



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo
Fondo europeo di sviluppo regionale

ISTITUTO COMPRENSIVO BEINASCO GRAMSCI

Via Mirafiori, 25 – 10092 BEINASCO (TO)

Tel. 011 349.05.61 – C.F. 95611670019

Email: TOIC89600T@istruzione.it <http://www.beinascogramsci.edu.it>



CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

**con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012
e alla Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018**

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e NuoviScenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.</p> <p>2. Comprendere testi di vario tipo letti da altri.</p> <p>3. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p>	<p>1. Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>2. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>3. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>4. Usare un repertorio linguistico appropriato.</p> <p>5. Analizzare e commentare figure di crescente complessità.</p> <p>6. Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>7. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.</p> <p>8. Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>9. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>10. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione</p> <p>11. Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</p> <p>12. Riprodurre semplici segni grafici</p> <p>13. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p>	<p>1. Principali strutture della lingua italiana.</p> <p>2. Elementi di base delle funzioni della lingua.</p> <p>3. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>4. Principi essenziali di organizzazione del discorso.</p> <p>5. Principali connettivi logici.</p> <p>6. Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.</p>	<p>Inventare una storia, illustrarla e drammatizzare.</p> <p>A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumere in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzare.</p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.</p>

EVIDENZE:

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICAFUNZIONALE
LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
<p>A Si esprime attraverso cenni parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti.</p>	<p>A Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p>	<p>A Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p>	<p>A Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p>
<p>B Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell’insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p>	<p>B Racconta spontaneamente vissuti ed esperienze.</p>	<p>B Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante; esprime sentimenti, stati d’animo e bisogni.</p>	<p>B Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p>
<p>C Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p>	<p>C Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p>	<p>C Esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni.</p>	<p>Comprende ed esegue le consegne apportando contributi personali.</p>
<p>D Interagisce con i compagni attraverso suoni, cenni e azioni.</p>	<p>D Interagisce con i compagni attraverso parole, frasi, cenni e azioni.</p>	<p>D Interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p>	<p>D Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p>
<p>E Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l’interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p>	<p>E Ascolta narrazioni o letture dell’adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p>	<p>E Ascolta narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali; fa ipotesi sull’andamento della narrazione.</p>	<p>E Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p>
<p>F Esprime attraverso il pianto sentimenti e bisogni.</p>	<p>F Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni, in modo comprensibile.</p>	<p>F Esprime sentimenti e stati d’animo, bisogni utilizzando un vocabolario ricco ed appropriato.</p>	<p>F Esprime, ad insegnanti e bambini, con sempre maggiore consapevolezza ciò che prova attraverso una buona proprietà di linguaggi.</p>
<p>G Individua, accompagnato dalle dell’insegnante, l’elemento principale di racconto. doman de un breve</p>	<p>G Sa individuare in un breve racconto l’elemento principale e rappresentarlo.</p>	<p>G Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni e, a partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto.</p>	<p>G Sa illustrare un racconto o un filmato, cogliendone il senso e verbalizzando le informazioni attraverso la rielaborazione individuale o di gruppo.</p>
	<p>H Memorizza brevi filastrocche, poesie e canti.</p>	<p>H Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p>	<p>H Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.</p>
	<p>I Gioca con le parole accompagnato dell’insegnante (diminutivi, accrescitivi ...).</p>	<p>I Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p>	<p>I Inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p>

	L Copia il proprio nome.	L Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; scrive il proprio nome.	L Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
			M Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari	
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.</p> <p>2. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.</p>	<p>Ricezione orale (ascolto)</p> <p>1. Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p>Produzione orale</p> <p>2. Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine.</p> <p>3. Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p> <p>4. Imparare filastrocche, conte nelle diverse lingue straniere.</p> <p>5. Scambiare nel gioco e nella conversazione parole di uso comune nelle rispettive lingue madri presenti a scuola.</p>	<p>1. Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.</p> <p>2. Repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.</p> <p>3. Strutture di comunicazione semplici e quotidiane in diverse lingue.</p> <p>4. Vocaboli di uso comune nelle lingue presenti a scuola.</p>	<p>Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.</p> <p>Presentarsi.</p> <p>Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.</p>

EVIDENZE:

L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.

Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine

Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA
LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
A Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.	A Riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante.	A. Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.	A Il bambino comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.
	B Riproduce, accompagnato dall'insegnante brevissime filastrocche imparate a memoria.	B Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.	B Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.
	C Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	C Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.	C Illustra termini stranieri che ha imparato su richiesta dell'insegnante.
		D Nomina con il termine in lingua straniera imparato, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.	D Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.
		E Sa utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.	E Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.
		F Riproduce filastrocche e canzoncine.	F Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Oggetti, fenomeni, viventi – Numero e spazio		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare.</p> <p>2. Utilizzare semplici simboli per registrare.</p> <p>3. Compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>4. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana.</p> <p>5. Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</p> <p>6. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>7. Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi.</p> <p>8. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>9. Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>1. Raggruppare secondo criteri (dati o personali).</p> <p>2. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>3. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>4. Individuare la relazione fra gli oggetti.</p> <p>5. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>6. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>7. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>8. Numerare (ordinalità, cardinalità del numero).</p> <p>9. Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.</p> <p>10. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>11. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.</p> <p>12. Progettare e inventare forme, oggetti e storie.</p> <p>13. Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>14. Osservare la realtà che ci circonda.</p> <p>15. Porre domande sulle cose e la natura.</p> <p>16. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>17. Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>18. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</p> <p>19. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate allo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.</p> <p>20. Elaborare previsioni e ipotesi.</p> <p>21. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>22. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.</p> <p>23. Interpretare simboli, mappe e percorsi.</p>	<p>1. Concetti temporali: (prima - dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.</p> <p>2. Linee del tempo.</p> <p>3. Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.</p> <p>4. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...).</p> <p>5. Raggruppamenti.</p> <p>6. Seriazioni e ordinamenti.</p> <p>7. Serie e ritmi.</p> <p>8. Simboli, mappe e percorsi.</p> <p>Figure e forme.</p> <p>10. Numeri e numerazione.</p> <p>11. Strumenti e tecniche di misura.</p> <p>12. Elementi e parti del mondo e della natura.</p> <p>13. Strumenti tecnologici I</p>	<p>Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.</p> <p>Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni metereologiche, le assenze, ecc.; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio = carnevale, ecc.).</p> <p>Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane.</p> <p>Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra".</p> <p>Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzare.</p> <p>Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo ...).</p> <p>Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi</p>

EVIDENZE:

