

CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO
FRANK – CARRADORI (PISTOIA)
SCUOLA DELL'INFANZIA



FINALITÀ SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai 3 ai 6 anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'**identità** significa vivere tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile.

Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelli di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'**autonomia** significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire **competenze** significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere narrazione e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurre in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazione ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le proprie esperienze di **cittadinanza** significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise, implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazione e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale educativo con le famiglie e con la comunità.

I BAMBINI

I bambini sono attivi, amano costruire, giocare, comunicare e fin dalla nascita intraprendono una ricerca di senso che li sollecita a indagare la realtà. Giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: hanno imparato a parlare e a muoversi con autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno appreso a esprimere emozioni e a interpretare ruoli attraverso il gioco; hanno appreso i tratti fondamentali della loro cultura. Fra i tre e i sei anni incontrano e sperimentano diversi linguaggi, scoprono attraverso il dialogo e il confronto con gli altri bambini l'esistenza di diversi punti di vista, pongono per la prima volta le grandi domande esistenziali, osservano e interrogano la natura, elaborano le prime ipotesi sulla lingua, sui media e sui diversi sistemi simbolici.

Le loro potenzialità e disponibilità possono essere sviluppate o inibite, possono evolvere in modo armonioso o disarmonico, in ragione dell'impegno professionale degli insegnanti, della collaborazione con le famiglie, dell'organizzazione e delle risorse disponibili per costruire contesti di apprendimento ricchi e significativi.

LE FAMIGLIE

Le famiglie, che rappresentano il contesto più influente per lo sviluppo dei bambini, pur nella loro diversità, sono sempre portatrici di risorse che possono essere valorizzate, sostenute e condivise nella scuola, per consentire di creare una rete solida di scambi e di responsabilità comuni.

Il primo incontro con la scuola e con gli insegnanti, nonché l'esperienza scolastica dei figli aiutano i genitori a prendere più chiaramente coscienza della responsabilità educativa che è loro affidata.

Alla scuola dell'infanzia si affacciano anche genitori che provengono da altre nazioni e che costruiscono progetti lunghi o brevi di vita per i loro figli nel nostro paese.

Essi professano religioni diverse, si ispirano spesso a modelli tradizionali di educazione, di ruoli sociali e di genere appresi nei paesi di origine ed esprimono il bisogno di rinfrancare la propria identità in una cultura per loro nuova.

La scuola dell'infanzia è per loro occasione di incontro con altri genitori, per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità.

Tutte le famiglie dei bambini collaborano con la scuola per promuovere le potenzialità dei loro figli, attraverso il riconoscimento sereno delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di educazione e formazione.

I DOCENTI

Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con osservazione del bambino, di presa in carico del suo "mondo", di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all'evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli.

La progettualità si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità all'intreccio di spazi, tempi, routine e attività, promuovendo un coerente contesto educativo, attraverso un'appropriata regia pedagogica.

La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura e con la costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all'innovazione e alla condivisione di conoscenze

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

La scuola dell'infanzia si propone come contesto di relazione, di cura e di apprendimento.

Promuove una pedagogia attiva e delle relazioni, la quale si manifesta nella capacità degli insegnanti di dare ascolto e attenzione a ciascun bambino, nella cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate e consapevoli.

L'apprendimento avviene attraverso l'esperienza, l'esplorazione, i rapporti tra i bambini, con la natura, gli oggetti, l'arte, il territorio e le sue tradizioni, attraverso la rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze e attraverso attività ludiche.

Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali.

L'ambiente di apprendimento è organizzato dagli insegnanti in modo che ogni bambino si senta riconosciuto, sostenuto e valorizzato, poiché a tutti i bambini deve essere garantito uno sviluppo psico-fisico sereno e armonico, nel rispetto dei principi di uguaglianza formale e sostanziale di cui all'art.3 della Costituzione Italiana.

La vita di relazione è caratterizzata da ritualità e da convivialità serena per incoraggiare il bambino a ritrovarsi nell'ambiente e ad averne cura e responsabilità.

Le relazioni con gli insegnanti e fra i bambini sono un importante fattore protettivo e di promozione dello sviluppo.

La scuola dell'infanzia si contraddistingue anche per queste caratteristiche:

- Gli spazi flessibili, accoglienti e curati, parlano dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità. Gli ambienti, la scelta di arredamenti e di oggetti volti a creare una funzionale e invitante disposizione a essere abitati dagli stessi bambini, ricchi anche di materiali per giochi di potenziamento/consolidamento.
- I tempi distesi, nel quale è possibile compiere esperienze di gioco, di esplorazione, di scoperta, di dialogo, di osservazione, di ascolto, di comprensione; crescere con sicurezza nel rispetto dei propri tempi, sentirsi padrone di sé e delle attività che il bambino sperimenta e nelle quali si esercita.
- La documentazione, come processo che produce tracce, memoria e riflessione rende visibili le modalità e i percorsi di formazione e permette di valutare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo.
- Lo stile educativo, fondato sull'osservazione e sull'ascolto, sulla progettualità elaborata collegialmente, sull'intervento indiretto e di regia.
- La partecipazione, come dimensione che permette di stabilire e sviluppare legami di corresponsabilità, di incoraggiare il dialogo e la cooperazione nella costruzione della conoscenza.

La scuola dell'infanzia sperimenta la propria organizzazione, la formazione dei gruppi delle sezioni e le attività in coerenza con le scelte pedagogiche del nostro Istituto.



CAMPI DI ESPERIENZA E TRAGUARDI DI COMPETENZA

Al centro del curricolo, organizzato nella scuola dell'infanzia in cinque campi di esperienza che consentono di guidare la crescita e lo sviluppo del bambino, si colloca la promozione delle competenze di base (cognitive, emotive, sociali e, vero sfondo integratore, il tema della cittadinanza che riguarda tutte le aree del sapere) esplicitate per tre fasce di età: tre, quattro e cinque anni.

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Il sé e l'altro
2. Corpo e movimento
3. Immagini, suoni e colori
4. I discorsi e le parole
5. La conoscenza del mondo

1. IL SÈ E L'ALTRO - (Cittadinanza attiva e responsabile)

Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, riflette si confronta e discute con adulti e bambini.

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

Pone domande sulle diversità culturali e raggiunge una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.

