

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	L'allievo sa individuare gli elementi principali di fenomeni e concetti guidato opportunamente; sa coglierne le relazioni essenziali; sa rappresentarli solo con l'aiuto del docente	L'allievo sa individuare gli elementi essenziali di fenomeni e concetti; sa coglierne le relazioni; sa rappresentarli solo se guidato	L'allievo sa individuare gli elementi caratterizzanti di fenomeni e concetti; sa coglierne le relazioni; sa rappresentarli in modo corretto e approfondito	L'allievo sa individuare gli elementi caratterizzanti di fenomeni e concetti con sicurezza; sa coglierne le relazioni in modo originale; sa rappresentarli elaborando argomentazioni coerenti e chiare
ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	L'allievo acquisisce solo alcune informazioni e le interpreta con l'aiuto del docente	L'allievo acquisisce le informazioni principali e le interpreta se opportunamente guidato	L'allievo sa interpretare le informazioni in modo approfondito cogliendone l'utilità e distinguendo fatti e opinioni con autonomia	L'allievo sa interpretare in modo critico le informazioni valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni con sicurezza e consapevolezza

12. Le competenze nella Scuola dell'Infanzia con Raccordo Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria

SCUOLA DELL' INFANZIA CAMPI DI ESPERIENZA - I DISCORSI E LE PAROLE SEZIONE ANNI TRE	
ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI	
CAMPO DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE Competenza alfabetica funzionale	

PROFILO DELLA COMPETENZA

Utilizza un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Imparare ad imparare

Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimentoSezione Anni TRE	Contenuti
Ascolto e parlato	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	Esprimere verbalmente i propri bisogni primari; Formulare semplici domande e dare semplici risposte; Identificare ed eseguire semplici consegne; Memorizzare semplici filastrocche, poesie e canzoncine; Verbalizzare esperienze personali in modo semplice; Ascoltare racconti e letture dell'insegnante.	Lettura di racconti, fiabe e storie. Conversazioni guidate e spontanee Riproduzione grafico-pittoriche Giochi linguistici e giochi mimati Animazione con i burattini Filastrocche, poesie e canzoni

SCUOLA DELL' INFANZIA**CAMPI DI ESPERIENZA - I DISCORSI E LE PAROLESEZIONE ANNI QUATTRO**

119

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE**Competenza alfabetica funzionale****PROFILO DELLA COMPETENZA**

Utilizza un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA**Imparare a imparare****Collaborare e partecipare**

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Ascolto e parlato	Ascolta e comprende narrazioni Usa il linguaggio per progettare attività Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende discorsi e parole, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.	Conoscere parole e termini nuovi ampliando il lessico Esprimere verbalmente i propri bisogni e le proprie emozioni Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive e utilizzarle in contesti diversi Riconoscere e riprodurre grafismi Dialogare con adulti e compagni. Cogliere gli elementi essenziali di un racconto. Osservare immagini. Contestualizzare il proprio elaborato grafico. Esprimersi utilizzando frasi complete. Prendere confidenza con la lingua straniera esprimendosi con il gesto narrativo del format.	Conversazioni guidate Mettere in sequenza racconti Ascoltare narrazioni e partecipare attivamente alla rielaborazione Giocare con un testo Giocare con le parole Leggere immagini e commentarle Cantare, drammatizzare, memorizzare poesie e filastrocche Sperimentare la presenza di lingue diverse

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - I DISCORSI E LE PAROLE SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza alfabetica funzionale

PROFILO DELLA COMPETENZA
 Utilizza un repertorio adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
Imparare a imparare
Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
ascolto e parlato	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende discorsi e parole, fa ipotesi sui significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni	Parlare, descrivere, raccontare acquisendo fiducia nelle proprie capacità linguistiche espressive Ascoltare, analizzare e rielaborare un testo narrativo Ascoltare, porre domande, rispondere e comunicare esprimendo emozioni, sentimenti e rispettando il registro del dibattito	Lettura di racconti, fiabe, storie e immagini. Conversazioni spontanee e guidate in piccolo e grande gruppo. Attività di narrazione. Racconti di esperienze personali. Drammatizzazioni.

	attraverso il linguaggio verbale che utilizzain differenti situazioni comunicative.		Realizzazione di brevi racconti
--	--	--	---------------------------------