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. / Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
A Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).	A Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.	A Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.	A Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.
B Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.	B Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu ...).	B Ordina e raggruppa oggetti in autonomia in base a caratteristiche e funzioni anche combinate (i bottoni grandi e gialli ...).	B 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.
C Riproduce ritmi sonori.	C Riproduce ritmi sonori e grafici.	C Esegue accompagnato dall'insegnante ritmi sonori e riproduzioni grafiche.	C Esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduzioni grafiche.
D Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.	D Esegue in autonomia incastri e costruzioni di vario tipo.	D Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, o altro materiale, preceduti dal disegno (intenzione progettuale).	D Realizza oggetti con materiali diversi e giochi di costruzione in base ad attributi dati,
E Riconosce in una immagine gli elementi nominati dall'insegnante.	E Individua in un'immagine, con l'aiuto dell'insegnante, le posizioni degli elementi.	E individua in una serie di elementi la loro posizione (primo, ultimo...).	E Realizza graficamente alcuni elementi collocandoli nella posizione indicata dall'adulto.
F Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.).	F Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.	F Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura.	F Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
G Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).	G Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.	G Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche riferite fenomeni conosciuti.	G Opera corrispondenze biunivoche riferite a fenomeni conosciuti o in base ad attributi dati.
H Riconosce su immagini differenze e trasformazioni.	H Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).	H Ordina in sequenze, e rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.).	H Ordinare in sequenze, differenze e trasformazioni di elementi, brevi racconti o filmati.
I Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.	I Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola, colloca gli oggetti negli spazi corretti.	I Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.	I 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.
L Sa riferire azioni della propria esperienza.	L Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.	L Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.	L Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, esperienze vissute a scuola a casa in contesti diversi.
M Riproduce inconsapevolmente nelle sue espressioni grafiche alcune forme geometriche.	M Rappresenta graficamente forme geometriche.	M Rappresenta graficamente e riconosce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo).	M Rappresenta graficamente e riconosce le forme geometriche utilizzandole con disinvoltura nella realizzazione dei suoi elaborati.
	N Riferisce in autonomia esperienze vissute a scuola a casa ...	N Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.	N Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
	O Intuisce le quantità riferite a pochi e tanti.	O Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.	O 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.
		P Numera correttamente entro il 10.	P Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.
		Q Utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.	Q Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Scenari	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi	
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
1. Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. 2. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. 3. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... 4. Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. 5. Eseguire giochi ed esercizi di tipo: logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. 6. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. 7. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. 8. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. 9. Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il computer e i suoi usi. 2. Mouse. 3. Tastiera. 4. Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni mobili). 	Tutti i compiti che possano impiegare strumenti digitali e che riguardino tutti i campi di esperienza. Attività dirette e specifiche per apprendere e consolidare le abilità tecniche di uso dei dispositivi.
EVIDENZE: Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante:			
<ul style="list-style-type: none"> - utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche - Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. - Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici - Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali 			

**SEZIONE B. LIVELLI DI
PADRONANZA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
A Assiste a rappresentazioni multimediali.	A Visiona immagini presentate dall'insegnante.	A Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	A Visiona immagini e documentari.
B Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte dei compagni	B Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.	B Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.	B Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.
C Utilizza insieme all'insegnante il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.	C Utilizza autonomamente il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.	C Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.	C Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.
D Utilizza liberamente la tastiera e il mouse per lasciare segni.tv	D Riconosce in alcuni programmi le icone che gli consentono di lasciare un segno.	D Realizza semplici elaborazioni grafiche.	D Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.
E Assiste alla ricerca di informazioni.	E Nomina e riconosce l'icona di alcuni motori di ricerca.		

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE
LIVELLI DI PADRONANZA**

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari

CAMPI D'ESPERIENZA **IL SE' E L'ALTRO - TUTTI**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>2. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>3. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>4. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> <p>5. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la propria salute.</p> <p>6. Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>7. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>8. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p> <p>9. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p>	<p>1. Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</p> <p>2. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>3. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>4. Rispettare i tempi degli altri.</p> <p>5. Collaborare con gli altri.</p> <p>6. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>7. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.</p> <p>8. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>9. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.</p> <p>10. Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>11. Scoprire il proprio territorio, alcuni beni culturali di riferimento e alcune tradizioni.</p> <p>12. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute.</p> <p>13. Riconoscere l'altro diverso da sé.</p> <p>14. Rispondere a domande su un testo o su un video.</p> <p>15. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>16. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</p> <p>17. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>18. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato.</p>	<p>1. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni.</p> <p>2. Significato della regola.</p> <p>3. Usi e costumi del proprio territorio.</p> <p>4. Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>5. Schemi, tabelle, scalette.</p> <p>6. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>	<p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni.</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) permettere a confronto le diversità.</p> <p>Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana).</p> <p>Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.</p> <p>Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.</p> <p>A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.</p> <p>A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.</p>

- | | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>19. Costruire sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate.</p> <p>20. Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> <p>21. Compilare semplici tabelle.</p> <p>22. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p> | | |
|--|---|--|--|

