

Ordine di scuola	INFANZIA								
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018	1.COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA 1.COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE								
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.								
CAMPO D'ESPERIENZA:	I DISCORSI E LE PAROLE								
TRAGUARDI DI SVILUPPO	<u>3 ANNI</u>			<u>4 ANNI</u>			<u>5 ANNI</u>		
	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	Comprendere e la lingua italiana. Usare la lingua italiana Esprimersi con semplici frasi	Comprendere e semplici richieste. Utilizzare semplici parole per soddisfare i bisogni primari Utilizzare frasi semplici ma strutturate	Frase come sequenza ordinata di parole di uso comune relative alle proprie esperienze. Struttura minima della frase Lessico relativo alla semplice	Comprendere e parole e semplici discorsi. Arricchire il proprio lessico	Utilizzare ed esprimere frasi semplici ma strutturate pronunciando correttamente fonemi e parole. Comprendere e semplici messaggi	Frase come sequenza ordinata di parole. Struttura della frase nucleare Parole che rappresentano cose, azioni, situazioni.	Esprimersi in modo comprensibile e strutturato Arricchire e precisare il proprio lessico. Fare ipotesi sui significati.	Pronunciare e usare correttamente e nomi, parole e tempi verbali Intervenire spontaneamente nelle conversazioni tra pari e gli adulti Spiegare verbalmente	Principali strutture della lingua italiana. Elementi di base delle funzioni della lingua. Lessico fondamentale e per la gestione di semplici comunicazio

		<p>Acquisire nuovi vocaboli.</p> <p>Denominare oggetti, persone e immagini conosciute</p>	comunicazione orale		<p>verbali e consegne.</p> <p>Arricchire il lessico migliorando l'articolazione e della frase e le competenze fonologiche</p> <p>Indicare in modo appropriato oggetti, persone e immagini</p>	<p>Parole relative al proprio vissuto e il loro significato.</p> <p>Significato lessicale e semantico delle parole utili alla conversazione</p>		<p>una attività eseguita</p>	<p>ni orali. Principi essenziali di organizzazione e del discorso.</p> <p>Principali connettivi logici. Parte variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>
<p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p>	<p>Esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti, attraverso il linguaggio verbale e non verbale.</p>	<p>Formulare semplici domande.</p> <p>Riconoscere e denominare persone ed oggetti della scuola.</p> <p>Utilizzare la lingua per esprimere i propri vissuti Riuscire a chiedere ciò</p>	Linguaggio verbale relativo ai propri bisogni e stati d'animi	<p>Esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti, attraverso il linguaggio verbale e non verbale, in differenti situazioni comunicative</p>	<p>Partecipare a semplici giochi linguistici.</p> <p>Raccontare esperienze personali, fatti accaduti e semplici racconti comunicando il proprio vissuto attraverso il codice verbale</p>	<p>Parole che esprimono sentimenti, emozioni e non</p> <p>Linguaggio della drammatizzazione Testo in rima Canzoni</p>	<p>Esprimersi in modo ricco e strutturato per comunicare pensieri, vissuti, bisogni, esperienze in differenti situazioni comunicative</p>	<p>Verbalizzare in modo adeguato bisogni, vissuti, esperienze.</p> <p>Dialogare con i pari e gli adulti, cercando di esprimere opinioni personali, rispettando quelle altrui</p>	<p>Lessico appropriato</p> <p>Nessi temporali e causali riferiti ad esperienze personali.</p> <p>Turni di conversazione.</p>

		che si vuole utilizzando il codice verbale Esprimere i propri bisogni			Partecipare alla conversazione e con adulti e compagni. Ascoltare un discorso e le opinioni degli altri. Riconoscere ed esprimere il proprio stato d'animo			Rispettare il proprio turno nelle conversazioni	
Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati	Sperimentare semplici rime e filastrocche.	Memorizzare e ripetere semplici poesie e filastrocche. Drammatizzare semplici filastrocche e canzoncine con l'aiuto dell'insegnante. Ascoltare l'insegnante per un lasso di tempo	Semplici testi in rima Semplici filastrocche e canzoni	Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni;	Saper ripetere e memorizzare le parole e semplici bans. Drammatizzare canzoncine, filastrocche Ascoltare e comprendere la lettura di una fiaba o di una storia Comprendere e un		Cercare somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Sperimentare e inventare rime, filastrocche, drammatizzazioni.	Sperimentare e rime, filastrocche . Utilizzare il metalinguaggio: ricercare somiglianze semantiche. Inventare semplici rime. Assumere ruoli nelle drammatizzazioni	Suddivisione sillabica di semplici parole. Sillaba iniziale e finale. Assonanze. Metalinguaggio. Gioco di ruolo

					semplice testo narrativo				
Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	Ascoltare e comprendere semplici narrazioni	Ascoltare e comprendere semplici e brevi racconti attraverso l'utilizzo di immagini. Riconoscere i personaggi principali di una storia Mostrare interesse per i libri	Struttura di una storia con il supporto di immagini Brevi storie o racconti	Ascoltare e comprendere narrazioni. Raccontare storie, chiedere e offrire spiegazioni personali	Provare a raccontare una storia rispettando la sequenzialità degli eventi. Inventare finali di brevi racconti/storie	Struttura di una storia (inizio, evento, guaio, soluzione)	Ascoltare e riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi. Chiedere e offrire spiegazioni, usare il linguaggio per progettare attività e definirne le regole.	Ascoltare, rielaborare e ragionare su fatti ed avvenimenti, storie e racconti. Comprendere un testo letto, individuare i protagonisti, ricostruire una storia attraverso le immagini e avanzare ipotesi sul finale. Partecipare alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.	Lessico fondamentale e per la rielaborazione e semplice ma coerente di un racconto ascoltato. Principali strutture e lessico fondamentale e della lingua italiana. Elementi e struttura narrativa di una storia. Regole delle comunicazioni interpersonali. Turni di conversazione