	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.	Prendere la parola negli scambi comunicativi confrontando punti di vista, elaborando e condividendo una conoscenza, utilizzando un linguaggio appropriato. Esplorare la lingua scritta. Comprendere il significato di simboli e segni grafici. Leggere immagini sempre più complesse. Riorganizzare logicamente e temporalmente brevi sequenze di storie e vissuti. Conoscere la lingua straniera esprimendosi con il gesto narrativo del format.	utilizzando domande guida e /o immagini. Giochi linguistici, di rime, fonetici e acronimi. Giochi di scrittura spontanea. Attività di pre-grafismo. Verbalizzazione di semplici nessi causali e temporali partendo da esperienze vissute e narrazioni. Esplorazione e sperimentazione di forme di comunicazione attraverso la pre-scrittura,
--	---	---	--

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - IMMAGINI, SUONI E COLORI ANNI TRE

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

PROFILO DELLA COMPETENZA

Mostra creativit  nelle proprie attivit  artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimentoSezione Anni TRE	Contenuti
Espressione Arte e immagine	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilit� che illinguaggio del corpo consente Segue con curiosit� e piacere spettacoli di variotipo, sviluppa interesse per l'ascolto della musica Scopre il paesaggio sonoro attraverso attivit� dipartecipazione e produzioni musicali utilizzando corpo, voce e oggetto	Sperimentare le tecniche di manipolazione Esplorare i materiali a disposizione Accompagnare una melodia 124nsemplici movimenti del corpo Esplorare e ricercare sonorit� nello spazio esterno, inteso come ambiente di vita	Attivit� manipolative con l'uso di materiale vario Drammatizzazioni Rappresentazioni grafico-pittoriche Giochi mimico-gestuali Esplorazione dell'ambiente e dei materiali Canti, filastrocche, coreografie

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - IMMAGINI, SUONI E COLORI ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE PER L' APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività' nelle proprie attività' artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Collaborare e partecipare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Espressione, arte e immagini	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro/musicali Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti	Utilizzare con creatività i materiali a disposizione Riconoscere il proprio corpo come produzione di suoni e rumori Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali	Rappresentazioni grafico-pittoriche Giochi mimico- gestuali Esplorazione dell'ambiente e dei materiali Canti, filastrocche e coreografie Giochi multimediali Giochi di ruolo Drammatizzazioni

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - IMMAGINI, SUONI E COLORISEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

CAMPO DI ESPERIENZA IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

PROFILO DELLA COMPETENZA

Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
Espressione, arte e immagine	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) Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e	Esplorare le proprie possibilità sonore- espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali Utilizzare con creatività i materiali a disposizione Avere consapevolezza del proprio corpo e delle proprie potenzialità espressive Riprodurre sequenze ritmiche Drammatizzare brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale	Esplorazione dell'ambiente e dei materiali Rappresentazioni grafico-pittoriche Giochi mimico-gestuali Narrazioni di storie, racconti, esperienze Canti, filastrocche e coreografie Giochi multimediali Drammatizzazioni Giochi di ruolo

	oggetti		
--	---------	--	--

SCUOLA INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA - IL CORPO E IL MOVIMENTO SEZIONE ANNI TRE

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

**CAMPO DI ESPERIENZA
IL CORPO E IL MOVIMENTO**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Identità, autonomia, motoricità	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	Riconosce le principali parti del corpo su sé stesso Denominare le principali parti del corpo Riconoscere la propria identità Iniziare a controllare le proprie emozioni a livello corporeo Orientarsi nello spazio Usare correttamente i servizi igienici Essere autonomi al momento del pranzo Imitare semplici movimenti	Giochi motori Giochi simbolici e imitativi Giochi di espressione corporea Subbase musicale Giochi di orientamento spaziale Giochi senso-percettivi Giochi di decodificazione di segnali Giochi di movimento ritmico Giochi funzionali al movimento e all'autocontrollo

SCUOLA INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA - IL CORPO E IL MOVIMENTO SEZIONE ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

