



DIREZIONE DIDATTICA STATALE GRAGNANO 2
“Oreste Lizzadri”

Via Vittorio Veneto, 18 – 80054 Gragnano (NA)
Tel. 0818012921 - C.M. NAEE142002 - C.F. 82008620633
sito web: www.ddgragnano2.edu.it
e-mail: naee142002@istruzione.it pec: naee142002@pec.istruzione.it



CURRICOLO DI ISTITUTO

SCUOLA DELL'INFANZIA



Premessa

L'obiettivo che si prefigge il documento *“Indicazioni nazionali e nuovi scenari”* è quello di *garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro.*

La nostra istituzione scolastica si propone di organizzare e descrivere, attraverso la stesura e la realizzazione di un **curricolo verticale** per discipline, un intero percorso formativo dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola primaria. In esso si intrecciano e si fondono il concetto unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo, verticale e orizzontale delle tappe e delle scansioni d'apprendimento dell'alunno con i processi cognitivi e relazionali, disciplinari e trasversali.

Elementi fondanti saranno:

- L'inclusione
- La continuità
- La gradualità degli apprendimenti
- Lo sviluppo sostenibile.



FINALITÀ E ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO CON RIFERIMENTO ALL'AGENDA 2030

Il curricolo verticale si struttura in finalità, traguardi per lo sviluppo delle competenze, obiettivi di apprendimento, valutazione, certificazione delle competenze e si esplicita nel profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione. Il curricolo favorisce le pratiche inclusive e di integrazione, promuove la prevenzione della dispersione scolastica, rende la scuola viva comunità educativa, professionale, di cittadinanza: esso si realizza come un processo dinamico e aperto attraverso i campi di esperienza, le discipline e le aree disciplinari. Le discipline non hanno confini rigidi e le competenze sviluppate nell'ambito di ognuna concorrono, a loro volta, alla promozione di competenze più ampie e trasversali. Le competenze chiave di cittadinanza sono promosse continuamente nell'ambito di tutte le attività di apprendimento, utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che ciascuna disciplina può offrire.

Sono competenze trasversali comuni a tutte le discipline e agli ordini di scuola: infanzia e primaria.

La pianificazione delle singole Unità di apprendimento prevede anche lo sviluppo e la trattazione di importanti tematiche trasversali del nostro curricolo: lettura, legalità, ambiente, intercultura, alimentazione, salute e sviluppo sostenibile. In particolare, alla luce della forte attenzione dell'Italia ai temi dello "sviluppo sostenibile", a seguito delle iniziative delle nazioni Unite e dell'Unione Europea, sono stati visionati e discussi gli obiettivi di sviluppo sostenibile.

La scuola non può prescindere, da tali obiettivi, infatti l'Agenda 2030 con i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile supera definitivamente l'idea che la sostenibilità sia unicamente una questione ambientale e afferma una visione integrata delle diverse dimensioni dello sviluppo. Pertanto, la nostra scuola nei prossimi anni opererà per contribuire al raggiungimento di obiettivi di sostenibilità, di salute e di benessere.



Fonti di legittimazione

Alla luce dei nuovi sviluppi culturali, sociali ed istituzionali, il Curricolo verticale della Direzione Didattica Statale Gragnano 2 “O. Lizzadri” è stato rimodulato nel rispetto ed in relazione a precisi **riferimenti normativi**:

- ✓ D.P.R. n. 275/99: Regolamento sull'autonomia scolastica;
- ✓ Profilo educativo, culturale e professionale (D. Lgs. 59/2004);
- ✓ Competenze chiave di cittadinanza (archivio normativa Pubbl. Istr. 2007);
- ✓ Indicazioni Nazionali per il Curricolo Irc DPR 11/02/2010 per La Scuola Infanzia Primaria e Secondaria;
- ✓ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 04/09/2012, con Profilo dello studente CM n. 3 del 13 /02/2015;
- ✓ Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU;
- ✓ Decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62 e, in particolare, l'articolo 9;
- ✓ D. Lgs.vo n. 62/2017;
- ✓ Certificazione delle competenze modello per il primo ciclo;
- ✓ Legge n° 107 del 13/7/2015: art.1; c. 14: PTOF; Curricolo di istituto; Rav e Piani di miglioramento;
- ✓ Indicazioni nazionali e nuovi scenari 22 febbraio 2018;
- ✓ Quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea (Raccomandazione del 22 maggio 2018).
- ✓ La nuova Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 9009/18/CE che fornisce una definizione di competenza digitale basata sul framework DigComp 2.1

Lessico Condiviso

L'impegno e la ricerca sul curricolo verticale implica la necessità di avviare la costruzione di un linguaggio comune, un lessico più attento alle esigenze formative della scuola di base, che includa: la continuità educativa, la personalizzazione, il successo formativo, il sostegno alle motivazioni.

NUCLEI FONDANTI

Sono le categorie fondamentali che ricorrono in tutti i campi di esperienze e in tutte le discipline, che hanno valore strutturante generativo di conoscenze, ed orientano la scelta dei contenuti prioritari all'insegnamento e all'apprendimento. Contengono al loro interno tre dimensioni (contenuto, processo cognitivo, attività) che sono informazioni utili anche per orientare l'azione didattica degli insegnanti nelle classi.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (INDICAZIONI)

I traguardi per lo sviluppo delle competenze costituiscono criteri per la valutazione per le competenze attese, indicano piste da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo totale dell'alunno. L'istituzione scolastica individua i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei passaggi più significativi del percorso curricolare.

COMPETENZE

Sono la **capacità dimostrata di utilizzare** le conoscenze, le abilità e le attitudini personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; ciò che l'alunno sa fare, in un contesto nuovo, utilizzando in modo intenzionale conoscenze/capacità. Le competenze sono descritte in termini di **responsabilità e autonomia - SAPER ESSERE**, ossia "l'utilizzazione consapevole in un compito del proprio patrimonio concettuale ristrutturato".

ABILITÀ

Indicano la capacità di **applicare conoscenze** e di **utilizzare il SAPER FARE per svolgere compiti** e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'utilizzo di metodi, materiali, attrezzature e strumenti).

CONOSCENZE

Sono il risultato della **assimilazione di informazioni** attraverso l'apprendimento; le conoscenze costituiscono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relativo ad un ambito di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche e/o pratiche – **SAPERE**

EVIDENZE

Sono i comportamenti che rendono manifesta ogni competenza chiave e che rappresentano i criteri di valutazione della prestazione.

PADRONANZA

É il grado di competenza raggiunta.

UdA

L'Unità di Apprendimento è uno strumento didattico, un modello sequenziale di azioni didattiche che induce il docente ad andare al di là dell'organizzazione e dell'esposizione dei contenuti disciplinari, selezionando le attività, che riguarderanno di volta in volta specifici contenuti e obiettivi, secondo una sequenza che rispetta i processi di apprendimento dell'alunno.

LE OTTO NUOVE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

“Il **22 maggio 2018** il Consiglio europeo, accogliendo la proposta avanzata il 17 gennaio 2018 dalla Commissione europea, ha varato la Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e l'Allegato Quadro di riferimento europeo, che sostituiscono la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 e relativo Allegato sullo stesso tema. A distanza di 12 anni, la nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente rinnova e sostituisce il precedente dispositivo del 2006. Il documento tiene conto da un lato delle profonde trasformazioni economiche, sociali e culturali degli ultimi anni, dall'altro della persistenza di gravi difficoltà nello sviluppo delle competenze di base dei più giovani. Emerge una crescente necessità di maggiori competenze imprenditoriali, sociali e civiche, ritenute indispensabili “per assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti”. Tali competenze sono considerate le chiavi di accesso al futuro.

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO	
2006	2018
1. Comunicazione nella madre lingua	1. Competenza alfabetica funzionale
2. Comunicazione nelle lingue straniere	2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	3. Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria
4. Competenza digitale	4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
6. Competenze sociali e civiche	6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità	7. Competenza imprenditoriale
8. Consapevolezza ed espressione culturale	8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

Si è scelto, dunque, di articolare il curricolo verticale dell'Istituto a partire dalle **nuove otto competenze chiave europee** (esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento europeo del 22 maggio 2018) perché queste *rappresentano*, come del resto precisa la Premessa delle Indicazioni 2012, *la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione e spiegano le motivazioni dell'apprendimento stesso*, attribuendogli senso e significato.

Esse sono delle “meta competenze” poiché, come afferma il Parlamento europeo: *“le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione”*.

Molte competenze si sovrappongono e sono correlate tra loro; la competenza fondamentale nelle abilità del linguaggio, della lettura, della scrittura, del calcolo, nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e nell'imparare ad imparare è trasversale a tutte le attività di apprendimento. Sono comunque state individuate come “*essenziali*” le:

- **competenze sociali**, (esistenziali, relazionali e procedurali) con attenzione all'educazione alla cittadinanza, basata sulla conoscenza dei propri diritti e doveri come membri di una comunità e sull'impegno ad esercitarla con la capacità di gestione costruttiva dei sentimenti;
- **competenze trasversali** (non riferibili direttamente ad una specifica disciplina) quali comunicazione, pensiero critico, creatività, motivazione, iniziativa, capacità di risolvere problemi, valutazione del rischio, assunzione di decisioni, lavoro di gruppo e soprattutto “*apprendere ad apprendere*”.

<u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</u> (Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018)	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Capacità di esprimere, individuare, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia in orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in diversi contesti.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace. Creare un atteggiamento positivo nei confronti della diversità culturale nonché creare interesse e curiosità per lingue diverse.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	La competenza matematica è la capacità e disponibilità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici, per risolvere problemi in situazioni quotidiane. Capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici e diagrammi). La competenza in scienze è la capacità di spiegare il mondo che ci circonda, usano l'insieme delle conoscenze e delle metodologie (osservazione e sperimentazione). La competenza in scienze, tecnologia e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale dei cittadini.