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI
 IMPARARE AD IMPARARE
 LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
A Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.	A Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.	A Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.	A Sviluppa la consapevolezza dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
B Riconosce persone ed elementi appartenenti alla propria storia e alla realtà che lo circonda.	B Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.	B Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.	B Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
C Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.	C Osserva le routine della giornata in autonomia.	C Osserva le routine della giornata in autonomia aiutando anche i bambini che ne hanno bisogno.	C Si rende disponibile con l'insegnante nello svolgimento delle routine apportando il suo contributo personale.
D Esplora con l'insegnante gli spazi della scuola.	D Inizia a muoversi in autonomia negli spazi che gli sono familiari.	D Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.	D Si muove con sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
	E Con l'aiuto dell'insegnante individua alcuni segni della sua cultura e del suo territorio.	E Riconosce alcuni segni della sua cultura e del suo territorio, individuando alcuni luoghi a lui conosciuti.	E Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
F Riconosce le persone che appartengono alla famiglia e alla classe.	F Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.	F Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto	F Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.
G Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).	G Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.	G Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.).	G Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.).
H Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere, applicando la risposta suggerita dall'insegnante o dai compagni.	H Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere, applicando la risposta suggerita dall'insegnante o dai compagni.	H Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni conosciuti è in grado di dare semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.	H Di fronte ad un avvenimento o a fenomeni naturali dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.
I Sfoglia libri illustrati con interesse.	I Consulta libri illustrati, e guidato dall'insegnante pone domande, ricava informazioni e le commenta.	I Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e se richiesto, riferisce le più semplici.	I Riconosce il libro illustrato, come mezzo, per ricavare informazioni, lo consulta esprimendo il suo parere e riferisce gli aspetti di interesse coinvolgendo adulti e compagni.
L Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, aspetta l'aiuto all'adulto o l'intervento dei compagni.	L Di fronte a situazioni o a problemi nuovi, chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	L Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	L Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.
M Riconosce le immagini riferite ad un breve racconto.	M Mette in sequenza le immagini di una semplice storia.	M Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	M Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.
	N Con l'aiuto dell'insegnante utilizza semplici tabelle già predisposte inserendo negli appositi spazi elementi conosciuti.	N Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da	N Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.

		mappe, grafici, tabelle riempite.	
			<input type="radio"/> Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>2. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <p>3. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</p> <p>4. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p>	<p>1. Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>2. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>3. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>4. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse.</p> <p>5. Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>6. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>7. Aiutare i compagni che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.</p> <p>8. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p> <p>9. Partecipare attivamente alla vita del territorio.</p> <p>10. Familiarizzare con il territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni la conoscenza di alcuni beni culturali.</p>	<p>1. Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, parrocchia).</p> <p>2. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>3. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi, (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).</p> <p>4. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ...</p> <p>5. Regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>6. Diritti e doveri (la carta costituzionale).</p> <p>7. Elementi del territorio legati all'esperienza.</p>	<p>Costruire cartelloni, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni.</p> <p>Costruire cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare.</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza.</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti.</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.</p>

EVIDENZE:

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia ad riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
A Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.	A Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.	A Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.	A Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
B Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	B Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.	B Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.	B Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
C Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.	C Osserva le routine della giornata in autonomia.	C Osserva le routine della giornata in autonomia aiutando anche i bambini che ne hanno bisogno.	C Si rende disponibile con l'insegnante nello svolgimento delle routine apportando il suo contributo personale nel gruppo.
D Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.	D Rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto.	D Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.	D Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
E Ascolta ciò che l'adulto dice.	E Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.	E Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.	E Riconosce e rispetta l'autorità dell'adulto chiedendo se necessario un parere.
	F Accetta i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.	F Condivide giochi e attività con i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.	F Collabora nelle diverse attività della giornata e se necessario aiuta, i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.
	G Distingue situazioni e comportamenti pericolosi.	G Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.	G Riconosce le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli, informando l'insegnante e compagni su ciò che ha visto o vissuto.
	H Con l'aiuto dell'insegnante individua e riconosce elementi caratteristici del territorio.	H Riconosce elementi caratteristici del territorio, individuando alcuni luoghi e le persone di riferimento.	H Condivide con i compagni e l'insegnante momenti di reciproco scambio con le persone di riferimento del territorio.
I Riconosce una regola.	I Con l'aiuto dell'insegnante individuala differenza tra un diritto e un dovere.	I Osserva i propri doveri e le regole date e condivise nel gioco e nel lavoro.	I Distingue in autonomia i diritti e i doveri e le regole connesse all'esperienza, riconosce i diritti propri e altrui.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA IMPRENDITORIALE**