									Buone prassi per una comunicazione costruttiva.
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia	Scoprire la presenza di lingue diverse	Dimostrare curiosità nei confronti di una lingua diversa dalla propria	Varietà di lingue	Ragionare sulla lingua, Scoprire la presenza di lingue diverse	Capire che ci sono lingue diverse dalla propria	Varietà di lingue	Scoprire la presenza di lingue diverse, riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi, misurarsi con la creatività e la fantasia.	Inventare, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie...arricchendo lo scambio di informazioni.	Metalinguaggio.
Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media		Distinguere il disegno dalla scrittura Familiarizzare con i libri	Differenza tra immagini e segni grafici	Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare prime semplici forme di comunicazione attraverso la scrittura spontanea.	Percepire la differenza tra un'immagine e il codice di scrittura. Produrre spontaneamente segni grafici associando un significato. Riprodurre il proprio nome.	Segni grafici relativi al proprio nome, Segni convenzionali e non, Differenza tra disegno e scrittura. Prime forme di scrittura spontanea. Simbologia minima per	Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome,	Riconoscere segni e simboli convenzionali. Sperimentare e la scrittura spontanea Intuire la corrispondenza tra suono e segno grafico. Realizzare prime forme di scrittura	Lettere e prime forme di scrittura. N.B.: le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.

					Simulare intenzionalm ente la scrittura	accedere all'uso basilare dello strumento informatico	copiare parole.	anche con il computer	
--	--	--	--	--	--	---	--------------------	--------------------------	--

Ordine di scuola	INFANZIA								
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018	2.COMPETENZA NELLE LINGUE STRANIERE 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA								
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana								
CAMPO D'ESPERIENZA:	I DISCORSI E LE PAROLE								
TRAGUARDI DI SVILUPPO	<u>3 ANNI</u>			<u>4 ANNI</u>			<u>5 ANNI</u>		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.							Scoprire la presenza di lingue diverse Sperimentare e riprodurre semplici rime e filastrocche. Nominare oggetti noti	Ascoltare e comprendere e semplici parole di uso quotidiano Riprodurre filastrocche e canzoncine semplici	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Repertorio di parole di uso comune.

								<p>in contesto reale.</p> <p>Utilizzare in modo pertinente parole e semplici frasi standard imparate.</p>	<p>Utilizzare espressioni e semplici frasi memorizzate adatte alla situazione</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	--

MATEMATICA									
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018		3.COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE. 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.							
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012		Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.							
CAMPO D'ESPERIENZA:		LA CONOSCENZA DEL MONDO							
TRAGUARDI DI SVILUPPO	3 ANNI			4 ANNI			5 ANNI		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.	Raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi. Confrontare quantità.	Confrontare grandezze a due/tre elementi. Raggruppare oggetti secondo semplici criteri con supporto dell'insegnante.	Crescente e decrescente (due elementi). Proprietà: Uno/tanti, alto/basso, piccolo/grande, lungo corto. Figure e forme di	Raggruppare, ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. Eeguire misurazioni usando strumenti alla propria portata	Confrontare grandezze a tre elementi. Confrontare quantità. Raggruppare oggetti in base a criteri dati Ordinare per grandezza e altezza	Crescente e decrescente (3 elementi) Tecniche e strumenti di quantificazione Concetto di classificazione e Figure piane semplici e loro	Raggruppare, ordinare, seriare oggetti, effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi ecc...	Raggruppare oggetti in base a uno o più criteri dati. Riconoscere alcune forme geometriche. Realizzare e misurare percorsi ritmici ternari.	Figure e forme: colore, grandezza, materia, funzione. Strumenti e tecniche di misura. Seriazioni in base alla grandezza, ordinamenti.

			base:cerchio e quadrato.			caratteristiche. Concetto di seriazione (grande-medio-piccolo alto-basso)		Riconoscere le dimensioni Confrontare grandezze Confrontare quantità.	Ritmi e raggruppamenti. Insiemi in base a colore, forma, grandezza, funzione. Insiemi equipotenti, Maggiore e minore. Ordinalità e cardinalità del numero
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	Identificare alcune proprietà legate alla quantità.	Confrontare quantità: uno/tanti, pochi/molti. Acquisire basilari abilità di conteggio	Numeri da 0 a 5 Concetti: poco/tanto.	Familiarizzare e le strategie del contare e dell'operare con i numeri	Affinare le abilità di conteggio Riconoscere alcune forme geometriche Operare relazioni di corrispondenza	Numeri fino al 10. Ordinalità e cardinalità del numero.	Utilizzare quantificatori ; misurare e numerare lunghezze, pesi e altre quantità. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.	Numerare, affinare le abilità di conteggio. Riconoscere la rappresentazione grafica dei numeri	Numeri e numerazione crescente fino a 20, decrescente dal 10. Strumenti e tecniche di misura.
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come	Seguire un semplice percorso secondo le	Sperimentare e comprendere	Concetti spaziali: dentro/fuori, sotto/sopra.	Seguire correttamente e un percorso	Sperimentare e comprendere	Concetti spaziali e topologici: dentro-fuori,	Utilizzare organizzatori spaziali per orientarsi	Misurare spazi e oggetti utilizzando	Simboli, direzionalità delle frecce, mappe e

avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	indicazioni dell'insegnante	relazioni topologiche.	Spazi della scuola.	sulla base di indicazioni verbali.	relazioni topologiche	sopra-sotto, in alto-in basso, vicino-lontano	nello spazio, seguire correttamente e un percorso sulla base di indicazioni verbali. Utilizzare in modo appropriato termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;	strumenti di misura non convenzionali. Muoversi e orientarsi con sicurezza e autonomia negli spazi della scuola Sperimentare e comprendere relazioni topologiche	percorsi. Concetti spaziali topologici. Dentro/fuori, Sopra/sotto, In alto/in basso, Vicino/lontano, Davanti/dietro
--	-----------------------------	------------------------	---------------------	------------------------------------	-----------------------	---	---	--	---