COMPETENZA DIGITALE	Utilizzare i mezzi tecnologici e digitali con dimestichezza e responsabilità, per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, attraverso anche la creazione di contenuti, avendo cura di rispettare le norme relative alla sicurezza (competenze in cybersicurezza).
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	Riflettere su se stessi, gestire efficacemente il tempo, cooperare con gli altri in modo costruttivo e gestire il proprio apprendimento. Affrontare incertezze e complessità ed essere in grado di imparare ad imparare, favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, empatizzare e gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Agire da cittadini responsabili; conoscere, comprendere e rispettare le regole della vita civica e sociale.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Tradurre le idee in azione. In ciò rientrano, la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Comprendere l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni, comunicati in diverse culture, attraverso un'ampia varietà di arti e altre forme culturali.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DA ACQUISIRE AL TERMINE DELL'ISTRUZIONE OBBLIGATORIA

Inoltre, alla scuola italiana è stato richiesto di individuare delle competenze di cittadinanza ed esse sono state inserite nel documento che ha dato un assetto curricolare alla Raccomandazione del parlamento europeo, ossia nel Decreto Ministeriale 22 agosto 2007, n. 139 “*Regolamento recante norme in materia di adempimento dell’obbligo di istruzione*”.

L’elevamento dell’obbligo di istruzione intende favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale. Pertanto, le **Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell’istruzione obbligatoria** sono le seguenti:

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

(inserite nel Decreto Ministeriale 22 agosto 2007, n. 139)

IMPARARE AD IMPARARE	Organizzare il proprio apprendimento, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio
PROGETTARE	Utilizzare le competenze maturate per darsi obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti
COMUNICARE	Comprendere messaggi di genere e complessità diversi trasmessi con linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc...), mediante diversi supporti (cartacei, informatici, multimediali); esprimere concetti, pensieri, norme, procedure e stati d'animo rappresentandoli con linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc...).
COLLABORARE E PARTECIPARE	Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	Partecipare attivamente alla vita sociale, riconoscendo l'importanza delle regole, della responsabilità personale, dei propri e altrui diritti e doveri, dei limiti e delle opportunità
RISOLVERE PROBLEMI	Affrontare e risolvere situazioni problematiche, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni, utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline, partendo anche da esperienze di vita quotidiana.
INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	Riconoscere analogie e differenze, cause ed effetti tra fenomeni, eventi e concetti, cogliendone la natura sistemica
ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti ed opinioni

CURRICULO VERTICALE CORRISPONDENZA TRA COMPETENZE CHIAVE EUROPEE, CAMPI DI ESPERIENZA, DISCIPLINE DI RIFERIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	SCUOLA DELL'INFANZIA <i>Campi di esperienza</i>	SCUOLA DEL PRIMO CICLO <i>Discipline</i>
Competenza Alfabetica Funzionale	I discorsi e le parole	Italiano Tutte le discipline
Competenza Multilinguistica	I discorsi e le parole (Lingua inglese)	Lingue inglese
Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria	La conoscenza del mondo	Matematica Scienze Tecnologia
Competenza Digitale	La conoscenza del mondo I discorsi e le parole Immagini, suoni e colori	Tutte le discipline
Competenza Personale, Sociale e Capacità Di Imparare a Imparare	Il sé e l'altro Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline
Competenze in Materia di Cittadinanza	Tutti i campi di esperienza	Cittadinanza e Costituzione Tutte le discipline
Competenza Imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline
Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturale	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento Immagini, Suoni, Colori Religione Cattolica	Storia Geografia Arte Musica Motoria/Educazione Fisica Religione Cattolica

IMPOSTAZIONI METODOLOGICHE DI FONDO E STRATEGIE COMUNI AI DUE ORDINI DI SCUOLA

La crescente complessità delle classi, all'interno delle quali sono sempre più spesso presenti casi di disabilità, di disturbi specifici dell'apprendimento, di problematiche dovute al disagio sociale, mette in luce la necessità, da parte della scuola, di adottare una didattica che non lasci indietro nessuno.

È questo il compito della cosiddetta **didattica inclusiva** il cui scopo è quello di rispondere positivamente ad ogni rischio di esclusione.

Nel rispetto di una **progettualità didattica orientata all'inclusione** che vada, quindi, incontro alle esigenze di tutti e di ciascuno, la Scuola è chiamata a adottare una didattica creativa, adattiva, flessibile e il più vicino possibile alla realtà, superando ogni rigidità metodologica, agevolando così l'attuazione di risposte funzionali ai diversi bisogni educativi.

Ciò avverrà organizzando gli ambienti di apprendimento e le attività in modo da permettere ad ogni alunno di partecipare alla vita di classe e all'apprendimento nella maniera più attiva e autonoma possibile e adottando strategie, metodologie e strumenti in relazione ai bisogni educativi di tutti.

I criteri che guidano l'azione didattica dei docenti dell'Istituto, comuni ai due ordini di scuola, e le impostazioni metodologiche di fondo, che sottendono ai vari interventi educativi e formativi, tendono a:

1. Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.
2. Attuare interventi adeguati nel rispetto delle diversità.
3. Favorire l'esplorazione e la scoperta (metodo scientifico).
4. Predisporre un clima scolastico accogliente, equilibrato e cooperativo, attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.
5. Incoraggiare l'apprendimento cooperativo, sia all'interno del gruppo classe sia nei piccoli gruppi.
6. Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere e sviluppare l'autonomia nello studio.
7. Applicare le strategie legate alle nuove tecnologie (TIC) che permettono di trasformare l'aula scolastica in uno spazio virtuale più ampio, favorendo la comunicazione all'interno della classe e l'attività di ricerca.
8. Avviare azioni di recupero delle difficoltà, di supporto del percorso scolastico per la promozione del successo formativo di tutti gli alunni.
9. Favorire lo sviluppo delle capacità creative, logiche ed organizzative; l'acquisizione e il potenziamento dei contenuti delle discipline; lo sviluppo del ragionamento logico necessario alla gestione delle informazioni; la capacità di progettazione e di organizzazione del lavoro.

10. Coinvolgere le famiglie e altri soggetti pubblici e privati, operanti sul territorio quali interlocutori dei processi di inclusione scolastica e sociale.
11. Sostenere e promuovere un approccio strategico nello studio utilizzando mediatori didattici facilitanti l'apprendimento (strumenti compensativi e misure dispensative).
12. Promuovere sempre di più l'alfabetizzazione informatica per favorire lo sviluppo delle capacità creative, logiche ed organizzative.

METODOLOGIE E STRUMENTI PER PROMUOVERE UNA DIDATTICA INCLUSIVA

È necessario premettere che la lezione frontale mantiene il suo valore didattico poiché offre innegabili vantaggi soprattutto quando si vogliono offrire tante informazioni ad un alto numero di persone.

Tuttavia, la più recente ricerca pedagogica suggerisce di introdurre, accanto alla lezione frontale, altri approcci metodologici.

A seguire vengono, quindi, presentate alcune strategie educativo-didattiche che i docenti utilizzeranno in base alle esigenze della classe, affinché il curriculum d'Istituto abbia una valenza davvero inclusiva:

- ✓ **LEZIONE PARTECIPATA:** implica un costante coinvolgimento degli studenti anche attraverso giochi di ruolo, lavori di gruppo e attività pratiche che danno vita all'imparare facendo.
- ✓ **CONVERSAZIONE, DISCUSSIONE, DIALOGO** guidati dall'insegnante: nel corso di queste attività ogni alunno ha la possibilità di essere valorizzato poiché può esprimere il proprio punto di vista, proporre le proprie osservazioni e comunicare i propri dubbi.
- ✓ **BRAINSTORMING:** indica un metodo di lavoro di gruppo in cui viene sfruttata la libera associazione di idee: la finalità è fare emergere diverse possibili alternative per la soluzione di un problema. Ogni persona del gruppo è così chiamata ad esprimere, in un clima sereno e creativo, quante più idee possibili che verranno poi analizzate e selezionate. Migliora la creatività, favorisce l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.
- ✓ **TUTORING:** modalità di gestione responsabile della classe, che permette la compartecipazione di uno o più alunni nello sviluppo dell'attività educativo/didattica; favorisce la responsabilizzazione e rende più efficace la comunicazione didattica.