**CAMPO DI ESPERIENZA
IL CORPO E IL MOVIMENTO**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Identità, autonomia, motricità	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	Consolidare la presa di coscienza del proprio corpo e del suo schema Sviluppare coordinazione oculo-manuale Eseguire movimenti seguendo un ritmo temporale Muoversi all'interno di un percorso da seguire Rispettare semplici regole Coordinare i movimenti del corpo nello spazio	Giochi motori Attività psicomotorie Percorsi e labirinti Attività di sviluppo della motricità fine Giochi di gruppo con semplici regole Giochi motori di coordinazione Giochi simbolici e imitativi Giochi senso-percettivi Giochi di espressione corporea su base musicale

SCUOLA INFANZIA

CAMPO DI ESPERIENZA - IL CORPO E IL MOVIMENTO SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE ASSE DEI LINGUAGGI

**CAMPO DI ESPERIENZA
IL CORPO E IL MOVIMENTO**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
1. Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
Identità, autonomia, motoricità	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva Riconosce 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	Consolidare la presa di coscienza del proprio corpo e del suo schema Sviluppare coordinazione oculo-manuale Coordinare i movimenti del corpo nello spazio Rispettare semplici regole Mettersi in relazione con gli altri utilizzando il corpo Usare le potenzialità sensoriali, relazionali e ritmiche del proprio corpo Muoversi con destrezza, imitando gli altri, all'interno di un percorso o una	Giochi motori di coordinazione Attività psicomotorie Percorsi e labirinti Attività di sviluppo della motoricità fine Giochi di gruppo con semplici regole Percorsi strutturati Esercizi con attrezzi Giochi di squadra Percorsi grafici, ripassi di linee, curve e spezzati

		consegna da seguire	
--	--	---------------------	--

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA -

LA CONOSCENZA DEL MONDO SEZIONE ANNI TRE

ASSE CULTURALE
ASSE MATEMATICO
ASSE SCIENTIFICO-TECNOLOGICO
ASSE STORICO-SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
Imparare ad imparare
Collaborare e partecipare
Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Numero e spazio	Il bambino raggruppa, ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confrontare quantità Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra/sotto, davanti/dietro	Conoscere le dimensioni grande/piccolo Distinguere prima/dopo Conoscere il concetto di quantità uno/tanti/pochi	Attività di routine Filastrocche, canti e giochi finalizzati alla scoperta delle relazioni topologiche

Oggetti e fenome ni viventi	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi, i fenomeni naturali	Esplorare l'ambiente circostante Riconoscere le caratteristiche dei vari momenti della giornata	Esplorazioni e scoperte Giochi con il corpo Giorni, settimana
--	---	---	---

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO SEZIONE ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE ASSE MATEMATICO
ASSE SCIENTIFICO- TECNOLOGICO ASSE STORICO- SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

PROFILO DELLA COMPETENZA
Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
1. Imparare ad imparare 2. Comunicare 3. Collaborare e partecipare
4. Acquisire ed interpretare l'informazione 5. Individuare collegamenti e relazioni

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Numero e spazio	Il bambino raggruppa, ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confrontare quantità Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	Conoscere le relazioni spaziali sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori Comprendere e operare secondo il concetto di insieme Distinguere e valutare le dimensioni (grande-medio-piccolo) Riconoscere e denominare la principale figure geometriche	Giochi con il corpo Giochi di classificazione e seriazione Utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo Attività grafico-pittoriche Puzzle e giochi logico-matematici Coding
Oggetti e fenomeni viventi	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni Riconoscere e rappresentare le condizioni atmosferiche	Esplorazioni e scoperte Attività grafico- pittoriche Attività di esplorazione attraverso i sensi

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - LA CONOSCENZA DEL MONDO SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE
ASSE MATEMATICO
ASSE SCIENTIFICO TECNOLOGICO
ASSE STORICO SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
 Competenza digitale
 Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLA COMPETENZA
 Mostra curiosità ed interesse, pone domande e confronta ipotesi e spiegazioni

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA
 Imparare ad imparare
 Progettare
 Comunicare
 Collaborare e partecipare
 Risolvere problemi
 Agire in modo autonomo e responsabile