SCIENZE									
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018		3.COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE. 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.							
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012		Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.							
CAMPO D'ESPERIENZA:		LA CONOSCENZA DEL MONDO							
TRAGUARDI DI SVILUPPO	<u>3 ANNI</u>			<u>4 ANNI</u>			<u>5 ANNI</u>		
	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	Conoscere le azioni quotidiane della giornata	Riconoscere le azioni di alcuni momenti della giornata	Concetti temporali: Prima/dopo Giorno/notte	Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.	Intuire il succedersi delle azioni della giornata scolastica. Percepire il succedersi dei giorni della settimana	Concetti temporali prima-dopo; notte-giorno Concetti temporali e linguistici	Utilizzare organizzatori temporali per orientarsi nel tempo.	Distinguere le scansioni principali del giorno Descrivere e rappresentar e la successione degli eventi della giornata e della settimana.	Periodizzazioni: Mattina, pomeriggio, sera. Prima, adesso, dopo, ieri, oggi, domani. Periodizzazioni: giorno/notte, fasi della giornata,

									giorni, settimane, mesi e stagioni.
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Ricordare semplici eventi di un passato recente. Mettere in corretta sequenza due immagini di un fatto.	Riconoscere le sequenze temporali. Riconosce il prima e il dopo di un evento vissuto Costruire una semplice sequenza di immagini in ordine temporale	Concetti temporali inerenti la routine quotidiana. Concetto di prima e dopo	Mettere in corretta sequenza eventi della propria storia. Formulare ipotesi su un futuro prossimo	Cogliere la ciclicità temporale Riferire eventi personali collocandoli correttamente e sul piano temporale. Comprendere e utilizzare la sequenza temporale. Costruire una sequenza di immagini in ordine temporale	Calendario scolastico Concetti temporali Linea del tempo.	Mettere in corretta sequenza in futuro e in passato esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia.	Riferire eventi personali collocandoli correttamente e sul piano temporale Comprendere e utilizzare la sequenza temporale Costruire una sequenza di immagini in ordine temporale	Concetti temporali riguardanti la successione, la contemporaneità e la durata. Linee del tempo.
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Osservare con attenzione il proprio corpo accorgendosi di trasformazioni e cambiamenti	Scoprire il proprio corpo Osservare l'ambiente naturale e cogliere le principali	Schema corporeo (omino testone). Aspetti stagionali e le trasformazioni	Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, accorgendosi	Conosce il proprio corpo. Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e fenomeni naturali.	Schema corporeo completo. Caratteristiche stagionali Animali domestici e non.	Osservare e individuare caratteristiche e dell'ambiente e del paesaggio e del proprio corpo distinguere	Osservare con attenzione il proprio corpo e scoprirne le sue funzioni Formulare ipotesi sulla	Elementi essenziali delle trasformazioni nelle persone. Fasi di una semplice procedura o

	<p>Osservare gli ambienti e i fenomeni naturali.</p>	<p>trasformazioni stagionali</p> <p>Riconoscere gli animali domestici. Porre semplici domande sulle cose e la natura</p> <p>Distinguere: caldo/freddo, liscio/ruvido, duro/molle.</p>	<p>ni della natura</p> <p>Animali domestici.</p> <p>Concetti sensoriali.</p>	<p>dei loro cambiamenti</p>	<p>Conoscere alcuni animali e distinguere le loro caratteristiche e i loro ambienti.</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura; descrivere e confrontare fatti ed eventi</p>	<p>Metodo scientifico (Chi? Che cosa?...prove per tentativi ed errori)</p>	<p>le trasformazioni dovute al tempo e all'azione di agenti diversi</p>	<p>base di ciò che osserva.</p> <p>Conoscere il concetto di causa ed effetto</p> <p>Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze.</p> <p>Acquisire termini adatti a descrivere, definire eventi e fenomeni.</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura, descrivere e confrontare fatti ed eventi, elaborare previsioni ed ipotesi.</p>	<p>di un piccolo esperimento.</p> <p>Causa ed effetto.</p> <p>Lessico appropriato</p> <p>Elementi essenziali delle trasformazioni nelle persone, nelle cose e nella natura.</p>
--	--	---	--	-----------------------------	--	--	---	--	---

TECNOLOGIA									
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018		3.COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE. 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA.							
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012		Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.							
CAMPO D'ESPERIENZA:		LA CONOSCENZA DEL MONDO							
TRAGUARDI DI SVILUPPO	<u>3 ANNI</u>			<u>4 ANNI</u>			<u>5 ANNI</u>		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.	Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio.	Realizzare semplici oggetti con il supporto dell'adulto Sperimentare e comprendere relazioni topologiche	Concetti quali : lungo/corto. sotto/sopra, alto/basso. Concetti topologici	Individuare e descrivere le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Eeguire spostamenti nello spazio.	Realizzare semplici oggetti. Muoversi e orientarsi con sicurezza negli spazi della scuola. Sperimentare e comprendere relazioni topologiche	Percorsi sulla base di indicazioni verbali. Concetti topologici avanti/dietro sopra/sotto.	Utilizzare in modo appropriato termini come avanti/dietro , sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; Utilizzare organizzatori spaziali per orientarsi nello spazio, seguire	Comprendere e e rielaborare mappe e percorsi. Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. Elaborare previsioni ed ipotesi.	Concetto di destra e sinistra. Strisce di comandi. Coding. Strategie di problem-solving

					Riferire la posizione di oggetti nello spazio.		correttament e un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Cercare strade alternative per la risoluzione di un problema	
Comincia a capire gli elementi del mondo artificiale.	Prestare attenzione all'ambiente circostante.	Osservare l'ambiente naturale/artificiale	Alcuni elementi naturali e artificiali	Percepire le differenze nella realtà circostante	Conoscere alcuni ambienti naturali/artificiali.	Elementi naturali e artificiali.	Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze	Porre domande sulle cose e la natura, descrivere e confrontare fatti ed eventi, elaborare previsioni ed ipotesi.	Elementi naturali e artificiali.