- ✓ **DIDATTICA LABORATORIALE:** è una strategia didattica che si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti. In tale contesto la figura dell'insegnante assume una notevole valorizzazione: dal docente trasmettitore di conoscenze consolidate all'insegnante ricercatore, che progetta l'attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi; permette agli studenti di acquisire conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili. Per la realizzazione della suddetta attività non è, dunque, necessario dover possedere un vero e proprio laboratorio.
- ✓ **LAVORO DI GRUPPO:** per attivare e coinvolgere tutti gli alunni nella fase produttiva; di volta in volta, anche a seconda dell'attività proposta, l'insegnante valuta se costituire gruppi di livello, oppure gruppi in cui sia assicurata una certa verticalità di competenze.
- ✓ **PROBLEM SOLVING:** l'apprendimento per tentativi ed errori; è l'insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche e migliora le strategie operative.
- ✓ **PEER EDUCATION** (o educazione tra pari): è una strategia didattica in cui sono gli alunni a trasmettere conoscenze ed esperienze a coetaneo ad alunni più piccoli. La peer education rende i ragazzi protagonisti e responsabili, in prima persona, della propria educazione e conoscenza, sollecita il confronto e l'aiuto reciproco. Viene considerata dagli alunni una modalità di apprendimento attiva, giocosa ed efficace. La peer education riattiva la socializzazione all'interno del gruppo classe attraverso l'approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.
- ✓ **COOPERATIVE LEARNING:** modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali; coinvolge attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri. In questo caso l'insegnante diventa un organizzatore, mediatore, facilitatore di un apprendimento attivo.
- ✓ **DIDATTICA MULTISENSORIALE:** uso costante e simultaneo di più canali percettivi (visivo, uditivo, tattile, cinestesico) di molteplici linguaggi (pittorico, teatrale, musicale...) per incrementare l'apprendimento e poter esprimere e valorizzare molteplici personalità.
- ✓ **TECNOLOGIE MULTIMEDIALI:** computer, tablet, notebook per utilizzare software didattici.
- ✓ **MEDIATORI DIDATTICI** (che possono essere attivi, iconici, analogici e simbolici): rendono l'apprendimento significativo, creativo e attivo. Nelle mappe, ad esempio, lo studente è chiamato ad interagire attivamente con i concetti per scoprire, selezionare, collegare, mettere in relazione le nuove conoscenze.
- ✓ **DIGITAL BOARD e/o LIM:** permette di accedere a una infinita quantità di informazioni, visualizzazione di filmati o immagini; interazione visiva di testi o esercizi

(costruzione di testi collettivi); costruzione di unità di lavoro informatizzate con possibilità di personalizzarle per il gruppo classe e utilizzandole in modo flessibile; favorisce e promuove l'interazione, lasciando spazio alla creatività degli studenti, affinché realizzino ricerche o unità di lavoro multimediali in modo autonomo, singolarmente o in piccolo gruppo. Inoltre, favorisce apprendimento costruttivo ed esplorativo; per gli alunni con difficoltà risulta essere uno strumento compensativo (videoscrittura, realizzazione di schemi e mappe, tabelle...).



COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare ed 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. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

CAMPI DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Italiano

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

CONOSCENZE, ABILITÀ E ATTITUDINI ESSENZIALI LEGATE A TALE COMPETENZA

Tale competenza comprende **la conoscenza** della lettura e della scrittura e una buona comprensione delle informazioni scritte e quindi presuppone la conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio. Ciò comporta la conoscenza dei principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua.

Le persone dovrebbero possedere **l'abilità** di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Questa competenza comprende anche la capacità di distinguere fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare sussidi, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.

Un atteggiamento positivo nei confronti di tale competenza comporta la disponibilità al dialogo critico e costruttivo, l'apprezzamento delle qualità estetiche e l'interesse a interagire con gli altri. Implica la consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea:		Competenza alfabetica funzionale	
Competenza chiave di cittadinanza:		Comunicare	
Campi di esperienza di riferimento:		I discorsi e le parole	
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia			
<ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando le tecnologie digitali e nuovi media. 			
DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE			
NUCLEI TEMATICI		COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	
1.Ascolto e parlato		1. Padroneggiare la lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e raccontare le proprie esperienze.	
2.Lettura (di immagini)		1. Verbalizzare una sequenza di immagini	
3.Comprendione		1. Comprendere discorsi, narrazioni e semplici spiegazioni	
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Padroneggiare la lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e raccontare le proprie esperienze.	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Sperimentare le proprie capacità comunicative	Esprimere e comunicare i propri vissuti, emozioni e stati d'animo usando un lessico appropriato	Usare il linguaggio per interagire e comunicare
	Esprimere emozioni e necessità con le parole	Promuovere l'arricchimento del lessico	Comunicare con un linguaggio corretto ed appropriato il proprio vissuto, le proprie emozioni e stati d'animo.

	Riferire il proprio vissuto personale ed esperienze recenti Acquisire nuovi vocaboli		Arricchire il lessico e l'articolazione della frase.
MICROABILITÀ	Utilizzare un linguaggio essenziale per riferire emozioni e bisogni. Pronunciare nuovi vocaboli	Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione verbale Acquisire nuovi vocaboli Migliorare la pronuncia corretta delle parole.	Utilizzare il linguaggio verbale per comunicare Pronunciare parole e semplici frasi Arricchire il lessico
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Verbalizzare una sequenza di immagini	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Leggere semplici immagini Verbalizzare i propri disegni	Leggere immagini riferendone il contenuto in modo semplice Descrivere i propri disegni con un lessico appropriato	Leggere e descrivere immagini in ordine logico temporale Descrivere le proprie produzioni in modo dettagliato
MICROABILITÀ	Mostrare interesse per le immagini Attribuire un significato ai propri disegni	Leggere semplici immagini Descrivere i propri disegni con semplici parole	Leggere immagini in sequenza Descrivere le proprie produzioni grafiche
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Comprendere discorsi, narrazioni e semplici spiegazioni	

SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	<p>Acquisire e comprendere nuovi vocaboli</p> <p>Comprendere semplici consegne verbali riferite alle pratiche routinarie.</p> <p>Ascoltare e comprendere un racconto con utilizzo di immagini</p>	<p>Acquisire e comprendere nuovi vocaboli</p> <p>Comprendere semplici consegne e spiegazioni.</p> <p>Ascoltare e comprendere un racconto</p>	<p>Ascoltare, comprendere e rielaborare racconti</p> <p>Completare inventare racconti.</p> <p>Chiedere e offrire spiegazioni.</p> <p>Usare il linguaggio per descrivere attività. Sperimentare le prime forme di scrittura.</p>
MICROABILITÀ	<p>Comprendere ed eseguire semplici consegne</p> <p>Ascoltare e comprendere semplici parole</p> <p>Ascoltare e comprendere un semplice racconto con l'utilizzo di immagini</p>	<p>Comprendere ed eseguire semplici consegne ed istruzioni</p> <p>Ascoltare un racconto mostrando di comprenderne il significato generale</p>	<p>Riassumere con parole proprie un breve racconto con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Completare racconti con la guida dell'insegnante</p> <p>Porre e rispondere a domande</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta.</p>
CONOSCENZE			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<p>Le filastrocche, i canti, le poesie.</p> <p>La lettura di immagini.</p> <p>I racconti</p> <p>Le drammatizzazioni</p>	<p>Le filastrocche, i canti, le poesie.</p> <p>La lettura di immagini.</p> <p>I racconti</p> <p>Le sequenze logico temporali</p> <p>Le drammatizzazioni.</p>	<p>Le filastrocche, i canti, le poesie.</p> <p>La lettura di immagini</p> <p>Le drammatizzazioni</p> <p>I racconti</p> <p>Le sequenze logico-temporali</p> <p>Le scritture spontanee</p>	

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

La competenza multilinguistica è 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. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Il livello di padronanza di un individuo varia inevitabilmente tra le quattro dimensioni (listening, speaking, reading, writing), tra le diverse lingue e a seconda del background sociale e culturale, del suo ambiente, delle sue esigenze e/o dei suoi interessi.

CAMPI DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Inglese

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

CONOSCENZE, ABILITÀ E ATTITUDINI ESSENZIALI LEGATE A TALE COMPETENZA

La competenza multilinguistica si basa sulla **conoscenza** del vocabolario e della grammatica, sulla comprensione dei principali tipi di interazione verbale e dei registri linguistici nonché sulla consapevolezza delle consuetudini sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi.

Le **abilità** essenziali per questa competenza consistono nella capacità di comprendere messaggi orali, di iniziare, sostenere e concludere conversazioni e di leggere, comprendere e redigere testi, a livelli diversi di padronanza in diverse lingue, a seconda delle esigenze individuali. Le persone dovrebbero saper usare gli strumenti in modo opportuno e imparare le lingue in modo formale, non formale e informale tutta la vita.

Un **atteggiamento** positivo comporta l'apprezzamento della diversità culturale nonché l'interesse e la curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale. Essa presuppone anche rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona, compresi sia il rispetto per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio che la valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea:		Competenza multilinguistica	
Competenza chiave di cittadinanza:		Comunicare	
Campi di esperienza di riferimento:		I discorsi e le parole	
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia			
<ul style="list-style-type: none"> • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse. • Riconosce, sperimenta la pluralità dei linguaggi. • Si misura con la creatività e la fantasia 			
DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE			
NUCLEI TEMATICI		COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	
1. Ascolto		1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	
2. Parlato		1. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. 2. Recitare brevi e semplici filastrocche, memorizzare e cantare semplicianzoncine.	
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Familiarizzare coi primi suoni di lingua inglese Comprendere semplici parole	Comprendere istruzioni e semplici espressioni con l'ausilio delle immagini della mimica gestuale	Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari pronunciate chiaramente lentamente con l'ausilio delle immagini della mimica gestuale
MICROABILITÀ	Ascoltare suoni di lingua inglese Comprendere semplici parole con l'ausilio delle immagini	Comprendere semplici espressioni con l'ausilio di immagini	Comprendere parole e semplici frasi, associate alle immagini e con l'aiuto dell'insegnante

ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		1.Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Ripetere semplici parole di uso quotidiano	Ripetere semplici parole ed espressioni di uso quotidiano in risposta a stimoli proposti dall'insegnante	Rispondere a semplici domande in contesti di gioco e di vita quotidiana
MICROABILITÀ	Ripetere in gruppo semplici parole	Ripetere parole e semplici espressioni note con l'aiuto dell'insegnante	Ripetere parole e semplici espressioni note con l'aiuto dell'insegnante
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		2. Recitare brevi e semplici filastrocche, memorizzare e cantare semplicicanzoncine	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Riprodurre brevi espressioni attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici, immagini e mimica gestuale	Riprodurre semplici canti attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici, immagini e mimica gestuale.	Riprodurre e memorizzare filastrocche e semplici canti attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici, immagini e mimica gestuale
MICROABILITÀ	Riprodurre semplici parole attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici, immagini e mimica gestuale	Riprodurre semplici parole attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici, immagini e mimica gestuale	Riprodurre filastrocche e semplici canti attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici, immagini e mimica gestuale

CONOSCENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Lessico di base su argomenti di vita quotidiana (saluti, presentazione, numeri, colori).	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana (saluti, presentazione, numeri, colori).	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana (saluti, presentazione, numeri, colori, oggetti scolastici, parti del corpo).
Pronuncia di un repertorio di parole e frasi di uso comune.	Pronuncia di un repertorio di parole e frasi di uso comune.	Pronuncia di un repertorio di parole e frasi di uso comune.
Strutture di comunicazione semplici e quotidiane	Strutture di comunicazione semplici e quotidiane	Strutture di comunicazione semplici e quotidiane (istruzioni, comandi).