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
		135	
Numero e spazio	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizzare simboli per	Eseguire seriazioni e riprodurle graficamente Eseguire valutazioni e misurazioni	Utilizzo di simboli numerici Quantificazione, classificazione, seriazione

	registrarle Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri	confrontando oggetti Riconoscere, denominare e rappresentare le principali figure geometriche Conoscere simboli numerici e operare con piccole quantità	Utilizzo di materiale strutturato, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo, anche multimediali Attività grafico-pittoriche Coding
Oggetti e fenomeni viventi	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana Riferisce correttamente eventi del passato recente Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	Conoscere le principali caratteristiche delle stagioni Osservare e descrivere le trasformazioni in natura Conoscere gli organi di senso e le loro funzionalità Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà e della natura abitandola con cura e rispetto. Sensibilizzare gli alunni alla tutela dell'ambiente mediante pratiche condivise sul riciclaggio e sulla riduzione dei rifiuti.	Esplorazioni e scoperte Attività di esplorazione attraverso i sensi Giochi ed esperimenti scientifici Giorni, settimana, mesi, stagioni

SCUOLA DELL' INFANZIA
CAMPI DI ESPERIENZA - IL SE' E L'ALTRO
SEZIONE ANNI TRE

ASSE CULTURALE STORICO -SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Competenza in materia di cittadinanza

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare

PROFILO DELLA COMPETENZA

1. Interagisce con gli altri rispettando le principali regole sociali

2. Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive

3. Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Collaborare e partecipare

Agire in modo autonomo e responsabile

Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti
Autonomia	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Prendere coscienza del se' corporeo Sviluppare la capacità di muoversi con disinvoltura nei vari spazi scolastici Prendere coscienza della propria identità superando la dipendenza dall'adulto.	Filastrocche, cartelloni e giochi per scoprire e mettere in atto semplici regole per la routine giornaliera. Giochi in piccolo e grande gruppo Conversazioni guidate

		Apprendere le regole del vivere sociale. Superare progressivamente l'egocentrismo imparando a condividere giochi. Canalizzare la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili	Rappresentazione iconica di emozioni (felicità, tristezza; rabbia) Giochi simbolici Giochi liberi e guidati Canti, balli e mimi Feste e tradizioni del territorio
Conoscenza di sé	Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato	Riconoscere alcune espressioni facciali collegate a emozioni. Accettare i compagni di gioco. Esprimere i propri bisogni Scoprire gli aspetti religiosi della comunità di appartenenza Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente	

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - IL SE' E L'ALTRO SEZIONE ANNI QUATTRO

ASSE CULTURALE
ASSE STORICO-SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Competenza in materia di cittadinanza
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Competenza personale, sociale, e capacità di imparare a imparare

PROFILO DELLA COMPETENZA

Interagisce con gli altri rispettando le principali regole sociali
Mostra creatività nelle proprie attività artistiche ed espressive
3 .Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Collaborare e partecipare
Agire in modo autonomo e responsabile
Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti
Autonomia	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che	Assumere corrette abitudini igieniche Acquisire semplici conoscenze per la propria sicurezza personale 13 Muoversi con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari Acquisire un graduale controllo della propria emotività Consolidare l'identità personale	Giochi di gruppo (costruttivi, collaborativi, creativi e simbolici) con gli altri Ricerca di immagini, letture, racconti che suscitano emozioni e stati d'animo

	gli sono familiari, modulando		diversi
--	-------------------------------	--	---------

	progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	Acquisire comportamenti adeguati nelle varie situazioni Prestare aiuto e fornire la propria collaborazione ad adulti e compagni Riflettere sul senso e la conseguenza delle proprie azioni Imparare e riflettere sulla propria esperienza vissuta Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente	Feste e tradizioni del territorio. Giochi per sperimentare e conoscere la raccolta differenziata. Rappresentazioni e conversazioni libere e guidate Mediazione indiretta di un personaggio noto ai bambini Riflessioni su immagini
Conoscenza di sé	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	Comunicare e condividere i propri stati d'animo Esprimere emozioni attraverso linguaggi e tecniche diverse Conoscere le tradizioni della comunità Superare il proprio egocentrismo imparando a condividere giochi e risolvere i primi conflitti. Accettare e rispettare ritmi e turnazioni. Riconoscere aspetti religiosi significativi della comunità di appartenenza	