ORDINE		SCUOLA INFANZIA							
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018		4.COMPETENZA DIGITALE							
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012		Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione							
CAMPO D'ESPERIENZA:		TUTTI							
TRAGUARDI DI SVILUPPO	3 ANNI			4 ANNI			5 ANNI		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Incontra le tecnologie digitali, esplora e sperimenta prime forme di scrittura digitale				Sperimentare prime forme di linguaggio digitale	Prendere confidenza con lettere, parole e numeri	Computer e suoi usi.	Sperimentare comprendere diverse forme di scrittura digitale	Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer	Computer e suoi usi. Lettere e prime forme di scrittura
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.				Utilizzare tastiera e mouse, aprire icone. Con la supervisione dell'insegnante	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare la tastiera alfabetica/	Mouse tastiera, tablet Principali icone di Windows	Utilizzare tastiera e mouse, aprire icone. Con la supervisione dell'insegnante	Muovere correttamente e il mouse e i suoi tasti. Utilizzare la tastiera alfabetica/	Mouse tastiera, tablet Principali icone di Windows

				e eseguire alla LIM semplici attività e giochi interattivi di tipo logico/ matematico	numerica una volta memorizzati i simboli e la funzione touch screen		e, utilizzare il computer per attività, giochi didattici esplorazioni grafiche.	numerica una volta memorizzati i simboli e la funzione touch screen.	
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 simboli convenzionali (CODING).				Seguire correttamente e un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali, simboli convenzionali orientandosi nello spazio	Utilizzare adeguatamente e termini come avanti, dietro, sopra e sotto Seguire correttamente un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali utilizzando simboli convenzionali.	Direzionalità delle frecce. Simboli convenzionali e strategie di problem solving.	Seguire correttamente e un percorso sulla base di indicazioni verbali, simboli convenzionali orientandosi nello spazio.	Utilizzare adeguatamente termini come avanti, dietro, sopra, sotto, destra, sinistra contestualizzandoli alla situazione. Seguire correttamente e un percorso sulla base di indicazioni verbali, simboli convenzionali orientandosi nello spazio.	Direzionalità delle frecce. Simboli convenzionali e strategie di problem solving.

Ordine di scuola	INFANZIA								
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018	5.IMPARARE AD IMPARARE 5.COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE								
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.								
CAMPO D'ESPERIENZA:	TUTTI								
TRAGUARDI DI SVILUPPO	3 ANNI			4 ANNI			5 ANNI		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	<p>Giocare con gli altri accettando di condividere spazi e giochi.</p> <p>Esprimere alcune scelte in modo comprensibile</p>	<p>Conoscere e rispettare semplici regole di vita civile.</p> <p>Relazionare in maniera positiva con compagni e adulti.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute</p>	<p>Prime regole delle relazioni interpersonali.</p> <p>Prime strategie per una cooperazione</p> <p>Primi processi utili alla risoluzione di</p>	<p>Giocare in modo costruttivo, creativo e partecipativo con gli altri.</p> <p>Motivare le proprie scelte esprimendosi in modo comprensibile.</p>	<p>Conoscere e rispettare le principali regole di convivenza civile.</p> <p>Interagire e relazionarsi con i compagni.</p> <p>Utilizzare le informazioni</p>	<p>Regole delle relazioni interpersonali.</p> <p>Semplici strategie per una cooperazione efficace.</p> <p>Processi utili alla risoluzione di semplici situazioni</p>	<p>Giocare in modo costruttivo, creativo e partecipativo con gli altri prendendo iniziative.</p> <p>Motivare le proprie scelte esprimendosi in modo comprensibile</p>	<p>Conoscere e rispettare le regole di convivenza civile.</p> <p>Interagire e relazionarsi in modo costruttivo nei diversi gruppi.</p>	<p>Regole delle relazioni interpersonali.</p> <p>Semplici strategie per una cooperazione efficace.</p> <p>Processi utili alla risoluzioni di situazioni</p>

		per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.	semplici situazioni problematiche.		possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.	problematiche.	e e strutturato	Mediare nelle relazioni Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Chiedere spiegazioni di fronte al nuovo.	problematiche.
Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti, individuando relazioni tra gli avvenimenti	Iniziare a spiegare fatti nuovi.	Utilizzare un linguaggio comprensibile	Lessico più appropriato	Utilizzare semplici strumenti predisposti per organizzare informazioni e/o dati (tabelle, schemi). Individuare problemi e formulare semplici	Applicare semplici strategie di organizzazione e delle informazioni e dei dati. Compilare semplici tabelle, schemi.	Semplici strategie di organizzazione e delle informazioni e dei dati. Lessico comprensibile.	Ipotizzare e spiegare relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali tra oggetti e avvenimenti.	Comprendere e organizzare le informazioni. Utilizzare una terminologia appropriata al contesto espositivo.	Semplici strategie di organizzazione e delle informazioni. Lessico appropriato

				ipotesi e prime procedure risolutive.	Comprender e ed organizzare le informazioni. Utilizzare un linguaggio comprensibile.				
Ipotizza procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito dato	Utilizzare in modo adeguato il piano di lavoro.	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	Prime strategie di organizzazione e del proprio materiale e del proprio lavoro.	Utilizzare in modo pertinente il piano di lavoro.	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	Semplici strategie di organizzazione e del proprio tempo, materiale e lavoro.	Utilizzare e organizzare in modo pertinente il piano di lavoro.	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	Strategie di organizzazione e del proprio materiale e del proprio lavoro.