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

- A. 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. Tale competenza 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 sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze e tecnologie implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

CAMPI DI ESPERIENZA: Conoscenza del mondo

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Matematica, Scienze e Tecnologia

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

CONOSCENZE, ABILITÀ E ATTITUDINI ESSENZIALI LEGATE A TALE COMPETENZA

A. **La conoscenza** basilare nel campo della matematica comprende una consistente conoscenza dei numeri, delle misure e delle strutture, delle operazioni fondamentali e delle presentazioni matematiche di base, una comprensione dei termini e dei concetti matematici ed una consapevolezza dei quesiti cui la matematica può fornire una risposta.

Una persona dovrebbe avere **le abilità** per applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano, nella sfera domestica e sul lavoro; seguire ed esaminare concatenazioni di argomenti; essere in grado di sviluppare un ragionamento matematico, comprendere le prove matematiche e comunicare in linguaggio matematico utilizzando sussidi appropriati tra i quali i dati statistici e i grafici.

Un'attitudine positiva in relazione alla matematica si basa sul rispetto della verità e sulla disponibilità a cercare cause e a valutarne la validità.

1. Per quanto concerne scienze, tecnologia e ingegneria, **la conoscenza** essenziale include i principi di base del mondo naturale, i concetti, le teorie e i metodi scientifici fondamentali, le tecnologie, i prodotti e i processi tecnologici, nonché la comprensione del loro impatto, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale. Queste competenze dovrebbero consentire alle persone di capire meglio i progressi, i limiti e i rischi delle teorie, applicazioni e tecnologie scientifiche nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisione, ai valori, alle questioni morali, alla cultura ecc.).

Tra **le abilità** rientra la comprensione della scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati, la capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi, nonché la disponibilità a rinunciare alle proprie convinzioni se esse sono smentite da nuovi risultati empirici. Le abilità comprendono, inoltre, la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici oltre che dati scientifici per conseguire un obiettivo o per formulare una decisione o trarre conclusioni sulla base di dati probanti. Le persone dovrebbero essere capaci di identificare gli aspetti fondamentali dell'indagine scientifica e di comunicare le conclusioni e i ragionamenti relativi.

Questa competenza include **un'attitudine** di valutazione critica e curiosità, un interesse per le questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità, in particolare per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea:	Competenza matematica, competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
Competenza chiave di cittadinanza:	Risolvere problemi Individuare collegamenti e relazioni Acquisire ed interpretare l'informazione Progettare
Campi di esperienza di riferimento:	La conoscenza del mondo
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia	
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali 	
DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE	
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE
1. Conoscenze e numeri	Raggruppare, ordinare, confrontare e valutare quantità Conoscere i numeri
2. Spazio e figure	Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone Individuare le trasformazioni naturali su di sé, negli altri, negli oggetti, nell'anatura
3. Relazione, dati e previsioni	Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni

ABILITÀ

1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Raggruppare, ordinare, confrontare e valutare quantità Conoscere i numeri	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	<p>Raggruppare secondo un criterio dato</p> <p>Riconoscere tra due oggetti il più grande e il più piccolo</p> <p>Riconoscere quantità (pochi/tanti)</p> <p>Individuare le forme geometriche cerchio, quadrato</p>	<p>Raggruppare classificare oggetti secondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colore • forma • grandezza • <p>Riconoscere quantità.</p> <p>Compiere prime operazioni di quantificazione (pochi/tanti/uno/nessuno)</p> <p>Riconoscere le figure geometriche</p>	<p>Collocare oggetti e immagini negli insiemi.</p> <p>Raggruppare seriale secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Individuare la quantità e associarla simboli non convenzionali.</p> <p>Compiere operazioni di conteggio abbinando la quantità al simbolo numerico.</p> <p>Compiere esperienze concrete di misurazione (corto/lungo leggero/pesante)</p> <p>Riconoscere, riprodurre e classificare le forme geometriche</p>
MICROABILITÀ	<p>Collocare gli oggetti al posto giusto con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Familiarizzare con le quantità</p> <p>Familiarizzare con le forme geometriche cerchio, quadrato</p>	<p>Collocare gli oggetti al posto giusto (in gruppi di elementi)</p> <p>Riconoscere tra due oggetti il più grande e il più piccolo con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Individuare il cerchio e il</p>	<p>Raggruppare e collocare oggetti in base ad un criterio dato con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Utilizzare simboli non convenzionali per registrare quantità</p> <p>Eseguire semplici misurazioni con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Riconoscere le forme geometriche</p>

		quadrato e familiarizzare con le altre forme geometriche	
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ'	<p>Orientarsi nel tempo della vita quotidiana attraverso la routine</p> <p>Collocare se stesso e gli oggetti secondo i principali concetti spaziali</p>	<p>Comprendere la dimensione temporale (prima-dopo)</p> <p>Percepire il succedersi delle azioni nella giornata scolastica</p> <p>Individuare le posizioni degli oggetti e delle persone nello spazio</p>	<p>Riferire fatti e vissuti secondo successioni logico-temporali</p> <p>Collocare azioni- fatti secondo un ordine logico temporale</p> <p>Conoscere i concetti spaziali</p>
MICROABILITÀ'	<p>Familiarizzare con la dimensione temporale (prima-dopo)</p> <p>Collocare se stesso nello spazio su indicazioni dell'insegnante</p>	<p>Individuare punti di riferimento temporali nella giornata scolastica</p> <p>Collocare oggetti e persone secondo i principali concetti spaziali</p>	<p>Usare relazioni temporali: ieri, oggi e domani</p> <p>Riconoscere e utilizzare relazioni temporali: prima, adesso e dopo</p> <p>Individuare la posizione di oggetti e persone nello spazio</p>
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Individuare le trasformazioni naturali su di sé, negli altri, negli oggetti, nella natura	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	<p>Esplorare l'ambiente attraverso i sensi</p> <p>Osservare le caratteristiche della natura</p> <p>Percepire i bisogni del proprio corpo</p>	<p>Osservare la natura e i suoi fenomeni e intuirne i cambiamenti</p> <p>Denominare le quattro stagioni e individuarne la ciclicità</p> <p>Gestire i bisogni personali</p>	<p>Osservare e conoscere le trasformazioni dell'ambiente e degli esseri viventi in esso presenti cercando spiegazioni</p> <p>Conoscere i bisogni del proprio corpo</p>

MICROABILITÀ	Esplorare l'ambiente per coglierne le trasformazioni con la guida dell'insegnante Avvertire un bisogno fisiologico	Denominare le quattro stagioni e riconoscerne alcune caratteristiche Gestire qualche bisogno personale	Interagire con le cose, l'ambiente percependone i cambiamenti Scoprire e gestire i bisogni del corpo
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Formulare domande su aspetti di vita quotidiana	Risolvere semplici problemi legati all'esperienza scolastica giornaliera attraverso un confronto verbale	Partecipare a situazioni problematiche legate all'esperienza scolastica giornaliera e formulare ipotesi per la risoluzione
MICROABILITÀ	Percepire qualche aspetto di vita quotidiana con l'aiuto dell'insegnante	Focalizzare l'attenzione su stimoli relativi a problemi di vita quotidiana	Collaborare con gli altri per risolvere semplici situazioni problematiche
CONOSCENZE			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	

<p>La routine</p> <p>Le forme e i colori</p> <p>I concetti spaziali</p> <p>I concetti temporali</p> <p>L'ambiente circostante</p> <p>I sensi per esplorare</p> <p>Le quantificazioni (pochi/tanti)</p> <p>Le successioni temporali prima/ dopo</p> <p>I raggruppamenti di elementi in base al colore</p> <p>I bisogni del corpo</p>	<p>La routine</p> <p>I concetti spaziali</p> <p>I concetti temporali</p> <p>L'orientamento spaziale e topologico</p> <p>L'ambiente circostante</p> <p>I sensi per esplorare</p> <p>Le forme geometriche</p> <p>I raggruppamenti di elementi in base a colore, forma, grandezza</p> <p>Le quantificazioni</p> <p>Le successioni temporali prima/dopo</p> <p>I bisogni personali</p>	<p>La routine</p> <p>I concetti spaziali</p> <p>I concetti temporali</p> <p>L'ambiente circostante</p> <p>Le stagioni, i fenomeni naturali, il tempo meteorologico</p> <p>I raggruppamenti, le classificazioni, le seriazioni e gli ordinamenti di elementi secondo criteri</p> <p>Gli organismi viventi e i loro cambiamenti</p> <p>Il corpo e i suoi bisogni</p> <p>I conteggi</p> <p>Le misurazioni</p> <p>Gli insiemi</p> <p>I numeri entro il dieci</p> <p>Le forme geometriche</p> <p>Le ipotesi per la risoluzione di semplici problemi.</p>
---	--	---

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella 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. Consiste, inoltre, 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.