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari

CAMPI D'ESPERIENZA **TUTTI**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>2. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>3. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>4. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>1. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>2. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti.</p> <p>3. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>4. Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>5. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>6. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>7. Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>8. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>9. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>10. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>11. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>	<p>1. Regole della discussione.</p> <p>2. I ruoli e la loro funzione.</p> <p>3. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>4. Fasi di un'azione.</p> <p>5. Modalità di decisione (es: "Sei cappelli").</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco o predisposto dall'insegnante ipotizzare possibili soluzioni e attuarle.</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</p>

EVIDENZE:

Prende iniziative di gioco e di lavoro.

Collabora e partecipa alle attività collettive.

Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.

Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.

Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE
LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
A Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	A Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.	A Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.	A Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.
B Partecipa alle attività collettive.	B Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.	B Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.	B Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.
C Riconosce di essere in difficoltà.	C Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.	C Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni, se non riesce	C Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.
	D Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.	D Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.	D Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.
	E Chiede se non ha capito.	E Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.	E Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.
	F Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.	F Opera scelte tra due alternative, motivandole.	F Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.
	G Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.	G Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.	G Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, con motivazioni pertinenti e appropriate.
	H Accompagnato dall'insegnante, spiega la propria opinione.	H Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.	H Sostiene la propria opinione portando esperienze personali e argomentazioni mirate all'argomento.
		I Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti con i compagni.	I Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.
			L Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IMMAGINI, SUONI, COLORI		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).</p>	<p>1. Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici ...); ascoltare brani musicali.</p> <p>2. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.</p> <p>3. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>4. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>5. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>6. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>7. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>8. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>9. Usare modi diversi per stendere il colore.</p> <p>10. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.</p> <p>11. Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p> <p>12. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti.</p> <p>13. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>14. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>15. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.</p> <p>16. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>17. Sperimentare e combinare elementi musicali di base,</p>	<p>1. Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>2. Principali forme di espressione artistica.</p> <p>3. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>4. Gioco simbolico.</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale. Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione.</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.).</p> <p>Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca.</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.</p>

producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.

18. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

19. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

EVIDENZE:

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI –
IMMAGINI, SUONI, COLORI
LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4
A Il bambino esprime e comunica vissuti attraverso il linguaggio del corpo.	A Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo.	A Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.	A Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
B Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.	B Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.	B Si esprime attraverso il disegno. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.	B Si esprime attraverso il disegno con intenzionalità e buona accuratezza.
C Il bambino dimostra interesse verso i diversi materiali proposti.	C Il bambino manipola con disinvoltura e piacere materiali diversi.	C Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.	C Si esprime attraverso le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza, dimostrando creatività, ma anche un discreto realismo.
D Il bambino ha una prensione palmare.	D Il bambino ha una prensione palmare con appoggio del polso.	D Il bambino ha un'impugnatura di tipo digitale.	D Il bambino ha un'impugnatura corretta (a pinza).
E Colora su aree estese di foglio.	E Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.	E Usa diverse tecniche coloristiche.	E Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
F Dimostra interesse verso strumenti tecnologici	F Dimostra interesse verso nuovi strumenti tecnologici.	F Esplora con la supervisione dell'adulto le potenzialità offerte dalla tecnologia.	F Sperimenta in autonomia le potenzialità offerte dalle tecnologie.
G Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.	G Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.	G Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.	G Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi di animazione ...) sviluppa interesse per l'ascolto della musica.
H Individua immagini nominate dall'insegnante.	H Descrive immagini.	H Osserva alcune opere d'arte con interesse.	H Esprime valutazioni personali sulle opere d'arte osservate.
I Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.	I Riproduce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.	I Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.	I Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
L Riproduce semplici ritmi sonori all'unisono.	L Riproduce ritmi binari e ternari.	L Riproduce ritmi binari e ternari sincopati.	L È in grado di sostenere una cellula ritmica in una poliritmia.
M Recita filastrocche.	M Riproduce semplici frasi melodiche.	M Canta semplici canzoncine.	M Canta semplici canzoncine anche in coro.
N Partecipa alla drammatizzazione di semplici storie.	N Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.	N Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici.	N Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.
			O Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