Ordine di scuola	INFANZIA								
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA								
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.								
CAMPO D'ESPERIENZA:	TUTTI								
TRAGUARDI DI SVILUPPO	<u>3 ANNI</u>			<u>4 ANNI</u>			<u>5 ANNI</u>		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Giocare con gli altri bambini iniziando a interagire adeguatamente nel gioco di coppia o nel piccolo gruppo comunicando con semplici frasi.	Conoscere e gradualmente e rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni).	Significato della regola. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.	Giocare in modo costruttivo Confrontarsi con gli altri.	Conoscere e rispettare le principali regole di convivenza civile. Interagire con i compagni. Interagire verbalmente con	Regole di convivenza civile. Padronanza della lingua italiana. Turni di conversazione.	Collaborare nel gioco e nel lavoro osservando le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Motivare le proprie scelte esprimendosi in modo	Conoscere e rispettare le regole di convivenza civile. Interagire e relazionarsi nei diversi gruppi. Dialogare apportando contributi personali,	Significato della regola. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza

		Nome dei compagni, degli adulti di riferimento e degli ambienti della scuola			compagni e adulti.		comprensibile e strutturato	idee e pensieri e rispettando le opinioni altrui. Intervenire nelle conversazioni rispettando i tempi e i turni.	
<p>Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p>	<p>Percepire le proprie esigenze, i propri sentimenti e riferire i propri stati d'animo in modo appropriato.</p> <p>Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.</p>	<p>Prendere consapevolezza della propria identità personale.</p> <p>Relazionare in maniera positiva con compagni e adulti.</p> <p>Accettare il distacco dalle figure genitoriali, portando a termine compiti e attività con supporto dell'adulto.</p>	<p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>Le principali emozioni (felicità, tristezza, rabbia, paura).</p> <p>Regole del gioco</p> <p>Insegnante come fonte di sicurezza.</p> <p>Prime regole di convivenza.</p>	<p>Maturare il senso dell'identità personale, attraverso una prima assunzione di consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, riuscendo ad esprimerli in modo adeguato.</p>	<p>Prendere consapevolezza della propria identità personale.</p> <p>Esprimere, anche con diversi linguaggi, i bisogni o sentimenti.</p> <p>Superare la dipendenza dall'adulto, portando a termine compiti e attività in parziale autonomia.</p>	<p>Identità di genere.</p> <p>Figure di riferimento presenti nell'ambiente e scolastico.</p>	<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.</p>	<p>Conoscere sé stessi, il proprio corpo, i propri pensieri e saperli esprimere con sicurezza.</p> <p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</p>	<p>Identità di genere. Le principali emozioni: cause e modalità di reazione.</p> <p>Ruolo degli adulti nella scuola.</p>

		Conoscere e rispettare semplici regole di vita civile.							
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Conoscere eventi della storia personale e della famiglia.	Conoscere la propria storia personale e familiare. Esprimere vissuti personali.	Storia personale. Lessico fondamentale	Conoscere e riferire ricordi della propria storia personale e familiare	Comprender e di possedere una storia personale	Famiglia, gruppo sezione.	Conoscere e riferire eventi della storia personale, familiare. Riconoscere le tradizioni e le usanze del proprio ambiente di vita.	Conoscere la propria storia personale. Ricostruire la propria storia personale utilizzando fonti diverse. Riconoscere alcune tradizioni della famiglia e della propria cultura legate alle principali festività	Storia personale, famiglia, gruppo sezione Usi e costumi del proprio territorio, del proprio paese e di altri paesi.
Il bambino riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Prestare attenzione a chi parla.	Saper aspettare.	Regole della conversazione.	Confrontarsi con gli altri bambini Cominciare a riconoscere la reciprocità tra chi parla e chi ascolta.	Accettare e rispettare gradualmente le regole, i ritmi e le turnazioni	Nome dei compagni e degli adulti di riferimento.	Confrontarsi e discutere con una comunicazione efficace.	Rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Interagire nella comunicazione, nel gioco,	Regole della comunicazione. Strategie per una comunicazione efficace.

								nel lavoro, manifestando interesse per i membri del gruppo.	
Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali su ciò che è bene e su ciò che è male, sulla giustizia, ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	Conoscere le prime regole del vivere insieme. Porre qualche quesito.	Riconoscere il gruppo di appartenenza Esprimersi attraverso enunciati minimi comprensibili.	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza della vita e del lavoro di classe. Concetti temporali (prima -dopo	Interrogarsi su diverse usanze culturali Avere consapevolezza delle regole del vivere insieme.	Collaborare con i compagni. Rispettare le principali regole di convivenza e del lavoro in sezione.	Tradizioni (culturali o familiari).	Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri, sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole...	Collaborare con il gruppo rispettando le diversità sia religiose che culturali	Regole della vita e del lavoro in classe Diritti e doveri.

Ordine di scuola	INFANZIA								
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018	7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità								
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.								
CAMPO D'ESPERIENZA:	TUTTI								
TRAGUARDI DI SVILUPPO	3 ANNI			4 ANNI			5 ANNI		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà, sa fornire aiuto a chi lo chiede	Riconoscere l'insegnante come punto di riferimento. Essere autonomo nell'igiene personale. Riporre i giochi e il proprio materiale	Chiedere aiuto Acquisire un'autonomia personale Rispetta le regole dei giochi Distingue i ruoli nei giochi	Emozioni principali. Bisogni primari. Ruoli Fasi di un'azione Comprensione e verbale	Individuare semplici soluzioni a problemi propri o dei compagni.	Riconoscere semplici situazioni problematiche e ipotizzare una soluzione.	Consapevolezza delle proprie azioni. Emozioni e bisogni.	Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza osservando comportamenti di accoglienza verso i compagni in difficoltà	Saper valutare le situazioni, motivando le proprie scelte con semplicità e pertinenza. Riconoscere semplici situazioni problematiche e in contesti reali di	Conseguenze delle proprie azioni. Strategie decisionali.