CAMPI DI ESPERIENZA: Tutti

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

CONOSCENZE, ABILITÀ E ATTITUDINI ESSENZIALI LEGATE A TALE COMPETENZA

Per il successo delle relazioni interpersonali e della partecipazione alla società è essenziale comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi. La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare richiede inoltre la conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari. Presuppone la conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite, delle proprie necessità di sviluppo delle competenze e di diversi modi per sviluppare le competenze e per cercare le

occasioni d'istruzione, formazione e carriera, o per individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili. Vi rientrano la capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Ne fa parte la capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma, di organizzare il proprio apprendimento e di perseverare, di saperlo valutare e condividere, di cercare sostegno quando opportuno e di gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali. Le persone dovrebbero essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress. Dovrebbero saper comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e negoziare. Ciò comprende: manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, oltre alla capacità di creare fiducia e provare empatia. Tale competenza si basa su un atteggiamento positivo verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e verso l'apprendimento per tutta la vita. Si basa su un atteggiamento improntato a collaborazione, assertività e integrità, che comprende il rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze, e la disponibilità sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi. Le persone dovrebbero essere in grado di individuare e fissare obiettivi, di auto motivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della loro vita. Un atteggiamento improntato ad affrontare i problemi per risolverli è utile sia per il processo di apprendimento sia per la capacità di gestire gli ostacoli e i cambiamenti. Comprende il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea:	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza chiave di cittadinanza:	Imparare ad imparare
Campi di esperienza di riferimento:	Tutti

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni e prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media
- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri confrontandosi con adulti e bambini.
- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE
Acquisizione efficace e costruttiva delle informazioni assimilate.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collaborare, partecipare e prendere iniziative in modo autonomo. 2. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. 3. Applicare semplici strategie di organizzazione.

ABILITÀ

1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		1. Collaborare, partecipare e prendere iniziative in modo autonomo	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Stabilire relazioni sociali con gli adulti	Giocare in modo costruttivo con i pari e con gli adulti	Giocare e collaborare con i compagni e gli adulti assumendo ruoli
	Stabilire relazioni sociali con i coetanei	Esprimersi e comunicare i propri stati d'animo attraverso il corpo	Riconoscere ed esprimere verbalmente emozioni, stati d'animo e sentimenti propri e altrui
	Esprimersi e comunicare		

MICROABILITÀ	Interagire con gli adulti Giocare con i pari Esprimersi con gli altri attraverso la gestualità	Giocare in gruppo con l'aiuto dell'insegnante Comunicare i propri stati d'animo attraverso il corpo	Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale Riconoscere e verbalizzare le proprie emozioni Riconoscere le emozioni altrui
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Utilizzare semplici strategie di memorizzazione	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ'	Memorizzare e ripetere poesie, canti e filastrocche in gruppo	Memorizzare e ripetere poesie, canti e filastrocche in gruppo	Memorizzare e ripetere poesie, canti e filastrocche in gruppo
MICROABILITÀ'	Memorizzare e ripetere semplici filastrocche, poesie e canti in gruppo con la guida dell'insegnante	Memorizzare e ripetere semplici filastrocche, poesie e canti in gruppo con la guida dell'insegnante	Ripetere semplici poesie, canti e filastrocche autonomamente e in gruppo
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Applicare semplici strategie di organizzazione	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Interiorizzare la routine scolastica Muoversi negli spazi scolastici	Curare l'ambiente, oggetti personali, materiali comuni Conoscere la scansione dei tempi scolastici Padroneggiare gli spazi scolastici	Conoscere la scansione dei tempi scolastici Curare in autonomia gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni Muoversi con sicurezza e autonomia negli spazi noti

MICROABILITÀ	Partecipare alla routine scolastica attraverso la lettura di immagini	Utilizzare gli oggetti personali e materiali con l'aiuto dell'insegnante	Acquisire autonomia nelle azioni routinarie
	Conoscere gli spazi scolastici	Partecipare alla routine scolastica	Rispettare gli oggetti personali e in comune
	Comprendere la funzione dei vari spazi della scuola	Comprendere la funzione dei vari spazi della scuola con l'aiuto dell'insegnante	Conoscere gli spazi interni ed esterni

CONOSCENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
La routine e la scansione dei tempi	La routine la scansione dei tempi	La routine e la scansione dei tempi
Gli incarichi di responsabilità	Gli incarichi responsabilità	Gli incarichi di responsabilità
I ruoli e la loro funzione	La cura e la gestione dell'ambiente scolastico; il rispetto del materiale	Le regole della convivenza
Gli spazi scolastici	I ruoli e la loro funzione	La cura e la gestione dell'ambiente scolastico; il rispetto del materiale
Le regole della convivenza	Il gioco	Il gioco
Il gioco	Gli spazi scolastici	Le poesie, le filastrocche, i canti.
Le emozioni nei vissuti e nei racconti	I canti, le poesie e le filastrocche	Le emozioni
La mimica corporea	Le emozioni nei vissuti e nei racconti	

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.

CAMPI DI ESPERIENZA: Il sé e l'altro

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Educazione civica

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

CONOSCENZE, ABILITÀ E ATTITUDINI ESSENZIALI LEGATE A TALE COMPETENZA

La competenza in materia di cittadinanza si fonda sulla conoscenza dei concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura. Essa presuppone la comprensione dei valori comuni dell'Europa, espressi nell'articolo 2 del trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. Comprende la conoscenza delle vicende contemporanee nonché l'interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale. Abbraccia inoltre la conoscenza degli obiettivi, dei valori e delle politiche dei movimenti sociali e politici oltre che dei sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale e delle relative cause. È essenziale la conoscenza dell'integrazione europea, unitamente alla consapevolezza della diversità e delle identità culturali in Europa e nel mondo. Vi rientra la comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee e del modo in cui l'identità culturale nazionale contribuisce all'identità europea. Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società. Ciò presuppone la capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi, nonché la capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, oltre che al processo decisionale a tutti i livelli, da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale. Presuppone anche la capacità di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche. Il rispetto dei diritti umani, base della democrazia, è il presupposto di un atteggiamento responsabile e costruttivo. La partecipazione costruttiva presuppone la disponibilità a partecipare a un processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche. Comprende il sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale. L'interesse per gli sviluppi politici e socioeconomici, per le discipline umanistiche e per la comunicazione interculturale è indispensabile per la disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociale.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- Comprende chi è fonte di autorità e responsabilità.
- Sa seguire regole di comportamento.
- Assume comportamenti improntati al rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.
- Scopre e manifesta il senso della propria identità e appartenenza.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare e alla conoscenza di sé.
- Esplora l'ambiente circostante ed attua forme di rispetto.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
- Individua ed esplora le principali funzioni e gli usi dei più comuni strumenti di comunicazione tecnologica.
- Utilizza alcune tecnologie della comunicazione per attività e giochi didattici.
- Utilizza il pensiero computazionale per compiere semplici azioni nella vita scolastica per formulare problemi e loro soluzioni.

DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE

NUCLEI TEMATICI

COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE

1.Costituzione

- Assimilare il senso e la necessità del rispetto delle regole (3-4-5 anni)
- Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva. (3-4-5 anni)
- Collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie opinioni. (3-4-5 anni)
- Confrontarsi con adulti e con coetanei tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista e delle differenze, rispettandole. (4-5 anni)
- Riconoscere le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini e i principi etici (equità, libertà) (4-5 anni)

2.Lo sviluppo sostenibile

- Esplorare gli ambienti circostanti ed attuare forme di rispetto
- Assumere comportamenti cooperativi e solidali nei confronti degli altri
- Assumere comportamenti corretti per uno sviluppo sostenibile (rispetto per il cibo, uso oculato dell'acqua e della gestione dei rifiuti)

3.Cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.(3-4-5 anni) • Comprende le potenzialità dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, avviando allo sviluppo di una mentalità tecnologica (4-5 anni) • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante (4-5 anni)
-------------------------	--

ABILITÀ

1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Assimilare il senso e la necessità del rispetto delle regole	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Scoprire le prime regole del vivere insieme Cogliere le diverse relazioni tra le persone.	Rispettare alcune fondamentali regole di convivenza civile. Cogliere le diverse relazioni tra le persone	Rispettare le più importanti regole di convivenza civile. Cogliere le diverse relazioni tra le persone ruoli e funzioni.
MICROABILITÀ	Riconoscere semplici regole con l'aiuto delle immagini Riconoscere l'insegnante e i compagni come figure di relazione	Accettare le regole nei giochi Riconoscere sé stesso e scoprire le differenze tra sé e gli altri	Rispettare cose e persone Riconoscere il ruolo dell'insegnante

ABILITÀ

1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Partecipare attivamente Acquisire una prima consapevolezza di sé e dell'altro diverso da sé	Partecipare attivamente. Cogliere i punti di vista altrui e rispettarli	Acquisire modalità di partecipazione attiva Cogliere i punti di vista altrui e rispettarli