Si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi che gli sono familiari anche in rapporto con gli altri.

Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

-Relativamente alla Religione Cattolica: 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, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

2.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

(Comunicazione espressiva e convivenza civile)

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.

Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e 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.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

-Relativamente alla Religione Cattolica: riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

3.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

(Creatività e tecnologie)

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.

Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; 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.

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

4.

I DISCORSI E LE PAROLE

(Alfabetizzazione culturale di base)

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 e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in 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 definire regole.

Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce ed 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.

Relativamente alla Religione Cattolica: 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.

5.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

(Pensiero matematico e scientifico)

Il bambino raggruppa e ordina oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle. Sa collocare azioni quotidiane nel tempo della giornata.

Riferisce correttamente eventi del passato recente.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni, quantificazioni e seriazioni. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando un linguaggio appropriato (avanti/dietro ecc.). Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Relativamente alla Religione Cattolica: osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Competenza alfabetica funzionale

Competenza multilinguistica

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Competenza digitale

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza imprenditoriale

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

1. Competenza alfabetica funzionale

“La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.

Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica.”

2. Competenza multilinguistica

“Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali.”

3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

“A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico- matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

B. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

4. Competenza digitale

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

“La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.”

6. Competenza in materia di cittadinanza

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

7. Competenza imprenditoriale

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

**I CAMPI DI ESPERIENZA E LE
COMPETENZE CHIAVE
(Raccomandazioni del Consiglio della UE 2018)**

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE E TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPICITA' DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI I CAMPI
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI I CAMPI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI E COLORI



Competenze chiave europee: Comunicazione nella madrelingua - Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

3 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Fonologica Lessicale Pragmatica	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Sviluppa fiducia e motivazione nell’esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzando in modo differenziato e appropriato nelle differenti attività. E’ consapevole della propria madrelingua. Familiarizza con una lingua straniera, percependo suoni diversi.	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Ascolta e comprende i messaggi. Interagisce verbalmente con i compagni e l’adulto. Comunica con un linguaggio chiaro e comprensibile. Riconosce e pronuncia i nomi dei compagni e delle maestre. Sa esprimere verbalmente i propri bisogni Interviene nel gruppo durante una conversazione. Sa raccontare il proprio vissuto. Sa memorizzare e ripetere	Attività individuali e di gruppo finalizzate all’acquisizione delle competenze e delle abilità previste, in relazione alla correttezza e all’arricchimento del lessico. Lettura di un testo da parte dell’insegnante. Osservazione sistematica e occasionale. Visione di video e successiva conversazione. Letture di immagini. Ascolto di storie e filastrocche. Cartelloni. Conversazioni guidate. Attività generiche finalizzate al raggiungimento delle competenze

			brevi filastrocche Memorizza nuove parole. È in grado di ascoltare e comprendere semplici racconti	linguistiche. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. Documentazione del percorso educativo- didattico.
--	--	--	--	---

Competenze chiave europee: Comunicazione nella madrelingua - Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

4 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Fonologica Lessicale Morfologica Pragmatica	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Sviluppa fiducia e motivazione nell’esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzando in modo differenziato e appropriato nelle differenti attività. E’ consapevole della propria madrelingua. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. Familiarizza con una lingua	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Ascolta e comprende i messaggi. Interagisce verbalmente con i compagni e l’adulto. Presta attenzione a una narrazione. Comunica con un linguaggio chiaro e comprensibile. Esegue una serie di azioni su consegna verbale. Sa esprimere verbalmente i propri bisogni Interviene nel gruppo durante una conversazione. Ricostruisce verbalmente le fasi di un gioco o di una esperienza realizzata	Lettura di un testo da parte dell’insegnante. Osservazione sistematica e occasionale. Letture di immagini. Ascolto, filastrocche, poesie, canti. Conversazione libera e guidata sulle esperienze vissute. Drammatizzazione. Attività generiche finalizzate al raggiungimento delle competenze linguistiche. La progettazione, l’organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l’esplorazione.

	straniera, intuendo che esistono modi diversi per denominare vari elementi.		illustrandola con semplici sequenze. Sa raccontare il proprio vissuto. Ascolta, comprende e riferisce storie e filastrocche. Descrive immagini. Memorizza nuove parole. Struttura frasi e si esprime con un linguaggio articolato, adatto alle esperienze proposte.	Il dialogo continuo. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La mediazione didattica. L'utilizzo del problem solving. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Documentazione del percorso educativo- didattico.
--	--	--	---	---

Competenze chiave europee: Comunicazione nella madrelingua - Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

5 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Fonologica Lessicale Morfologica Semantica Pragmatica	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sviluppa fiducia e motivazione nell’esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzando in modo differenziato e appropriato nelle differenti attività. Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole.	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Ascolta e comprende i messaggi. Interagisce verbalmente con i compagni e l’adulto. Esprime preferenze, richieste e contrarietà, motivandole. Riconosce, attraverso i vari linguaggi, storie sequenze, ecc. Racconta scambiandosi informazioni. Formula la frase in modo corretto e chiaro. Comunica in maniera comprensibile. Descrive e commenta	Attività individuali e di gruppo finalizzate all’acquisizione delle competenze e delle abilità previste, in relazione alla correttezza e all’arricchimento del lessico. Lettura di un testo da parte dell’insegnante. Osservazione sistematica e occasionale. Letture di immagini. Comprensione orale (ascolto). Filastrocche e canzoni. Tradizioni ed usi di altre culture. Attività di gioco con le parole per arricchire il vocabolario. Esplorazione della lingua scritta. Ascolto, filastrocche, poesie,

	Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico. Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Metalinguaggio. Si mostra consapevole che la parola è un simbolo condiviso e che ogni elemento può essere definito con termini diversi. Si avvicina ad una lingua veicolare di grande portata internazionale, sviluppando una corretta pronuncia, l'intonazione ed il ritmo prosodico.		immagini con le parole. Comprende il significato della segni grafici. Arricchisce e perfeziona il proprio vocabolario. Ascolta fino alla fine racconti e fiabe. Riconosce situazioni, ambienti e personaggi di una storia. Inventa una nuova storia a partire da un contesto. Inventa il finale per una storia. Scopre il piacere di giocare con le parole Riconosce e scrive il proprio nome in modo autonomo e libero. Discrimina i segni grafici dalle lettere. Sperimenta forme di scrittura.	canti. Conversazione libera e guidata sulle esperienze vissute. Drammatizzazione. Giochi fonologici e sonori. Giochi d'imitazione. Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione. Conversazione a tema libero, inerenti ad esperienze e al vissuto personale, ad impressioni e ad emozioni. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. Attività di pregrafismo. La mediazione didattica. L'utilizzo del problem solving.
--	---	--	--	---

			Sperimenta le nuove tecnologie per apprendere	Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. Documentazione del percorso educativo- didattico.
--	--	--	--	--

RUBRICA VALUTATIVA

PROFILO DELLA COMPETENZA.

