sviluppa la coordinazione oculo-manuale. * Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza.	* Identità e caratteristiche personali. * Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni. * Motricità globale. * Motricità fine. * Coordinazione motoria. * educazione alla salute, sicurezza, igiene personale, alimentazione. * Regole di gioco (individuale e di gruppo).	Individua e disegna il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e danze con attrezzi Eseguire semplici giochi di squadra. In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed eventuali pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)

competenza chiave europea: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi; confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; esegue misurazioni usando semplici strumenti. 2. Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. 3. Colloca correttamente nello spazio sé stesso, gli oggetti, le persone. 4. Individua le posizioni degli oggetti nello spazio usando termini adeguati. Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 5. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 6. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 7. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, li esplora e sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 8. Usa un linguaggio adeguato per descrivere le osservazioni e le esperienze. 9. Utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	*Ordina figure, oggetti ed elementi grafici. *Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-durante-dopo. Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione delle attività legate al trascorrere della giornata scolastica, i giorni della settimana, le stagioni. *Individua i rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. *Comprende e utilizza le principali categorie spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori, aperto-chiuso, davanti-dietro) e temporali. *Ordina due o più sequenze nel tempo (prima-dopo, durante-infine) *Riconosce le principali figure geometriche. *Scopre e confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione. *Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare. *Opera corrispondenze tra gli oggetti. *E' curioso, pone domande sulle cose e la natura, cerca soluzioni ai problemi. *Manipola materiali diversi: stoffe, carta, cartone, terra, argilla, ecc. utilizzando tutti i sensi. *Esplora e utilizza le nuove tecnologie.	°Concetti spazio-temporali °Concetti topologici °Periodizzazione: gli eventi quotidiani, i giorni della settimana, i mesi, le stagioni °Discriminare, ordinare, raggruppare °Figure e forme geometriche °Quantità °Numerazione °Classificazione °Seriazione °Ipotesi, causa-effetto °Elementi naturali: le loro qualità. °Nuove tecnologie	Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc. eventi festivi e tradizioni. Costruire un calendario annuale collocando in corrispondenza delle stagioni i tratti tipici della natura. Confrontare foto della propria storia personale e individuare le trasformazioni attraverso reperti. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni. Eseguire semplici rilevazioni statistiche. Raccogliere oggetti e raggrupparli secondo criteri

competenza chiave europea: COMPETENZA DIGITALE

campo di esperienza: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
Usare le nuove tecnologie per: giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	* Riconosce ed apre icone. * Sa utilizzare la funzione touch. * Esegue semplici giochi didattici. * Guarda immagini e filmati, opere artistiche, documentari. * Gioca, disegna, scopre lettere, numeri e forme di scrittura, utilizzando gli strumenti tecnologici. * Risolve problemi in modo creativo.	* PC: funzioni e parti che lo compongono. * LIM: funzioni * Icone usate * Audiovisivi e tablet * Software di gioco educativo	Ved. abilità

competenza chiave europea: SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'

campo di esperienza: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1. Il bambino sa confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 2. Sviluppa il senso dell'identità personale, assume e porta a termine compiti ed iniziative. 3. Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica. 4. Riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia (adotta strategie di problem solving).	*esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. *Sostiene la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. *Giustifica le scelte con semplici spiegazioni. *Formula proposte di gioco, di lavoro. *Confronta la propria idea con quella degli altri. *Riconosce situazioni problematiche del quotidiano e formula ipotesi di soluzione. *Effettua semplici indagini su fenomeni di esperienza. *Coopera con gli altri nel gioco e nel lavoro. *Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.	*Autostima e autonomia. *Regole della convivenza sociale. *Strategie organizzative. *Pianificazione del tempo nel gioco e nell'attività. *Collaborazione e disponibilità con l'adulto e con i pari. *I ruoli e la loro funzione.	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

campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1. Comunicare, esprimere emozioni e raccontare utilizzando varie tecniche espressive. 2. Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 3. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. 4. Padroneggiare strumenti e tecniche espressive, artistiche, visive e multimediali	* Esprime emozioni e comunica attraverso il gioco simbolico e il linguaggio mimico-gestuale. * Ascolta e/o inventa storie, finali e ipotizza variazioni. * Ricostruisce e rappresenta avvenimenti di vita personale, sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti. * Partecipa ad attività di gioco simbolico (danze, drammatizzazioni). * Sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere ed alle sue preferenze. * In forma ludica scopre e familiarizza con i nuovi linguaggi multimediali (computer, tablet). * Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni. * Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale. * Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione. * Ascolta con interesse brani musicali di vario genere. * Partecipa al canto corale.	* Gioco simbolico. * Strumenti espressivi: voci, suoni, drammatizzazione, musica, gestualità. * Colori: utilizzo dei primari, secondari, sfumature. * Corrispondenza suono- movimento. * Strumenti multimediali. * Materiali, tecniche grafiche e manipolative.	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. Rappresentare attraverso il disegno utilizzando tecniche e materiali diversi. Copiare un'opera d'arte usando la tecnica dell'artista, i colori, il tema. Commentare l'originale, esprimendo sensazioni e gusto personale. Ascoltare e muoversi su un brano musicale a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore per arricchire un gioco, una situazione, una recita. Esplorare il paesaggio sonoro. Ideare semplici storie da drammatizzare Cantare in un momento concordato usando la voce e/o usando qualche strumento.

competenza chiave europea: IMPARARE AD IMPARARE

campo di esperienza: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SPECIFICI
1. Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, e progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. 2. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependo le reazioni e i cambiamenti. 3. Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e riconosce le regole. 4. Coglie i diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza 5. E' attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.	* È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità. * Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. * Acquisisce informazioni, fa collegamenti ed utilizza materiali differenti. * Organizza il proprio tempo e spazio. * Rispetta i compagni e le regole di vita comune. * Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività. * È attento, mantiene lo stesso impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto. * Utilizza schemi e tabelle con simboli.	* Punti deboli e di forza personali. * Regole sociali. * Strategie di ascolto e attenzione. * Strategie di collaborazione e partecipazione. * Competenza digitale: simboli, mappe per immagini. * Strategie di memorizzazione. * Strategie di organizzazione. * Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni. * Utilizzo e applicazione degli apprendimenti.	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. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.