	Interagire con gli altri nei giochi di movimento							esperienza, ipotizzando soluzioni per sé e per i pari. Saper valutare il rischio.	
È in grado di realizzare semplici progetti. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Pianifica progetti per raggiungere obiettivi	<p>Giocare in modo autonomo.</p> <p>Gestire il proprio tempo libero</p> <p>Utilizzare il gioco o l'oggetto in più modi</p>	Organizzare il proprio gioco adeguandolo allo spazio, agli oggetti	Prime strategie organizzative	<p>Prendere iniziative di gioco</p> <p>Ipotizzare procedure organizzative per il raggiungimento di un obiettivo</p>	<p>Organizzare il gioco adeguandolo allo spazio, agli oggetti</p> <p>Pianificare e organizzare un lavoro</p>	<p>Strategie organizzative</p> <p>Strategie di problem-solving</p>	<p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro.</p> <p>Ipotizzare procedure organizzative per il raggiungimento di un obiettivo.</p>	<p>Pianificare e organizzare un lavoro.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Organizzare il gioco adeguandolo allo spazio, agli oggetti e alle richieste del gruppo</p>	<p>Ruoli, turni e precedenze nelle attività di gioco e di lavoro.</p> <p>Strategie di problem-solving.</p> <p>Strategie organizzative</p>
Collabora con gli altri per ipotizzare procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito dato.	Accettare i compagni nel gioco	<p>Partecipare alle proposte scolastiche</p> <p>Eseguire la consegna</p>	Semplici strategie per organizzare il gioco	Collaborare nelle attività collettive	Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro	Strategie per una cooperazione efficace	<p>Collaborare in modo costruttivo alle attività collettive.</p>	<p>Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di lavoro, di un compito, di un'azione eseguita.</p>	<p>Strategie per una cooperazione efficace.</p> <p>Fasi di un'azione.</p>

		ARTE							
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018		8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE							
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012		<ul style="list-style-type: none"> ● Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. ● Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. ● In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali. 							
CAMPO D'ESPERIENZA:		IMMAGINI SUONI E COLORI							
TRAGUARDI DI SVILUPPO	<u>3 ANNI</u>			<u>4 ANNI</u>			<u>5 ANNI</u>		
	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>	<i>EVIDENZE</i>	<i>ABILITÀ</i>	<i>CONOSCENZE</i>
Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Utilizzare il proprio corpo per comunicare	Utilizzare il proprio corpo per esprimere sentimenti ed emozioni. Riconoscere alcune espressioni facciali collegate ad emozioni	Funzione della gestualità Gioco simbolico Regole di un gioco simbolico	Utilizzare il proprio corpo per esprimere emozioni	Utilizzare la voce e il corpo con immaginazione e creatività per esprimere sensazioni ed emozioni	Importanza della mimica facciale. Emozioni di base (felicità, tristezza, rabbia, paura) cause e modalità di espressione	Utilizzare il proprio corpo per esprimere pensieri ed emozioni	Utilizzare con padronanza e creatività le capacità espressive e comunicative del proprio corpo	Potenzialità espressive del proprio corpo Principali emozioni: cause e modalità di reazione

<p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;</p>	<p>Utilizzare il disegno e le attività manipolative Costruire semplici storie con oggetti simbolici</p>	<p>Drammatizzare semplici storie con l'aiuto dell'insegnante. Rappresentare e in modo graficamente essenziale semplici racconti. Utilizzare semplici tecniche espressive. Sperimentare semplici materiali e strumenti. Prestare attenzione ai colori, materiali, segni</p>	<p>Tecniche di espressione artistica di base : grafiche, pittoriche, plastico manipolative Colori primari Principali strumenti di coloritura. Semplici materiali</p>	<p>Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive-creative. Realizzare manufatti plastici e grafici utilizzando diverse tecniche manipolative e creative. Drammatizzare storie. Inventare semplici storie dando voce ad oggetti simbolici</p>	<p>Drammatizzare brevi storie Rappresentare graficamente semplici racconti Utilizzare tecniche espressive in modo personale Utilizzare materiali e strumenti</p>	<p>Significato della drammatizzazione Regole per l'impersonificazione di un ruolo Gioco simbolico Differenza tra le diverse forme di rappresentazione artistica Tecniche di espressione artistica (grafiche, pittoriche, plastiche) Strumenti necessari per le attività grafico-pittoriche-plastiche</p>	<p>Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza utilizzando diverse tecniche manipolative e creative. Drammatizzare racconti e filmati.</p>	<p>Inventare e drammatizzare storie assumendo più ruoli. Rappresentare e graficamente narrazioni e vissuti. Utilizzare tecniche espressive in modo autonomo e creativo. Utilizzare autonomamente con creatività materiali e strumenti</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura di un'opera artistica, per la produzione di elaborati grafici, plastici, visivi Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea, audiovisiva. Gioco di ruolo Strumenti necessari per le attività grafico-pittoriche-plastiche Tecniche creative e</p>
--	---	--	--	--	--	--	--	---	--

						<p>Materiale e relativo utilizzo</p> <p>Possibilità espressive con materiali di riciclo</p> <p>Colori derivati</p>			relativi materiali
<p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); sviluppa interesse per la fruizione delle opere d'arte</p>	<p>Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, visivi, di animazione)</p>	<p>Scoprire forme di arte visiva e plastiche</p> <p>Assistere ad uno spettacolo mantenendo l'attenzione per brevi periodi</p>	<p>Regole per seguire uno spettacolo</p>	<p>Osservare con interesse e attenzione opere d'arte</p> <p>Formulare ipotesi di lettura di un'opera d'arte</p>	<p>Osservare semplici caratteristiche di elaborati artistici</p> <p>Seguire con interesse forme di arte visiva, plastica e teatrale</p>	<p>Opere d'arte</p> <p>Tecniche di realizzazione di opere d'arte</p>	<p>Manifestare curiosità ed esprimere semplici valutazioni su opere d'arte.</p> <p>Tecniche pittoriche specifiche di un autore/opera</p>	<p>Percepire ed esprimere le caratteristiche e di un'opera d'arte.</p> <p>Esprimere le proprie idee e preferenze confrontando o più opere artistiche.</p> <p>Partecipare con interesse a mostre e spettacoli vari</p>	<p>Elementi essenziali per la lettura di un'opera d'arte</p>