FORMATIVA	ORIENTATIVA
Individua, delinea, guida e documenta i processi di crescita del bambino.	Osserva e documenta i livelli di acquisizione di abilità, conoscenze e competenze.
Utilizza con proprietà la lingua italiana, padroneggia gli strumenti espressivi, comunicativi, indispensabili nei diversi contesti e situazioni.	

LIVELLO :



LEGENDA: A- Traguardi pienamente raggiunti.

B - Traguardi parzialmente raggiunti.

C - Traguardi NON raggiunti.

Competenze chiave europee: Comunicazione nelle lingue straniere - Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

5 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Lessico di base su argomenti di vita quotidiana . Repertorio linguistico memorizzato e di uso comune. Filastrocche e canzoni . Tradizioni ed usi di altre culture. Comprensione orale. I numeri.	Il Bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingua diversa, conosce e sperimenta la pluralità di linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Scopre la pluralità dei linguaggi, utilizzando espressioni e frasi adeguate alle proprie necessità. Ascolta e riproduce brevi e semplici filastrocche, canzoni prodotte dall'insegnante o da supporti multimediali. Interagisce nel gioco utilizzando strutture e lessico già acquisiti . Sperimenta alcuni usi e tradizioni di altre culture. Percepisce differenze espressive collegate alle diverse lingue utilizzate con la guida dell'insegnante. Comprende ed esegue semplici consegne date in	Attività individuali e di gruppo finalizzate all'acquisizione delle competenze e delle abilità linguistiche. Lettura di un testo da parte dell'insegnante. Osservazione sistematica e occasionale. Visione di video e successiva conversazione. Letture di immagini. Ascolto di filastrocche e canzoncine. Cartelloni. Attività generiche finalizzate al raggiungimento delle competenze linguistiche.

			lingua. Ascoltare e riproduce brevi e semplici frasi . Utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo. Conta da uno a dieci. Apprende nuovi vocaboli e i loro significato.	Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. Documentazione del percorso educativo- didattico.
--	--	--	--	---

RUBRICA VALUTATIVA

PROFILO DELLA COMPETENZA.

FORMATIVA	ORIENTATIVA
Individua, delinea, guida e documenta i processi di crescita del bambino.	Osserva e documenta i livelli di acquisizione di abilità, conoscenze e competenze.
Familiarizza con la nuova lingua, esprimendosi e comunicando con un lessico adeguato in situazioni di vita quotidiana.	

LIVELLO :



LEGENDA: A- Traguardi pienamente raggiunti.

B - Traguardi parzialmente raggiunti

C - Traguardi NON raggiunti.

Competenze chiave europee: Consapevolezza ed espressione culturale – Competenza digitale – Imparare ad imparare – Spirito di iniziativa e di imprenditorialità-

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO.

3 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Il proprio corpo: parti del corpo. Percorsi psico – motori. Coordinazione motoria. Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita. Gli alimenti e comportamenti alimentari.	Il bambino sperimenta semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo. Conosce ed assume corrette abitudini igieniche e alimentari. Prova piacere nel movimento e sperimenta semplici schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo. Riconosce il proprio corpo ed esegue semplici rappresentazioni. Sviluppa la motricità fine e la coordinazione oculo - manuale.	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Compie autonomamente operazioni funzionali alla gestione del proprio corpo. Controlla gli sfinteri . Esprime i propri bisogni. Utilizza le proprie capacità senso - percettive. Esegue giochi liberi e guidati. Si muove senza esitazione negli spazi a disposizione. Esegue percorsi stabiliti camminando, correndo, saltellando, strisciando. Imita i movimenti di un adulto o di un coetaneo. Si muove liberamente su	Attività individuali e di gruppo finalizzate al riconoscimento del proprio corpo nella sua globalità. Attività ludiche con materiale strutturato e non. Semplici attività di raggruppamento, seriazione, (forma, colore). Attività di laboratorio nel piccolo e grande gruppo. Giochi cantati e filastrocche che facilitano l'apprendimento. Osservazione ed esplorazione dell'ambiente. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie . Attività ricorrenti di routine,

			basi musicali. Conosce le parti del corpo e le denomina . Conosce ed assume corrette abitudini igieniche ed alimentari.	calendario, presenze, incarichi. Preparazione e attesa di festività della tradizione. Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non. Raccolta di materiali. Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. Utilizzo dei giochi interattivi. Giochi motori di esplorazione dello spazio- ambiente. Giochi imitativi. Percorsi con piccoli attrezzi . Esperienze motorie. Lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici. Osservazione sistematica e occasionale. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali. La valorizzazione del gioco.
--	--	--	---	--

				Percorsi psicomotori. Musica, suoni e ritmo. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. La mediazione didattica. Utilizzo del problem solving. Utilizzo di materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--	--	--	---

Competenze chiave europee: Consapevolezza ed espressione culturale – Competenza digitale – Imparare ad imparare – Spirito di iniziativa e di imprenditorialità-

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO.