MICROABILITÀ	Prendere parte ad attività comuni Percepirsi come parte di un gruppo	Partecipare ai giochi rispettando le regole Ascoltare il punto di vista altrui	Interagire nel gioco e nel lavoro Ascoltare i diversi punti di vista e rispettarli
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie opinioni	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Accettare i compagni nel gioco Vivere positivamente la vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri. Sperimentare le prime forme di collaborazione Sviluppare autonomia nella cura della propria persona, dell'ambiente e dei materiali comuni	Giocare in modo costruttivo con gli altri, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Vivere positivamente la vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri. Lavorare in modo costruttivo con i compagni utilizzando spazi, strumenti e materiali.	Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri Confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Vivere positivamente la vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri.
MICROABILITÀ	Riconoscersi come identità diversa dagli altri Agire nel gruppo in situazioni di gioco Avviarsi a prime forme di autonomia	Accettare gli altri in situazioni di gioco e di lavoro Interagire nel gruppo Collaborare con gli altri per scopi comuni	Cooperare con i compagni Assumere atteggiamenti di rispetto Partecipare ai giochi di gruppo

ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Confrontarsi con adulti e con coetanei tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista e delle differenze, rispettandole (4-5 anni)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ		<p>Sviluppare l'autonomia per la cura della propria persona, dell'ambiente e dei materiali comuni.</p> <p>Sviluppare l'identità personale e differenziare se stesso dagli altri</p> <p>Collaborare con gli altri e condividerne l'esperienza</p>	<p>Lavorare con i compagni utilizzando spazi, strumenti e materiali.</p> <p>Curare in autonomia la propria persona, l'ambiente e i materiali comuni.</p> <p>Prendere coscienza della propria identità, perscoprire le diversità culturali, religiose, etniche, per accogliere le diversità come valore positivo.</p>
MICROABILITÀ		<p>Utilizzare i materiali in modo adeguato</p> <p>Riconoscere se stesso e conoscere il nome dei compagni</p> <p>Iniziare a comprendere l'importanza dell'aiuto reciproco</p>	<p>Partecipare all'organizzazione del lavoro</p> <p>Acquisire autonomia nelle azioni routinarie</p> <p>Riconoscere la propria identità</p>
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Riconoscere le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini e i principi etici (equità, libertà) (4-5 anni)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI

ABILITÀ		Scoprire alcuni simboli dell'Italia (bandiera) Acquisire una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri (salute, ambiente) Sviluppare la consapevolezza dei propri diritti e doveri (salute, ambiente)	Comprendere il significato di solidarietà, amicizia, condivisione Riconoscere i simboli dell'Italia e dell'Europa (bandiera)
MICROABILITÀ		Riconoscersi come parte di una comunità Scoprire diritti e doveri	Collaborare per un fine comune Consolidare il legame con i compagni Riconoscersi come parte di una comunità
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Esplorare gli ambienti circostanti ed attuare forme di rispetto	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Sensibilizzare al rispetto dell'ambiente imparando a prendersi cura della natura	Sensibilizzare al rispetto dell'ambiente imparando a prendersi cura della natura	Sensibilizzare al rispetto dell'ambiente imparando a prendersi cura della natura
MICROABILITÀ	Osservare le caratteristiche dell'ambiente e della natura	Osservare e riconoscere le caratteristiche dell'ambiente e della natura	Comprendere l'importanza del rispetto dell'ambiente e assumere comportamenti rispettosi verso la natura
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Assumere comportamenti cooperativi e solidali nei confronti degli altri	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI

ABILITÀ	Manifestare nella pratica quotidiana atteggiamenti non ostili nei confronti degli adulti e dei pari	Manifestare nella pratica quotidiana atteggiamenti non ostili nei confronti degli adulti e dei pari	Manifestare nella pratica quotidiana atteggiamenti non ostili nei confronti degli adulti e dei pari
MICROABILITÀ	Comunicare con adulti e pari rispettando il proprio turno	Comunicare e cooperare con adulti e pari	Stabilire relazioni amicali basati sulla collaborazione
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Assumere comportamenti corretti per uno sviluppo sostenibile (rispetto per il cibo, uso oculato dell'acqua e della gestione dei rifiuti)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Attuare atteggiamenti responsabili per lo sviluppo sostenibile	Attuare atteggiamenti responsabili per lo sviluppo sostenibile	Attuare atteggiamenti responsabili per lo sviluppo sostenibile
MICROABILITÀ	Capire l'importanza di beni primari da preservare	Riconoscere l'importanza di principali comportamenti corretti per lo sviluppo sostenibile del pianeta	Acquisire abitudini corrette di sviluppo sostenibile
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Conoscere le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. (3-4-5 anni)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Familiarizzare con gli strumenti digitali Manifestare curiosità verso gli strumenti digitali e il loro uso	Conoscere le principali parti del computer: il mouse e il tasto di accensione Manifestare curiosità verso gli strumenti digitali e il loro uso	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti Memorizzare alcuni simboli presenti sulla tastiera

MICROABILITÀ	Osservare ed esplorare gli strumenti digitali	Accendere e spegnere il computer Osservare ed esplorare gli strumenti digitali	Accendere e spegnere il computer e familiarizzare con il mouse Scoprire la presenza di simboli sulla tastiera
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Comprendere le potenzialità dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, avviando allo sviluppo di una mentalità tecnologica (4-5 anni)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ		Eseguire un percorso con semplici indicatori di direzione	Eseguire un percorso con indicatori di direzione
MICROABILITÀ		Conoscere gli indicatori di direzione	Eseguire un percorso con semplici indicatori di direzione con l'aiuto dell'insegnante
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante (4-5 anni)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ		Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer/LIM Visionare immagini, opere artistiche, documentari con la supervisione dell'insegnante	Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer/LIM Visionare immagini, opere artistiche, documentari con la supervisione dell'insegnante
MICROABILITÀ		Eseguire semplici giochi al computer/LIM con l'aiuto dell'insegnante	Eseguire semplici giochi al computer/LIM con l'aiuto dell'insegnante

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Le regole di convivenza nei gruppi di appartenenza	Le regole di convivenza nei gruppi di appartenenza.	Le regole di convivenza nei gruppi di appartenenza.
Le figure e i ruoli all'interno della famiglia e della Scuola	Le figure e i ruoli all'interno della famiglia e della scuola	La funzione del vigile urbano, del carabiniere, ecc.
I gruppi sociali riferiti all'esperienza: famiglia, scuola.	I gruppi sociali riferiti all'esperienza: famiglia, scuola	I gruppi sociali riferiti all'esperienza: famiglia, scuola, comunità.
Gli strumenti e materiali di lavoro e loro cura	Le regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada	Gli spazi comuni e loro cura
Gli spazi comuni e loro cura	Le regole di comportamento del pedone per la sicurezza stradale	Gli strumenti e materiali di lavoro e loro cura.
Gli atteggiamenti corretti per la salvaguardia dell'ambiente e della natura	Le figure addette al rispetto stradale	Le tradizioni italiane ed europee
Le parole della gentilezza	Gli elementi della strada e segnaletica stradale	Il significato di solidarietà, amicizia, condivisione.
I comportamenti che fanno bene e che fanno male (empatia)	Gli strumenti e materiali di lavoro e loro cura	I diritti e i doveri relativi alla Costituzione per ambiente, salute, istruzione
La raccolta differenziata a casa, a scuola	Gli spazi comuni e loro cura	La bandiera e inno d'Italia
L'acqua, un bene prezioso	Le tradizioni locali e italiane	Gli atteggiamenti corretti per la salvaguardia dell'ambiente e della natura
I primi approcci con gli strumenti digitali	Il significato di solidarietà, amicizia, condivisione	I comportamenti che fanno bene e che fanno male (empatia)
Le rappresentazioni multimediali (racconti, cartoni, video autoprodotti)	I diritti e doveri relativi a: ambiente, salute, sicurezza.	La raccolta differenziata a casa, a scuola
		Il mio comportamento con l'acqua e con i rifiuti

	<p>La bandiera e l'inno d'Italia.</p> <p>Gli atteggiamenti corretti per la salvaguardia dell'ambiente e della natura</p> <p>I comportamenti che fanno bene e che fanno male(empatia)</p> <p>La raccolta differenziata a casa, a scuola</p> <p>Il mio comportamento con l'acqua e con i rifiuti</p> <p>Il personal computer</p> <p>Il mouse</p> <p>La LIM</p> <p>Gli audiovisivi, i telefoni mobili</p> <p>Il coding</p> <p>Le rappresentazioni multimediali</p>	<p>Il mouse</p> <p>La tastiera e i suoi simboli</p> <p>Gli audiovisivi e i telefoni mobili</p> <p>I programmi grafici per disegnare e colorare con la LIM</p> <p>Il coding</p> <p>Le rappresentazioni multimediali</p>
--	---	--

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.