		MUSICA							
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018		8. Consapevolezza ed espressione culturale							
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012		<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. • Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. • In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali. 							
CAMPO D'ESPERIENZA:		IMMAGINI SUONI E COLORI TUTTI							
TRAGUARDI DI SVILUPPO	3 ANNI			4 ANNI			5 ANNI		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Comunicare utilizzando il linguaggio del corpo	Esprimersi utilizzando la voce e il corpo con intenzionalità	La funzione della gestualità	Utilizzare il proprio corpo per accompagnare l'ascolto di un brano musicale e per esprimere emozioni evocate	Esprimersi utilizzando la voce e il corpo con intenzionalità e creatività. Eeguire semplici danze	Importanza della mimica facciale Le possibilità espressive del proprio corpo e della	Utilizzare il proprio corpo per esprimere emozioni legate all'ascolto di un brano musicale	Esprimersi con il corpo utilizzando voce suoni ritmi	Potenzialità espressive del proprio corpo

					Accompagnare l'ascolto di un brano musicale con gesti, movimenti, mimica facciale	propria voce Funzione della gestualità			
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica	Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); sviluppare interesse per l'ascolto della musica	Ascoltare brani musicali. Assistere ad uno spettacolo mantenendo l'attenzione per brevi periodi	Regole per seguire uno spettacolo	Prestare attenzione durante l'ascolto di brani musicali. Esprimere opinioni e preferenze	Ascoltare e partecipare con interesse alla fruizione ed esecuzione di brani/spettacoli musicali	Funzione di uno spettacolo teatrale	Esprimere valutazioni ed impressioni su spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione)	Seguire con interesse brani/spettacoli musicali Partecipare attivamente a spettacoli vari Esprimere le proprie idee e preferenze confrontando più brani	Elementi essenziali per la produzione di elaborati musicali Strumenti musicali convenzionali e non
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Scoprire il paesaggio sonoro	Associare i movimenti del corpo al canto. Cantare in gruppo	Sonorità di brevi canzoncine	Partecipare a canti mimati. Utilizzare oggetti e il proprio corpo per produrre suoni e ritmi.	Accompagnare un canto con i movimenti del corpo. Riprodurre canti e musiche	Sonorità di canzoni, filastrocche e brani musicali Caratteristiche e principali del suono	Individuare paesaggi sonori, classificare i suoni. Operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione	Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo	I diversi parametri sonori (intensità, altezza, timbro, ritmo) Strumenti convenzionali e non

						Sonorità del corpo umano e della voce		Utilizzare voce, corpo e oggetti per la produzione musicale	
						Tempo, ritmo, intensità			
Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	Sperimentare elementi musicali di base	Utilizzare materiali per produrre rumori e suoni	Sonorità di strumenti del quotidiano	Partecipare attivamente ad attività sonoro-musicali	Produrre sonorizzazioni con materiale proposto	Sonorità di ambienti e oggetti Sonorità di alcuni semplici strumenti musicali (cembali, triangoli, tamburelli, maracas) Sonorità di strumenti creati con materiale di recupero	Ascoltare brani musicali e produrre semplici sequenze sonore	Utilizzare materiali e strumenti per produrre semplici	
Esplora i primi alfabeti musicali,utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli	Riprodurre ritmi, canzoncine e filastrocche con la voce e il corpo	Associare i movimenti del corpo al canto. Cantare in gruppo	Sonorità di strumenti del quotidiano	Riprodurre ritmi, fenomeni sonori con la voce, con strumenti non	Utilizzare una simbologia condivisa per codificare e riprodurre semplici	Elementi base per la produzione di semplici elaborati musicali	Coordinare i propri movimenti in base alla notazione informale richiesta.	Riconoscere e utilizzare simboli per codificare i suoni.	Elementi essenziali per la produzione di elaborati musicali

	<p>Esplorare e riprodurre i primi alfabeti musicali</p>	<p>Sperimentare materiali per produrre rumori e suoni.</p> <p>Dimostrare curiosità per semplici simboli non convenzionali</p>	<p>Associazione gesto-suono</p>	<p>convenzionali e semplici strumenti convenzionali.</p> <p>Esplorare i simboli di una prima notazione informale.</p> <p>Riprodurre un fenomeno sonoro partendo dalla lettura di una notazione informale.</p> <p>Partecipare attivamente alla produzione di fenomeni sonori</p>	<p>elaborati musicali</p>	<p>Associazione gesto-suono</p>	<p>Partecipare attivamente alla produzione di fenomeni sonori di gruppo ascoltandosi e accordandosi con gli altri.</p>	<p>Riconoscere e riprodurre ritmi, fenomeni sonori, note musicali con la voce, con simboli e strumenti convenzionali e non</p>	<p>Notazione non convenzionale e di suoni e pause</p>
--	---	---	---------------------------------	---	---------------------------	---------------------------------	--	--	---

		ED. FISICA							
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 aggiornata dalla Raccomandazione del CI del 22 maggio 2018		8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE							
DECLINAZIONE Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. ▪ Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. ▪ In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali 							
CAMPO D'ESPERIENZA:		CORPO E MOVIMENTO							
TRAGUARDI DI SVILUPPO	3 ANNI			4 ANNI			5 ANNI		
	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	Gestire con supporto dell'adulto alcune semplici azioni di routine di vita quotidiana: mangiare usando le posate; vestirsi e svestirsi con l'aiuto	Maturare le autonomie di base legate all'igiene e all'alimentazione. Riconoscere e gestire il proprio corredo scolastico Riconoscere gli indumenti indossandoli	Possibilità espressive del corpo. Funzione dei materiali legati all'igiene personale	Gestire in parziale autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare impugnando e usando correttamente le posate; vestirsi, svestirsi; applicare	Maturare le autonomie di base legate all'igiene e all'alimentazione. Vestirsi e svestirsi con crescente autonomia	Potenzialità sensoriali, relazionali, espressive del corpo. Regole di igiene del corpo Alimenti familiari	Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare impugnando e usando correttamente le posate; vestirsi, svestirsi, cura dell'igiene personale.	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.	Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti

	dell'adulto, seguire pratiche corrette di igiene personale	autonomamente o con l'aiuto		pratiche corrette di igiene personale					
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto	Imitare schemi posturali e motori applicarli nei giochi individuali e di gruppo	Acquisire gli schemi motori di base e gli schemi posturali: camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, gattonare, trascinare, spingere Sperimentare gli schemi motori in situazioni diverse	Diverse possibilità di movimento (corsa, rotolamento, andatura a gattoni) Imitazione Semplici attrezzi	Sperimentare schemi posturali e motori e applicarli in diverse situazioni, strutturate o libere, anche mediante l'uso di piccoli attrezzi	Consolidare schemi motori di base: camminare, correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare, gattonare, trascinare, arrampicarsi.	Schemi motori Le parti del corpo. Funzione di semplici attrezzi Spazi di attività Ambienti della scuola	Adattare gli schemi motori alle situazioni ambientali all'interno e all'esterno della scuola. Gestire con disinvoltura gli schemi motori statici e dinamici	Padroneggiare e gli schemi motori statici e dinamici: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare, gattonare, trascinare, arrampicarsi ...	
Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	Imitare le condotte motorie Iniziare ad interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella danza	Sperimentare azioni di equilibrio e disequilibrio. Eseguire semplici percorsi motori	Funzione dei giochi di movimento, delle canzoni mimate, delle danze Regole di semplici giochi	Controllare l'esecuzione del gesto motorio in modo globale, prestando attenzione agli altri	Sperimentare azioni di equilibrio e disequilibrio in situazioni strutturate. Utilizzare correttamente attrezzi	Comportamenti sicuri Situazioni potenzialmente pericolose. Regole nei giochi	Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; osservare comportamenti atti a	Sperimentare e azioni di equilibrio e disequilibrio in situazioni strutturate.	Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri

		<p>Imitare posizioni globali del corpo.</p> <p>Usare piccoli attrezzi seguendo le indicazioni dell'adulto</p> <p>Camminare in fila con i compagni, rispettando i propri ed altrui spazi.</p> <p>Esplorare la realtà circostante utilizzando i sensi.</p> <p>Orientarsi nello spazio scuola</p>	<p>Funzione della sezione e dei diversi angoli</p>	<p>Iniziare a valutare il rischio.</p> <p>Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella drammatizzazione</p>	<p>proposti e attrezzature esterne, rispettando il proprio turno.</p> <p>Sviluppare la coordinazione e oculo-manuale e la motricità fine.</p> <p>Assumere posizioni sempre più complesse Orientarsi nello spazio</p>		<p>prevenire rischi. Padroneggiare e la motricità fine, piegare tagliare...</p> <p>Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazione, giochi di mimo.</p>	<p>Saper controllare il movimento in relazione alle persone e agli spazi individuando i potenziali rischi.</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p>	<p>Il corpo globale e segmentario.</p>
<p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione</p>	<p>Distinguere genere maschile e femminile.</p> <p>Iniziare ad adottare pratiche</p>	<p>Imitare gesti proposti e piccole danze come girotondi e catene.</p>	<p>Genere maschile e genere femminile.</p> <p>I cibi più comuni</p>	<p>Riconoscere le differenze di genere</p> <p>Adottare pratiche corrette di cura di sé, di</p>	<p>Camminare in fila con i compagni, rispettando i propri ed altrui spazi.</p>	<p>Differenze di genere Il corpo Fondamentali norme igieniche</p>	<p>Individuare e conoscere le differenze di genere. Adottare norme di igiene personale.</p>	<p>Consolidare e perfezionare la motricità fine Esercitare le potenzialità sensoriali,</p>	<p>Schemi motori del corpo statico e dinamico</p>

	corrette nella cura di sé, nell'igiene e nell'alimentazione.	Partecipare a giochi. Giocare rispettando semplici regole		igiene e di sana alimentazione	Muoversi con attenzione verso se stessi e gli altri. Esplorare la realtà circostante utilizzando i sensi. Adeguate l'andatura allo spazio circostante. Interagire seguendo un ritmo musicale in coppia o a piccoli gruppi. Partecipare a giochi di squadra	Regole sane di alimentazione	Adottare scelte alimentari sane e adeguate.	conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. Conoscere le differenze di genere.	Il corpo e le differenze di genere
Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento	Nominare, indicare, rappresentare e le parti del viso.	Riconoscere e denominare i generi (maschile e femminile)	Lo schema corporeo globale	Riconoscere, denominare e rappresentare e graficamente le principali	Distinguere genere maschile e femminile e conoscere le differenze di genere.	Schema corporeo Funzioni principali delle varie	Nominare e rappresentare e le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni	Nominare, indicare, e rappresentare e le parti del corpo in modo completo	Orientamento spazio temporale. Lateralizzazione.

	<p>Rappresentar e graficamente la figura umana</p>	<p>Riconoscere alcune parti del proprio corpo.</p> <p>Riconoscere alcune parti del corpo sugli altri Indicare le parti del corpo su di sé se nominate.</p> <p>Denominare le parti indicate.</p> <p>Rappresentar e l'“ominide”.</p>		<p>parti del corpo e descriverne le principali funzioni</p>	<p>Riconoscere le parti del proprio corpo Riconoscere le parti del corpo sugli altri.</p> <p>Indicare le parti del corpo e denominare le parti indicate.</p> <p>Denominare i movimenti compiuti Riferire le funzioni principali delle parti del corpo.</p> <p>Rappresentar e graficamente il corpo statico.</p> <p>Rappresentar e graficamente</p>	<p>parti del corpo Schemi motori statici e dinamici di base Differenza tra movimento e stasi</p>		<p>Rappresentar e graficamente il proprio corpo in diverse situazioni anche in movimento.</p> <p>Mimare posizioni: a specchio, in verticale, in orizzontale, altri schemi motori</p> <p>Rispettare l'ordine spazio-temporale nel disegno.</p> <p>Consolidare la lateralizzazione su di sé.</p>	
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--

					se stessi e altre persone Imitare semplici posizioni				
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--