4 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Il proprio corpo: parti del corpo, emozioni. Percorsi psicomotori Motricità fine. Coordinazione motoria. Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita. Gli alimenti e comportamenti alimentari	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. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi. Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Sviluppa una maggiore autonomia nella cura di sé, dei materiali e degli spazi. Utilizza le abilità senso-percettive. Riconosce le diversità fisiche dei compagni. Consolida gli schemi dinamici di base. Consolida l'uso della dominanza funzionale. Esprime il piacere derivante dal gioco motorio. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. Inventa situazioni di gioco. Individua i segmenti del	Attività ludiche con materiale strutturato e non. Semplici attività di raggruppamento, seriazione, (forma, colore, dimensione). Attività di laboratorio nel piccolo e grande gruppo. Giochi cantati, filastrocche, che facilitano l'apprendimento. Osservazione ed esplorazione dell'ambiente. Conversazione. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie. Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario, presenze, incarichi.

	il corpo .		proprio corpo e le loro possibilità di movimento. Si orienta nello spazio utilizzando punti di riferimento topologici (vicino, lontano, davanti, dietro, sopra, sotto). Esegue semplici danze su imitazione. Rappresenta lo schema corporeo. Migliora la motricità fine e coordinazione oculo - manuale. Acquisisce corrette abitudini alimentari ed igienico-sanitarie.	Preparazione e attesa di festività della tradizione. Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non. Raccolta di materiali. Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. Utilizzo dei giochi interattivi. Giochi motori di esplorazione dello spazio- ambiente. Giochi imitativi. Percorsi con piccoli attrezzi . Verbalizzazione del percorso. Esperienze motorie, lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici. Osservazione sistematica e occasionale. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali.
--	------------	--	---	---

				Percorsi psicomotori Musica, suoni e ritmo. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. La mediazione didattica. Utilizzo del problem solving. Utilizzo di materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--	--	--	---

Competenze chiave europee: Consapevolezza ed espressione culturale – Competenza digitale – Imparare ad imparare – Spirito di iniziativa e di imprenditorialità-

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO.

5 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Il proprio corpo: differenze di genere, parti del corpo, emozioni. Percorsi psicomotori Motricità fine. Coordinazione motoria. Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita. Gli alimenti e comportamenti alimentari. Comportamenti sicuri negli spazi domestici e scolastici. Elementi dell'ambiente.	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. 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. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e 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. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Nomina, indica, rappresenta le parti del corpo e riconosce le diversità di genere. Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: corre, salta, sta in equilibrio, striscia, rotola. Coordina i movimenti e padroneggia attività che implicano l'uso di attrezzi. Controlla la forza del corpo. Sperimenta schemi posturali e motori differenti . Controlla l'esecuzione del gesto. Rappresenta correttamente lo schema corporeo. Si coordina con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.	Attività ludiche con materiale strutturato e non. Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri individuato (forma, colore, dimensione). Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza . Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche. Registrazione della frequenza di eventi(presenze, incarichi, tempo atmosferico). Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio

	giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.		Rispetta le regole nei giochi. Distingue comportamenti, azioni, scelte alimentari dannose alla sicurezza e alla salute. Si alimenta e sa vestirsi, riconosce in modo autonomo i segnali del proprio corpo. Osserva le pratiche di igiene e di cura di sé.	vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in . Attesa e preparazione di festività della tradizione. Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non. Raccolta di materiali. Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. Utilizzo dei giochi interattivi. Attività laboratoriali nel piccolo gruppo. Giochi motori di esplorazione dello spazio- ambiente. Giochi in gruppo della tradizione e non. Giochi imitativi. Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi .
--	---	--	--	---

				Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica. Esperienze motorie, lettura d'immagini in relazione ai concetti topologici. Osservazione sistematica e occasionale. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. La mediazione didattica. Utilizzo del problem solving. Utilizzo di materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--	--	--	--

RUBRICA VALUTATIVA

PROFILO DELLA COMPETENZA.

FORMATIVA	ORIENTATIVA
Individua, delinea, guida e documenta i processi di crescita del bambino.	Osserva e documenta i livelli di acquisizione di abilità, conoscenze e competenze.
Vive pienamente la propria corporeità, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere meglio se stesso e gli altri, possiede una buona fiducia nelle proprie capacità, si esprime nei diversi ambiti motori, artistici e musicali a lui più confacenti.	

LIVELLO : ☐ A ☐ B ☐ C

LEGENDA: A - Traguardi pienamente raggiunti.

B - Traguardi parzialmente raggiunti

C - Traguardi NON raggiunti.

Competenze chiave europee: Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia- Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

3 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Concetti spazio - temporali. Concetti topologici. Periodizzazione: giorno/notte. Raggruppamenti per colori primari e dimensioni. Ambiente e natura. Nuove tecnologie.	Il bambino identifica alcune proprietà di oggetti e materiali. Compie semplici raggruppamenti. Valuta quantità. Sviluppa un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. Individua semplici posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra/sotto., Segue correttamente un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici. Manipola e osserva elementi dell'ambiente naturale e	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Riconosce la scansione della giornata scolastica. Riconosce il proprio simbolo per registrare la presenza. Identifica fenomeni atmosferici e li associa a semplici simboli grafici. Distingue il susseguirsi giorno-notte. Distingue semplici trasformazioni stagionali. Riconosce le proprietà di alcuni oggetti e li manipola. Conosce oggetti presenti a scuola e il loro uso. Conosce i colori primari e li associa .	Osservazione sistematica e occasionale delle varie esperienze. Esplorazione dell'ambiente, individuando gli oggetti presenti nell'ambiente. Lecture di immagini. Semplici esperimenti derivanti dalle osservazioni dell'ambiente circostante. Giochi di raggruppamenti. Attività generiche finalizzate al raggiungimento delle competenze linguistiche e non. Lecture varie. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali.

	circostante.		Raggruppa oggetti uguali o dello stesso genere. Distingue e valuta le dimensioni (grande - piccolo). Si approccia a nuove tecnologie.	La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. La mediazione didattica. Utilizzo del problem solving. Utilizzo di materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--------------	--	--	--

Competenze chiave europee: Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia- Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

4 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Concetti spazio – temporali . Concetti spaziali e topologici : vicino/ lontano; sopra/sotto; davanti/dietro. Periodizzazione: giorni della settimana e mesi. Figure e forme geometriche: (cerchio, quadrato,triangolo). Quantità, numerazione, classificazione e seriazione.	Il bambino identifica alcune proprietà di oggetti e materiali. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo semplici criteri . Sviluppa e potenzia un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. Mette in relazione, fa corrispondenze, valuta semplici quantità. Riproduce e completa semplice sequenze. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Segue correttamente un percorso sulla base di	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Colloca le azioni quotidiane nella giornata scolastica e non. Percepisce la ciclicità del tempo: giorno- settimana. Osserva e riconosce cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni. Conosce ed usa simboli per registrare dati. Riconosce le proprietà di un oggetto e descrive le caratteristiche sensoriali di un materiale utilizzando termini corretti. Classifica oggetti in base ad un attributo scelto dal	Letture varie. Attività finalizzate al raggiungimento di abilità nel collocare nello spazio sé stesso, oggetti, e persone. Osservazione sistematica e occasionale. Attività ludiche con materiale strutturato e non . Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri individuato (forma, colore, dimensione). Attività di laboratorio nel piccolo e grande gruppo. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi

Esperimenti scientifici.	indicazioni verbali.		bambino.	racconti/storie e riordino in sequenza.
Ambiente e natura.	Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri .		Indica, raggruppa e denomina oggetti con caratteristiche uguali.	Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non.
Nuove tecnologie.	Acquisisce dimensioni temporali(ora, prima, dopo).		Individua semplici forme euclidee.	Raccolta di materiali.
	Discrimina e descrive qualità senso-percettive.		Realizza semplici insiemi.	Giochi e manipolazione di oggetti e materiali.
	Distingue vari ambienti, esseri viventi e non.		Rappresenta graficamente semplici esperienze vissute.	Attività ricorrenti di routine, compilazione del calendario, presenze, incarichi.
	Si approccia a macchine e strumenti tecnologici.		Trova soluzioni a semplici problemi.	La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali.
			Conosce i colori secondari e li associa alla realtà circostante.	La valorizzazione del gioco.
			Ordina alcuni oggetti per grandezza.	La ricerca/azione e l'esplorazione.
			Distingue la differenza fra tanti/pochi.	Il dialogo continuo.
			Realizza insiemi con pochi/tanti oggetti.	La mediazione didattica.
			Ripete correttamente conte, filastrocche e canzoncine numerate.	Utilizzo del problem-solving.
				Utilizzo di materiale tecnologico.
				Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola.

			Contare in sequenza oggetti fino a cinque. Colloca oggetti in base a riferimenti spaziali dati (dentro/fuori, aperto/chiuso, vicino/lontano). Percepire la posizione del proprio corpo in relazione ad altri oggetti. Effettua spostamenti lungo percorsi motori assegnati mediante istruzioni orali. Rappresenta graficamente i semplici percorsi eseguiti. Conosce le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale.	I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--	--	--	--

Competenze chiave europee: Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia- Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

5 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Concetti spazio - temporali. Concetti topologici. Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni. Figure e forme geometriche. Quantità, numerazione, classificazione e seriazione. Ipotesi causa – effetto(esperimenti scientifici) Ambienti e natura.	Il bambino identifica alcune proprietà di oggetti e materiali. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. Confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. 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	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Riconosce le proprietà di oggetti diversi. Descrive con precisione le caratteristiche sensoriali di materiali differenti, utilizzando termini corretti. Costruisce insiemi di oggetti per caratteristiche combinate, in base a criteri stabiliti dall'adulto. Indica, raggruppa e denomina oggetti con due caratteristiche comuni. Individua in base a due attributi, l'elemento non appartenente ad una raccolta. Opera corrispondenze	Attività ludiche con materiale strutturato e non. Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri individuati (forma, colore, dimensione). Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche. Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica.

Nuove tecnologie.	oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra; dentro-fuori; vicino-lontano.		biunivoche con oggetti o rappresentazioni grafiche.	Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza.
Colore			Individua e rappresenta figure geometriche.	
Forma				
Quantità	Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.		Realizza insiemi di oggetti di varie forme.	Attività di riconoscimento, denominazione e riproduzione grafica di semplici forme geometriche.
Qualità	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.		Riconosce la forma richiesta fra elementi dati.	
Dimensione			Individua il maggiore e il minore di due insiemi.	Preparazione ed attesa di festività della tradizione.
Misurazione				Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non.
I simboli			Utilizza termini :“maggiore di”, “minore di”.	Raccolta di materiali.
Mondo naturale e artificiale			Esegue misurazioni, usando strumenti alla sua portata.	Giochi e manipolazione di oggetti e materiali.
Le trasformazioni			Conta oggetti fino a dieci.	Utilizzo dei giochi interattivi.
Strumenti tecnologici.			Associa quantità e simboli numerici.	Giochi motori di esplorazione dello spazio- ambiente.
			Confronta grandezze, pesi e spessori.	Giochi in gruppo della tradizione e non.
			Rappresenta graficamente quantità richieste. dall'insegnante.	Giochi imitativi.
				Esperienze motorie, lettura d'immagini in relazione ai concetti

			Utilizza grafici e tabelle. Colloca oggetti in base ai riferimenti spaziali dati, in relazione a sé, agli altri, agli oggetti e alle immagini. Rappresenta graficamente oggetti, seguendo le indicazioni spaziali date. Descrive verbalmente percorsi, eseguiti da sé o da altri, usando correttamente i concetti topologici. Rappresenta graficamente un percorso compiuto. Conosce e utilizza la suddivisione del tempo: giorno, settimana, stagioni. Chiede e fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. Trova la soluzione a piccoli problemi. Esplora e utilizza strumenti multimediali.	topologici. Osservazione sistematica e occasionale. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. La mediazione didattica. Utilizzo del problem solving. Utilizzo di materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--	--	---	---

RUBRICA VALUTATIVA

PROFILO DELLA COMPETENZA.

FORMATIVA	ORIENTATIVA
Individua, delinea, guida e documenta i processi di crescita del bambino.	Osserva e documenta i livelli di acquisizione di abilità, conoscenze e competenze.
Osserva, trova soluzioni a problemi reali utilizzando le conoscenze matematiche , scientifiche e tecnologiche acquisite.	

LIVELLO :



LEGENDA: A- Traguardi pienamente raggiunti.

B - Traguardi parzialmente raggiunti

C - Traguardi NON raggiunti.