CAMPI DI ESPERIENZA: Tutti

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

CONOSCENZE, ABILITÀ E ATTITUDINI ESSENZIALI LEGATE A TALE COMPETENZA

La competenza imprenditoriale presuppone la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. Le persone dovrebbero conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse. Dovrebbero comprendere l'economia, nonché le opportunità e le sfide sociali ed economiche cui vanno incontro i datori di lavoro, le organizzazioni o la società. Dovrebbero inoltre conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile ed essere consapevoli delle proprie forze e debolezze. Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione. Comprendono la capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività. Vi rientra la capacità di assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori. È essenziale la capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri e di saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate. Un atteggiamento imprenditoriale è caratterizzato da spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, proattività, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. Comprende il desiderio di motivare gli altri e la capacità di valorizzare le loro idee, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo, e di saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea:	Competenza imprenditoriale
Competenza chiave di cittadinanza:	Risolvere problemi Progettare
Campi di esperienza di riferimento:	Tutti
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia	
<ul style="list-style-type: none">• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, rispetta gli altri, sa esprimersi 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 le altre.• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, il funzionamento delle piccole comunità e delle città.• 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 il rapporto con gli altri e con le regole condivise.	
DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE	
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE

1. Partecipazione alla vita sociale e civica		Conoscere i concetti di diritto e dovere, chiedere e fornire aiuto nelle difficoltà	
2. Pianificazione e progettazione		Assumere e portare a termine compiti e iniziative	
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Conoscere i concetti di diritto e dovere, chiedere e fornire aiuto nelle difficoltà	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Stabilire relazioni con i pari	Consolidare il legame affettivo relazionale con i compagni	Riconoscersi come portatore di diritti e doveri nelle diverse forme di convivenza Costruire relazioni positive con i compagni al fine di cooperare per la realizzazione di un obiettivo comune

MICROABILITÀ	Sperimentare prime forme di gioco con i pari	Interagire nel piccolo gruppo	Assumere atteggiamenti di rispetto Collaborare con i compagni per un fine comune con l'aiuto dell'insegnante
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Assumere e portare a termine compiti ed iniziative	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ'	Partecipare ad attività di gioco proposte dall'insegnante Portare a termine la consegna	Formulare proposte di gioco e di lavoro Portare a termine la consegna nei tempi stabiliti	Organizzare da solo o in gruppo attività ludiche Pianificare e completare il compito stabilito
MICROABILITÀ'	Partecipare a semplici attività di gioco Portare a termine la consegna con l'aiuto dell'insegnante	Giocare in modo autonomo e/o in gruppo Portare a termine la consegna con l'aiuto dell'insegnante	Formulare proposte di gioco e di lavoro con l'aiuto dell'insegnante
CONOSCENZE			
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
Le regole della vita scolastica Gli incarichi di responsabilità Il gioco simbolico	Le regole della vita scolastica Le regole delle conversazioni e delle discussioni Il gioco simbolico Gli incarichi di responsabilità	Le regole della vita scolastica Le regole delle conversazioni e delle discussioni Gli esperimenti scientifici Il gioco simbolico I libricini esplicativi Le formulazioni di ipotesi e soluzioni	

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

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.

CAMPI DI ESPERIENZA: Il corpo e il movimento-immagini, suoni, colori

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Storia, Geografia, Arte e immagine, Musica, educazione fisica, religione

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte

CONOSCENZE, ABILITÀ E ATTITUDINI ESSENZIALI LEGATE A TALE COMPETENZA

Questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui. Essa include la comprensione dei diversi modi della comunicazione di idee tra l'autore, il partecipante e il pubblico nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride. Presuppone la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e la comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo. Le relative abilità comprendono la capacità di esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia, e la

capacità di farlo in diverse arti e in altre forme culturali. Comprendono anche la capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali e la capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente. È importante avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale, unitamente a un approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale. Un atteggiamento positivo comprende anche curiosità nei confronti del mondo, apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea:	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Competenza chiave di cittadinanza:	Comunicare
Campi di esperienza di riferimento:	Il corpo e il movimento/Immagini, suoni e colori
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia	
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ha consapevolezza del se corporeo distinguendo i particolari che lo compongono. • Conosce e distingue i vari ambienti che compongono lo spazio scuola. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • 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. • Distingue e utilizza i diversi schemi motori (corre, cammina, salta, ecc) e posturali. • 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 (IRC). <p>(IMMAGINI SUONI E COLORI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riproduce sequenze ritmiche. • Utilizza il suono e amplia gradualmente le proprie capacità di invenzione ed improvvisazione. • Conosce varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative. • Conosce tutti i colori. • Conosce ed utilizza strumenti e materiali vari. 	

DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE			
NUCLEI TEMATICI		COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO Percezione, conoscenza, rappresentazione e sperimentazione dello schema corporeo.</p> <p>IMMAGINI SUONI E COLORI Utilizzo del linguaggio musicale Padronanza di diverse tecniche grafico pittoriche per esprimere e raccontare emozioni.</p>		<p>1.Percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo attraverso il corpo.</p> <p>2.Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</p> <p>3.Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune</p> <p>4.Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo</p> <p>5.Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</p> <p>6.Sviluppare interesse per l'ascolto della musica</p> <p>7.Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività grafico-manipolative.</p>	
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Percepire il proprio potenziale comunicativo ed espressivo attraverso il corpo	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
	<p>Individuare le diversità di genere</p> <p>Conoscere e individuare le principali parti del corpo</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare...)</p>	<p>Indicare, denominare e rappresentare le parti principali del corpo e individuare le diversità di genere</p> <p>Controllare gli schemi motori di base statici e dinamici</p> <p>Padroneggiare gli spazi scolastici</p>	<p>Coordinare la dinamica globale</p> <p>Conoscere e rispettare le identità di genere</p> <p>Rappresentare il corpo in stasi e in movimento</p>

	Osservare pratiche di igiene e di cura di sé	Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo manuale attraverso azioni	Riprodurre semplici percorsi grafici Controllare la forza del corpo e individuare potenziali rischi Affinare la motricità fine e oculo manuale attraverso azioni
MICROABILITÀ	Conoscere le principali parti del corpo Muoversi nello spazio con l'aiuto dell'insegnante Partecipare a semplici giochi motori	Conoscere e denominare le principali parti del corpo Eeguire semplici percorsi Distinguere maschi e femmine Orientarsi negli spazi scolastici Esercitare la motricità fine attraverso semplici attività	Riprodurre graficamente la figura umana Muoversi autonomamente negli spazi scolastici Eeguire semplici giochi di squadra Esercitare la motricità fine e la coordinazione oculo manuale

ABILITÀ

1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		2. Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Comunicare attraverso giochi di espressione corporea su base musicale Adeguate movimenti a ritmi differenti	Esprimersi, comunicare e interagire attraverso canti, balli e drammatizzazioni Coordinare i movimenti di base interagendo con gli altri	Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo Associare movimenti a ritmi

MICROABILITÀ	Imitare i movimenti altrui su base musicale Percepire ritmi differenti	Esprimersi attraverso la mimica gestuale Coordinarsi nei movimenti in base al ritmo	Muovere il corpo seguendo ritmi diversi Riprodurre successioni di movimenti
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il benecomune	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	Interagire con i compagni Sperimentare le prime forme di gioco	Prendere parte a giochi di gruppo e comprenderne le regole Controllare l'intensità dei movimenti	Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppi rispettando la propria e l'altrui sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi Rispettare le regole dei giochi
MICROABILITÀ	Partecipare a forme di gioco spontanee con i pari	Giocare rispettando le regole	Eeguire semplici giochi di squadra
ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Utilizzare gli aspetti comunicativi relazionali del messaggio corporeo	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI

ABILITÀ	<p>Percepire, riconoscere, esprimere i propri bisogni</p> <p>Comunicare emozioni attraverso il corpo</p> <p>Interagire con i pari attraverso il gioco</p>	<p>Prendere coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità (fisiche, comunicative, espressive) attraverso i canali senso percettivi e la relazione con gli altri</p>	<p>Acquisire consapevolezza delle percezioni sensoriali proprie e altrui</p> <p>Coordinare i propri movimenti nell'ambito di coreografie di gruppo</p>
MICROABILITÀ	<p>Percepire globalmente il proprio corpo.</p> <p>Vivere le proprie emozioni attraverso il corpo</p> <p>Giocare con gli altri</p>	<p>Percepire globalmente il proprio corpo</p> <p>Esprimersi e comunicare attraverso il corpo</p>	<p>Conoscere un oggetto attraverso i sensi</p> <p>Seguire le diverse musiche muovendosi a ritmo</p>
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITA'	<p>Riconoscere i segnali del corpo</p> <p>Acquisire una graduale autonomia personale</p>	<p>Riconoscere e controllare i segnali del corpo</p> <p>Acquisire corrette abitudini igienico-sanitarie</p>	<p>Controllare e gestire i segnali del corpo</p> <p>Conseguire pratiche di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione</p>
MICROABILITA'	<p>Percepire i segnali del corpo</p> <p>Avviarsi a prime forme di autonomia con l'aiuto dell'insegnante</p>	<p>Riconoscere i segnali del corpo</p> <p>Curare il proprio corpo in autonomia</p>	<p>Controllare i segnali del corpo</p> <p>Curare la propria persona</p>

ABILITÀ'			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Sviluppare interesse per l'ascolto della musica	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	<p>Accompagnare un canto con semplici movimenti del corpo</p> <p>Ascoltare e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il corpo</p>	<p>Conoscere ed eseguire canti mimico gestuali</p> <p>Ascoltare e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il corpo</p> <p>Realizzare ed utilizzare semplici strumenti musicali</p> <p>Assistere a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici)</p>	<p>Conoscere ed eseguire canti mimico gestuali</p> <p>Produrre suoni e ritmi con il corpo e/o con strumenti</p> <p>Ascoltare e riprodurre sequenze ritmiche</p> <p>Realizzare ed utilizzare strumenti musicali</p> <p>Assistere a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici)</p>
MICROABILITÀ	<p>Utilizzare il corpo e la voce per imitare semplici suoni.</p>	<p>Utilizzare il corpo e la voce per produrre semplici suoni e semplici ritmi.</p> <p>Avvicinarsi al mondo della musica</p>	<p>Utilizzare il corpo e la voce per eseguire suoni e ritmi.</p> <p>Seguire con curiosità semplici rappresentazioni</p>
ABILITÀ			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività grafico-manipolative	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI

ABILITA'	Sperimentare alcune semplici tecniche per pasticciare, colorare, manipolare	Utilizzare in maniera appropriata strumenti e tecniche espressive	Reperire ed utilizzare autonomamente gli strumenti e i materiali per creare
	Compiere primi movimenti grafici (scarabocchio)	Esprimersi attraverso il disegno	Tradurre in linguaggio grafico le esperienze reali, vissute e di fantasia
	Conoscere i colori primari	Conoscere i colori secondari	Sperimentare mescolanze e gradazioni di colori
			Saper riprodurre in chiave personale un'opera d'arte

CONOSCENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
La figura umana: viso	La figura umana: il corpo e le differenze di genere	La figura umana
I percorsi, le andature	I percorsi su indicazioni verbali	I percorsi con semplici riproduzioni grafiche
Le regole dei giochi	Gli schemi motori di base	Gli schemi motori di base
Gli schemi motori di base	La coordinazione di movimenti	Le regole dei giochi
Le azioni grosso motorie (appallottolare, infilare, strappare, stropicciare)	Le regole dei giochi	Le alternanze di ritmi
I pasticciamenti	Le esercitazioni di motricità fine	Le esercitazioni di motricità fine e oculo manuale
I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri	I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri	I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri
Le regole di igiene del corpo e dell'ambiente	Le regole di igiene del corpo e dell'ambiente	Le regole di igiene del corpo e dell'ambiente
I suoni del corpo		Gli alimenti

I canti, i balli, le drammatizzazioni	Gli alimenti	I fenomeni sonori: suoni, rumori, ritmi del corpo e dell'ambiente
Gli strumenti musicali	I fenomeni sonori: suoni, rumori, ritmi del corpo e dell'ambiente	I canti, i balli, le drammatizzazioni
Gli scarabocchi spontanei	I canti, i balli, le drammatizzazioni Gli strumenti musicali	Gli strumenti musicali
Le tecniche artistiche-espressive di rappresentazione	Le tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea	Le tecniche artistiche-espressive di rappresentazione
I colori primari	I colori secondari	Le gradazioni di colori I colori caldi e freddi Le opere d'arte

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave europea:	Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali
Competenza chiave di cittadinanza:	Comunicare
Campi di esperienza di riferimento:	Tutti i campi di esperienza

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

- Riconoscere 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 (IL CORPO E IL MOVIMENTO);
- Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere , gestualità, spazi, arte) per potere esprimere con creatività il proprio vissuto religioso (IIMAGINI, SUONI E COLORI; I DISCORSI E LE PAROLE);
- 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 (IL Sé E L' ALTRO);
- Impara alcuni termini del linguaggio religioso , ascoltando semplici racconti biblici ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi , per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso (I DISCORSI E LE PAROLE);
- 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 (LA CONOSCENZA DEL MONDO) .

DAI NUCLEI TEMATICI ALLE COMPETENZE

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE
IL LINGUAGGIO RELIGIOSO (Il corpo e il movimento ; I discorsi e le parole)	Riconoscere nella propria corporeità il “ miracolo “ della vita e una fonte di espressione religiosa.
LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI (Immagini, suoni e colori; I discorsi e le parole; Il sé e l' altro)	Riconoscere simboli, immagini e linguaggi religiosi presenti nelle tradizioni , nei riti e nella vita dei cristiani.
DIO E L 'UOMO (Il sé e l'altro ; La conoscenza del mondo)	Sperimentare ed esprimere sentimenti di stupore e di gratitudine per la bellezza e il valore del Creato.
I VALORI ETICI E RELIGIOSI (Il sé e l' altro)	Comprendere , attraverso l' esempio di vita di Gesù e il suo insegnamento , come i cristiani costruiscono relazioni serene e positive

con gli altri , senza distinzioni.			
ABILITA'			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Riconoscere nella propria corporeità il “ miracolo “ della vita e una fonte di espressione religiosa (IL CORPO E IL MOVIMENTO)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	<p>Conoscere, utilizzare e sperimentare gesti per comunicare l'esperienza religiosa.</p> <p>Riconoscere alcuni gesti che contraddistinguono la religiosità dei cristiani.</p>	<p>Utilizzare varie forme di espressività (canti, balli, drammatizzazioni, preghiere) per comunicare i sentimenti religiosi.</p> <p>Indicare la gestualità utilizzata dai cristiani nei momenti più significativi della loro vita.</p>	<p>Esprimere le emozioni religiose (gioia, stupore, gratitudine , compassione, ecc.) attraverso il corpo.</p> <p>Riconoscere vari gesti che esprimono la religiosità cristiana e quelli di altre religioni.</p>
ABILITA'			
1. COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Riconoscere simboli, immagini e linguaggi religiosi presenti nelle tradizioni , nei riti e nella vita dei cristiani (IMMAGINI, SUONI E COLORI ; I DISCORSI E LE PAROLE)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITA'	<p>Riconoscere i segni che contraddistinguono i momenti di festa.</p> <p>Scoprire nel proprio ambiente i segni delle principali festività cristiane.</p>	<p>Cogliere i segni e i simboli religiosi nel proprio ambiente di vita.</p> <p>Riconoscere il significato di alcuni simboli religiosi legati alle principali festività cristiane.</p>	<p>Indicare il significato dei segni e simboli delle principali festività religiose dei cristiani.</p> <p>Riconoscere i vari linguaggi che i cristiani utilizzano per comunicare la loro fede (parole, canti e preghiere).</p> <p>Apprezzare alcune immagini religiose dell'arte cristiana.</p>

ABILITÀ			
1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE:		Sperimentare ed esprimere sentimenti di stupore e di gratitudine per la bellezza e il valore del Creato , che per i credenti è un dono di Dio da custodire e rispettare con amore e responsabilità (LA CONOSCENZA DEL MONDO)	
SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	<p>Osservare il mondo circostante con curiosità e meraviglia.</p> <p>Intuire che Dio ha creato il mondo per amore.</p> <p>Cogliere il mondo come dono di Dio sviluppando sentimenti di rispetto nei confronti dell' ambiente.</p>	<p>Riconoscere il mondo come un dono prezioso di Dio , da salvaguardare con il proprio impegno quotidiano.</p> <p>Conoscere la bellezza e la ricchezza del Creato e i vari ambienti naturali con le rispettive creature.</p>	<p>Comprendere la bontà di Dio che dona la vita e crea il mondo in un atto d' amore.</p> <p>Scoprire che ogni cosa creata è inserita in un ordine armonioso.</p> <p>Riconoscere che il Creato è stato affidato alla cura e alla responsabilità dell' uomo.</p>
CONOSCENZE			
3 ANNI		4 ANNI	5 ANNI
<p>Il mio corpo può compiere meraviglie.</p> <p>I gesti che esprimono il rispetto e la pace.</p> <p>Le parole della gentilezza.</p> <p>Segni e simboli religiosi nel proprio ambiente di vita.</p> <p>Immagini e canti che esprimono la gioia di vivere.</p> <p>Che meraviglia il mondo.</p>		<p>I comportamenti corretti da assumere per rispettare sé stessi e gli altri.</p> <p>Gesti e parole che esprimono gentilezza , pace e perdono.</p> <p>Segni e simboli relativi alle principali festività cristiane.</p> <p>S. Francesco canta le meraviglie del Creato.</p>	<p>I gesti compiuti da Gesù che esprimono la sua premura e il suo amore verso l' umanità.</p> <p>Momenti religiosi significativi e feste proprie comunità di appartenenza , con particolare riferimento al Natale e alla Pasqua .</p> <p>I principali segni e simboli cristiani anche nell'arte.</p> <p>Il “ Cantico delle creature “ di S. Francesco d' Assisi.</p>

ABILITÀ

1.COMPETENZA SPECIFICA DI BASE: **Comprendere, attraverso l'esempio di vita di Gesù e i suoi insegnamenti, come i cristiani costruiscono relazioni positive e serene con gli altri, senza distinzioni (IL Sé E L' ALTRO).**

SEZIONI	TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
ABILITÀ	<p>Sviluppare un positivo senso di sé .</p> <p>Imparare ad ascoltare e rispettare gli altri.</p> <p>Osservare e apprezzare come Gesù si relaziona amorevolmente con tutti.</p> <p>Scoprire la Chiesa come la “ casa” dei cristiani.</p>	<p>Sperimentare e comprendere la bellezza dello stare insieme.</p> <p>Riconoscere che Gesù è “ amico “ di tutti senza fare distinzioni.</p> <p>Assumere atteggiamenti di accoglienza verso gli altri .</p> <p>Comprendere che la Chiesa è la famiglia di Gesù.</p>	<p>Scoprire nei racconti evangelici il messaggio di pace, di amore e di fratellanza verso tutti, vissuto e insegnato da Gesù.</p> <p>Comprendere che l ‘amore di Gesù è rivolto a tutti, soprattutto ai più deboli.</p> <p>Cogliere i valori insegnati da Gesù attraverso le parabole .</p>

CONOSCENZE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<p>Io sono un dono per me e per gli altri.</p> <p>Ciò che posso fare per stare bene con tutti.</p> <p>La tenerezza di Gesù.</p> <p>Un posto speciale chiamato “ Chiesa “.</p>	<p>Le regole da osservare per vivere insieme come fratelli.</p> <p>Un amico davvero speciale : Gesù.</p> <p>Gli altri sono un dono per me.</p> <p>Un luogo speciale dove incontro persone speciali : la Chiesa.</p>	<p>I valori dell'amicizia, della fratellanza e accoglienza degli “ ultimi” , nella vita di Gesù.</p> <p>Gesù insegna ad amare tutti senza distinzioni.</p> <p>I valori del perdono e della solidarietà nelle parabole e nei miracoli di Gesù.</p> <p>La Chiesa come luogo e come comunità dei cristiani.</p>