**SEZIONE A: Traguardi
formativi**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IL CORPO E IL MOVIMENTO

Fonti di legittimazione: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Nuovi Scenari

CAMPI D'ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILIT A	CONOSCENZ E	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1. Conoscere il proprio corpo padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>2. Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.</p> <p>3. Assumersi la responsabilità delle proprie azioni e 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. Utilizzare i sensi per conoscere la realtà che ci circonda.</p>	<p>1. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.</p> <p>2. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>3. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>4. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute.</p> <p>5. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.</p> <p>6. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.</p> <p>7. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.</p> <p>8. Controllare la forza del corpo individuare potenziali rischi.</p> <p>9. Rispettare le regole nei giochi.</p> <p>10. Esercitare le potenzialità sensoriali conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p>	<p>1. Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>2. Regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>3. Gli alimenti.</p> <p>4. Il movimento sicuro.</p> <p>5. I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p> <p>6. Le regole dei giochi.</p> <p>7. I sensi.</p>	<p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori individuati accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc.</p> <p>Eeguire esercizi e "danze" con attrezzi.</p> <p>Eeguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date.</p> <p>In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).</p>

EVIDENZE:

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

SEZIONE B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI - IL CORPO E IL MOVIMENTO

LIVELLI DI PADRONANZA

1	2	3	4
A Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.	A Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.	A Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo.	A Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
B Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto.	B Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.	B Riconosce e sa esprimere i bisogni fisiologici; i ritmi del corpo, connessi anche alle routine della giornata; distingue le differenze sessuali su di sé, sui compagni, su rappresentazioni grafiche. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.	B 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.
C Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.	C Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.	C Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.	C Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
D Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.	D Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali.	D Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni da fermo e in movimento.	D Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
E Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.	E Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.	E Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.	E Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
F Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.	F Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.	F Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.	F Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita.
G Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali.	G Rappresenta il proprio corpo con elementi che lo caratterizzano.	G Rappresenta in modo completo il proprio corpo.	G Rappresenta in modo completo il proprio corpo, sia fermo che in movimento, curandone i particolari.
	H Segue semplici ritmi attraverso il movimento.	H Segue con disinvoltura ritmi attraverso il movimento.	H Si muove accuratamente seguendo ritmi.

	<p>I Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine</p>	<p>I Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, punteggiare, colorare...)</p>	<p>I Controlla la coordinazione oculo-manuale e ha una buona coordinazione fine-motoria.</p>
<p>L Riconosce su di sé e sugli altri gli organi di senso nominati dall'adulto (bocca, mani...).</p>	<p>L Nomina gli organi di senso (bocca, mani...).</p>	<p>L Partecipa ad attività di ricerca e sperimenta la conoscenza di alcuni elementi attraverso l'uso dei cinque sensi.</p>	<p>L Riferisce le funzioni specifiche degli organi di senso e li utilizza con consapevolezza ed intenzionalità.</p>