Competenze chiave europee: Competenze sociali e civiche – Competenza digitale - Imparare ad imparare – Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

3 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Identità e caratteristiche personali. Ruoli e funzioni: famiglia, scuola. Regole di vita comunitaria. Regole fondamentali della convivenza. Tradizioni della famiglia e della comunità.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti. Partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano il bambino stesso. Sa esprimersi con frasi brevi, ma strutturate correttamente. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità. Esprime sentimenti, stati d'animo e bisogni in modo	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Il bambino sa inserirsi nella vita scolastica. Supera le difficoltà legate al distacco dalla famiglia. Accetta le diverse situazioni: -condivide e riordina. - usa i servizi in autonomia. - mangia autonomamente. Vive e condivide con gli altri sentimenti ed emozioni. Accetta le regole di un gioco. Gioca insieme ad un piccolo gruppo e prende iniziative.	Attività individuali e di gruppo. Osservazione sistematica e occasionale. Lecture di immagini di soggetti che manifestano espressioni di sentimenti e stati d'animo. Identità e caratteristiche personali. Gruppo sociale: la scuola. Partecipazione e collaborazione costruttive. Regole per la sicurezza sociale e civica. Costruzione di cartelloni per illustrare elementi di vario genere: persone, corpo umano. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei

	pertinente e corretto. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio. Collabora ai lavori di gruppo. Rispetta le cose proprie e altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, si assume la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.		Partecipa a giochi imitativi ed organizzati. Rispetta il proprio turno. Riconosce le proprie cose. Riconosce di far parte di una famiglia. Vive con gioia l'atmosfera delle feste. Passa da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Accetta e rispetta le regole, i ritmi e le turnazioni. Rispetta le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa. Rispetta gli altri e collabora con loro. Mette in atto comportamenti sempre più responsabili ed autonomi. Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i compagni e le maestre.	materiali. La valorizzazione del gioco di squadra che prevedono ruoli. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. Tradizioni del proprio territorio. La mediazione didattica. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. Documentazione del percorso educativo- didattico.
--	---	--	--	--

Competenze chiave europee: Competenze sociali e civiche – Competenza digitale - Imparare ad imparare – Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

4 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Identità e caratteristiche personali. Ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza . Regole della conversazione. Regole di vita comunitaria. Regole fondamentali della convivenza. Concetti temporali, di successione. Periodizzazioni. Usi e costumi del proprio territorio e	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti. Partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano il bambino stesso. Sa esprimersi con frasi brevi, ma strutturate correttamente. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità. Esprime sentimenti, stati	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Vive con serenità il distacco dalla famiglia. Affronta con serenità le situazioni nuove. Porta a termine un'attività nei tempi stabiliti. Esprime i propri bisogni ed emozioni. Stabilisce relazioni positive con gli adulti e con i pari Riconosce di far parte di una famiglia. Riconosce le proprie tradizioni. Passa da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.	Osservazione sistematica e occasionale. Lettere. Identità e caratteristiche personali. Gruppo sociale: la scuola. Partecipazione e collaborazione costruttive. Regole per la sicurezza sociale e civica. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo.

dei bambini provenienti da altri Paesi. Servizi pubblici e strutture principali del territorio.	d'animo e bisogni in modo pertinente e corretto. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio. Collabora ai lavori di gruppo. Rispetta le cose proprie e altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, si assume la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.		Conosce il proprio ambiente di vita e ricostruisce la propria storia a partire dai racconti familiari. Accetta il diverso da sé. Accetta e rispetta le regole, i ritmi e le turnazioni. Rispetta le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa. Rispetta gli altri e collabora con loro. Mette in atto atteggiamenti di cura e rispetto verso chi è differente da lui e verso l'ambiente che lo circonda. Partecipa attivamente alle attività, ai giochi organizzati ed alle conversazioni. Gestisce uno spazio/gioco e condivide il materiale con i compagni. Aiuta i compagni più piccoli e quelli che manifestano	Usi e costumi del proprio territorio. La mediazione didattica. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Regole di educazione stradale e ambientale. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. Documentazione del percorso educativo- didattico.
---	---	--	--	---

			difficoltà. Collabora con i compagni per un progetto comune. Dimostra fiducia e rispetto verso gli adulti di riferimento. Mette in atto comportamenti sempre più responsabili ed autonomi. Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.	
--	--	--	--	--

Competenze chiave europee: Competenze sociali e civiche – Competenza digitale - Imparare ad imparare – Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

5 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Identità e caratteristiche personali. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza . Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Regole della vita e	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. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 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.	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Supera la dipendenza dall'adulto, assume le iniziative e porta a termine compiti ed attività in autonomia. Passa da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Conosce il proprio ambiente di vita e ricostruisce la propria storia a partire dai racconti familiari. Confronta le proprie tradizioni con le altre. Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza delle tradizioni proprie ed altrui. Accetta e rispetta le regole, i	Osservazione sistematica e occasionale. Lettere. Identità e caratteristiche personali. Gruppo sociale: la scuola. Partecipazione e collaborazione costruttive. Regole per la sicurezza sociale e civica. La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. Usi e costumi del proprio territorio.

del lavoro in classe. Diritti e doveri. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi .	Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.		ritmi e le turnazioni. Rispetta gli altri e collabora con loro. Mette in atto atteggiamenti di cura, rispetto verso chi è differente da lui e verso l'ambiente che lo circonda. Partecipa attivamente alle attività, ai giochi organizzati ed alle conversazioni. Gestisce uno spazio/gioco e condivide il materiale con i compagni. Aiuta i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà. Collabora con i compagni per un progetto comune. Dimostra fiducia e rispetto verso gli adulti di riferimento. Mette in atto comportamenti sempre più responsabili ed autonomi. Manifesta il senso di	La mediazione didattica. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Regole di educazione stradale e ambientale. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. Documentazione del percorso educativo- didattico.
--	---	--	---	---

			appartenenza: riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.	
--	--	--	--	--

RUBRICA VALUTATIVA

PROFILO DELLA COMPETENZA.

FORMATIVA	ORIENTATIVA
Individua, delinea, guida e documenta i processi di crescita del bambino.	Osserva e documenta i livelli di acquisizione di abilità, conoscenze e competenze.
È attivo e consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per un fine comune. Ha cura di sé e dell'ambiente utilizzando un sano e corretto stile di vita. Esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo, chiede e fornisce aiuto.	

LIVELLO : A B C

LEGENDA: A- Traguardi pienamente raggiunti.

B - Traguardi parzialmente raggiunti

C - Traguardi NON raggiunti.

Competenze chiave europee: - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

3 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Giochi mimici, gestuali e d'imitazione. Maschere, travestimenti, burattini. Gioco simbolico. Giochi vocali individuali o di gruppo. Giochi organizzati e spontanei . Tecniche e materiali manipolativi/plastici. Colori primari. Corrispondenza	Il/La bambino/a comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 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. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce,	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità. Riconosce suoni e rumori dell'ambiente circostante. Individua la direzione e la provenienza del suono. Partecipa a canzoni attraverso il movimento del corpo. Ascolta brevi messaggi musicali e canori di vario genere . Esegue canzoni animate, conte, filastrocche. Interpreta suoni con semplici movimenti ritmici del corpo.	Rappresentazioni di situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. Drammatizzazioni . Ascolto di brani musicali, rappresentazioni grafico-pittoriche delle emozioni. Esplorazione del paesaggio sonoro circostante. Sperimentazione di semplici canzoni, rime e filastrocche. Recitazione di rime e filastrocche. Conversazioni nel rispetto dei turni e dell'ascolto dei compagni. Attività individuali e di gruppo finalizzate all'acquisizione delle

suono/movimento. Strumenti tecnologici. Eventi sonori. Sonorità del proprio corpo, di oggetti naturali, artificiali. Canzone, conte, filastrocche. Strumenti musicali. Espressione corporea. Suoni e rumori dello spazio esterno.	corpo e oggetti. Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando il linguaggio del corpo. Segue con curiosità spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.		Si esprime col canto individualmente ed in piccolo gruppo. Partecipa ad una semplice drammatizzazione. Realizza semplici rappresentazioni grafiche e pittoriche . Abbina i colori primari corrispondenti alla realtà. Familiarizza con alcuni strumenti tecnologici, seguendo le indicazioni dell'adulto. Esprime le proprie emozioni attraverso il gioco libero e guidato. Partecipa attivamente nei giochi simbolici e guidati. Sperimenta tecniche diverse per rappresentare gli elementi della realtà. Conosce i colori primari (rosso, giallo, blu).	competenze e delle abilità previste. Attività ludiche con materiale strutturato e non. Attività di raggruppamento, (forma, colore, dimensione). Attività di laboratorio nel piccolo e grande gruppo. Attività di routine, conversazioni. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie. Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non. Raccolta di materiali. Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. Utilizzo dei giochi interattivi. Osservazione sistematica e occasionale. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo.
--	---	--	--	---

			Sperimenta le tecniche di manipolazione. Esplora i materiali a disposizione. Accompagna una melodia con semplici movimenti del corpo. Riconosce il suono della propria voce, di quella dell'insegnante e dei compagni. Esplora e ricerca sonorità nello spazio esterno, inteso come ambiente di vita. Ascolta semplici brani musicali. Esprime emozioni utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Rappresenta i sentimenti con attività guidate . Segue semplici spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali).	La mediazione didattica. Utilizzo di semplice materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--	--	---	---

Competenze chiave europee: - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

4 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Giochi mimici, gestuali e d'imitazione. Maschere, travestimenti, burattini. Gioco simbolico. Giochi vocali individuali o di gruppo. Giochi ritmici. Giochi organizzati e spontanei . Gioco simbolico. Materiali manipolativi/plastici. Colori.	Il/La bambino/a comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Racconta e drammatizza semplici storie e le rappresenta attraverso 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	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità. Prova interesse e piacere nei confronti di spettacoli, attività teatrali e di drammatizzazione. Riconosce suoni e rumori dell'ambiente circostante. Individua la direzione e la provenienza del suono. Utilizza voce, corpo, oggetti, strumenti per riprodurre sequenze sonore. Partecipa a canzoni attraverso il movimento del corpo. Ascolta brevi messaggi musicali e canori di vario genere .	Rappresentazioni di situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. Drammatizzazioni di testi ascoltati. Rappresentazioni di oggetti, animali, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi. Ascolto di brani musicali, rappresentazioni grafico-pittoriche delle emozioni. Esplorazione del paesaggio sonoro circostante. Sperimentazione di semplici canzoni, rime e filastrocche. Verbalizzazione, drammatizzazione, rappresentazioni grafiche di

Corrispondenza suono/movimento. Funzione comunicativa dei messaggi non verbali. Strumenti tecnologici. Opere musicali e d'arte (pittura, musica). Eventi sonori. Sonorità del proprio corpo, di oggetti naturali, artificiali. Canzone, conte, filastrocche. Strumenti musicali. Tecniche di rappresentazione grafica. Linguaggi espressivi. Espressione	Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.		Esegue canzoni animate, conte, filastrocche con disinvoltura. Riproduce ritmi ascoltati. Interpreta suoni con movimenti ritmici del corpo. Si esprime col canto individualmente ed in piccolo gruppo. Comunica, racconta, esprime opinioni ed emozioni utilizzando i linguaggi del corpo in modo controllato. Interpreta personaggi e ruoli inventati, utilizzando in modo appropriato materiale ludico e di travestimento. Partecipa ad una drammatizzazione con attenzione. Rielabora storie attraverso semplici disegni. Realizza semplici	spettacoli . Recitazione di rime e filastrocche. Conversazioni nel rispetto dei turni e dell'ascolto dei compagni. Attività individuali e di gruppo finalizzate all'acquisizione delle competenze e delle abilità previste. Attività ludiche con materiale strutturato e non. Attività di raggruppamento, seriazione, in base ai criteri (forma, colore, dimensione). Attività di laboratorio nel piccolo e grande gruppo. Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita scolastica. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie. Riordino di semplici storie in sequenza . Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non.
--	--	--	---	--

corporea.			rappresentazioni grafiche e pittoriche . Inizia ad organizzare lo spazio foglio. Utilizza strumenti idonei all'attività in modo autonomo. Porta a termine il proprio elaborato. Abbina i colori corrispondenti alla realtà nell'esecuzione dei propri elaborati. Riconosce le parti principali e la funzione di alcuni strumenti didattici. Familiarizza con alcuni strumenti tecnologici, seguendo le indicazioni dell'adulto. Esprime le proprie emozioni attraverso il gioco libero e guidato. Partecipa attivamente nei giochi simbolici e guidati assumendo i diversi ruoli.	Raccolta di materiali. Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. Utilizzo dei giochi interattivi. Osservazione sistematica e occasionale. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. La mediazione didattica. Utilizzo di semplice materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio. Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
-----------	--	--	--	---

			Sperimenta tecniche diverse per rappresentare gli elementi della realtà. Rielabora graficamente esperienze vissute. Impugna differenti strumenti e ritaglia.	
--	--	--	---	--

Competenze chiave europee: - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenza digitale – imparare ad imparare - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

5 ANNI

Competenze	Risultati attesi e finalità	Percorsi didattici	Abilità	Modalità organizzative
Giochi mimici, gestuali e d'imitazione.	Il/La bambino/a comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	I percorsi didattici sono esplicitati in modo esaustivo in ogni singola progettazione.	Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità.	Rappresentazioni di situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.
Maschere, travestimenti, burattini.	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.		Segue con attenzione spettacoli di vario tipo. Individua i personaggi e la trama della rappresentazione.	Drammatizzazioni di testi ascoltati.
Gioco simbolico.	Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.		Osserva con attenzione opere d'arte di vario genere.	Rappresentazioni di oggetti, animali, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi.
Materiali manipolativi/plastici.			Migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici.	Riproduzione e commento di opere d'arte.
Colori.				Ascolto di brani musicali, rappresentazioni grafico-pittoriche delle emozioni e movimento a ritmo di musica.
Corrispondenza suono/movimento.			Prova interesse e piacere nei confronti di spettacoli, attività teatrali e di drammatizzazione.	Produzione di sequenze sonore e semplici ritmi.
Funzione comunicativa dei messaggi non verbali.				
Strumenti tecnologici.	Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.		Individua caratteristiche e somiglianze di brani	Esplorazione del paesaggio sonoro circostante; classificazione dei

Opere musicali e d'arte (pittura, fotografia, film, musica). Giochi vocali individuali o di gruppo. Giochi ritmici. Eventi sonori. Sonorità del proprio corpo, di oggetti naturali, artificiali. Canzone, conte, filastrocche. Strumenti musicali. .	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.		ascoltati. Riconosce e classifica suoni e rumori dell'ambiente circostante. Individua la direzione e la provenienza del suono. Discrimina e verbalizza le caratteristiche dei suoni e dei rumori percepiti. Riconosce il suono di alcuni strumenti musicali. Utilizza voce, corpo, oggetti, strumenti per riprodurre sequenze sonore. Partecipa a canzoni attraverso il movimento del corpo. Esegue canzoni animate, conte, filastrocche con disinvoltura. Riproduce ritmi ascoltati. Comunica, racconta, esprime opinioni ed emozioni utilizzando i linguaggi del corpo in modo controllato.	suoni. Sperimentazione e invenzione di semplici canzoni, rime e filastrocche. Verbalizzazione, drammatizzazione, rappresentazioni grafiche di spettacoli o film visti. Recitazione di rime e filastrocche. Conversazioni su argomenti di diverso interesse, nel rispetto dei turni e dell'ascolto dei compagni. Attività individuali e di gruppo finalizzate all'acquisizione delle competenze e delle abilità previste. Attività ludiche con materiale strutturato e non. Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri individuato (forma, colore, dimensione). Attività di laboratorio nel piccolo e grande gruppo. Attività di routine, conversazioni, riflessioni in relazione al proprio vissuto e a fatti, eventi della vita
--	---	--	---	--

			Interpreta personaggi e ruoli inventati , utilizzando in modo appropriato materiale ludico e di travestimento. Partecipa ad una drammatizzazione con attenzione. Rielabora storie attraverso disegni ricchi di particolari. Realizza i personaggi di storie narrate utilizzando materiali diversi. Realizza rappresentazioni grafiche e pittoriche con completezza. Organizza lo spazio foglio con ordine. Utilizza strumenti idonei all'attività in modo autonomo. Porta a termine il proprio elaborato con cura e precisione. Abbina i colori	scolastica. Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie e riordino in sequenza . Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non. Raccolta di materiali. Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. Utilizzo dei giochi interattivi. Osservazione sistematica e occasionale. La valorizzazione del gioco. La ricerca/azione e l'esplorazione. Il dialogo continuo. La mediazione didattica. Utilizzo di materiale tecnologico. Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola. I rapporti con il territorio.
--	--	--	--	--

			corrispondenti alla realtà nell'esecuzione dei propri elaborati. Riconosce le parti principali e la funzione di alcuni strumenti. Utilizza alcuni strumenti tecnologici, seguendo le indicazioni dell'adulto.	Valutazione tramite osservazioni sistematiche ed occasionali in relazione alle esperienze proposte. La documentazione del lavoro.
--	--	--	--	---

RUBRICA VALUTATIVA

PROFILO DELLA COMPETENZA.

FORMATIVA	ORIENTATIVA
Individua, delinea, guida e documenta i processi di crescita del bambino.	Osserva e documenta i livelli di acquisizione di abilità, conoscenze e competenze.
Riconosce ed è sensibile alle varietà di culture, lingue ed espressioni artistiche, musicali, visive e letterarie. Si esprime con creatività e partecipazione in relazione al proprio talento, attitudine e preferenza.	

LIVELLO : ☐ A ☐ B ☐ C

LEGENDA: A- Traguardi pienamente raggiunti.

B - Traguardi parzialmente raggiunti

C - Traguardi NON raggiunti.

VALUTAZIONE E VERIFICA

La valutazione nella Scuola dell'Infanzia prevede:

un momento di valutazione iniziale volto a delineare un quadro delle capacità e delle esperienze con cui i bambini accedono alla Scuola dell'Infanzia;

dei momenti di verifiche intermedie, interni alle varie sequenze didattiche, che consentono di aggiustare e individualizzare le proposte educative e i percorsi di apprendimento;

dei momenti di verifica finale per la valutazione degli esiti formativi, della qualità dell'attività educativa e didattica e del significato globale dell'esperienza scolastica.

I criteri di valutazione sono individuati in:

- Osservazione costante e continua delle attività educative durante la loro fase di attuazione;
- Confronto di esperienze, ricerca di situazioni e prove che possono individuare il grado di maturazione raggiunto da ogni bambino;
- Registrazione mediante schemi precedentemente approntati dei dati emersi dalle osservazioni fatte durante le attività educative;
- Controllo di abitudini, comportamenti e di abilità acquisite dai bambini per individuarne i problemi e le difficoltà;
- Confronto - dibattito a livello di gruppo scolastico dei dati emersi dalle registrazioni eseguite durante lo svolgimento delle attività educative;
- Accertamento dell'autenticità delle motivazioni e loro validità per poterle finalizzare ai reali bisogni;
- Valutazione dei risultati raggiunti, in relazione agli obiettivi stabiliti in termini didattico – educativi e in ragione di una maggior o minore validità delle scelte operative proposte attuate.