SCUOLA DELL' INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA - IL SE' E L'ALTRO SEZIONE ANNI CINQUE

ASSE CULTURALE STORICO-SOCIALE

CAMPO DI ESPERIENZA IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

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

PROFILO DELLA COMPETENZA

1. Utilizza le attività ludiche ed il materiale di gioco per nuove possibilità d'azione e di conoscenza

COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA

Collaborare e partecipare

Agire in modo autonomo e responsabile

Comunicare

Nodi concettuali	Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti
Autonomia	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia	Curare la propria persona, il materiale comune e l'ambiente nella prospettiva della salute e dell'ordine Gestire in autonomia e secondo regole condivise gli spazi scolastici, utilizzandoli in modo corretto e creativo	Giochi di ruolo e conversazioni guidate Giochi in piccolo e grande gruppo Giochi di conoscenza collettiva. Giochi liberi e guidati. Attività di coinvolgimento/aiuto dell'adulto e dei compagni.

	negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e		
--	---	--	--

	movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.		Giochi simbolici.
Conoscenza di sé	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, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	Acquisire maggiore fiducia in sé stessi Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri superando il proprio punto di vista Conoscere e rispettare le regole del vivere sociale. Controllare progressivamente la propria emotività, imparando a riconoscere sentimenti ed emozioni positive e negative Riflettere sul senso e la conseguenza delle proprie azioni, prendere coscienza delle proprie capacità, opinioni ed emozioni.	Ricerca di immagini, letture, racconti che suscitano emozioni, sentimenti e stati d'animo diversi. Riflessioni sui argomenti di vita quotidiana. Racconti di esperienze vissute.

12.1 Livello delle competenze per i bambini di 5 anni

LIVELLO DELLE COMPETENZE 5 ANNI

SCUOLA DELL'INFANZIA I.C. "San Tommaso D'Aquino" GROTAMINARDA

Plesso.....Sez.....Alunno.....
.....

	PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	LIVELLO
	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni	Competenza alfabetica funzionale	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: I DISCORSI E LE PAROLE	
	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico- tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	Conosce la funzione di alcuni strumenti tecnologici	Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	Si orienta nello spazio e nel tempo	Competenza personale e sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: IL CORPO E IL MOVIMENTO – IMMAGINI, SUONI E COLORI	

		di consape volezza ed espressi one culturali		
	Osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche	Competenza personale, sociale e capacità di imparare e a imparare; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: IL CORPO E IL MOVIMENTO – IMMAGINI, SUONI E COLORI	
	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni	Competenza personale, sociale e capacità di imparare e a imparare	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: IL SE E L'ALTRO	

	religiose, in un ottica di dialogo e rispetto reciproco			
	Si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali, in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: IL CORPO E IL MOVIMENTO – IMMAGINI, SUONI E COLORI	
	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti	Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza	
	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, operando da solo e con gli altri	Competenza personale, sociale e capacità di imparare e imparare; Competenza in materia di cittadinanza	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: IL SE E L'ALTRO	
	Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede	Competenza personale, sociale e capacità di imparare e imparare; Competenza in materia di cittadinanza	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: IL SE E L'ALTRO	
	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita	Competenza in materia di cittadinanza	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: IL SE E L'ALTRO- LA CONOSCENZA	

			DEL MONDO	
	Familiarizza con i suoni della linguainglese	Competenza multilinguistica	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: I DISCORSI E LE PAROLE	

Livello

A = Avanzato **B** = Intermedio **C** = Base

D = In via di prima acquisizione

Livello Indicatori esplicativi

A – Avanzato La competenza si manifesta con un elevato livello di autonomia personale, gestionale, una buona sicurezza di sé, positiva autostima e un buon grado di responsabilità e si esprime in una soddisfacente e matura consapevolezza e padronanza di conoscenze e abilità connesse.

B – Intermedio La competenza si manifesta in modo positivo, caratterizzata da discreta autonomia, originalità, responsabilità e conseguente discreta consapevolezza e padronanza ed integrazione delle conoscenze e abilità connesse.

C – Base La competenza è essenziale e si esprime attraverso una basilare consapevolezza, padronanza ed una scarsa integrazione delle conoscenze e delle relative abilità.

D – In via di prima acquisizione La competenza si esprime solo con l'intervento dell'adulto, che sollecita, in semplici situazioni familiari, un grado basilare di consapevolezza, padronanza e scarsa integrazione delle conoscenze e delle relative abilità.

12.2 Scheda di passaggio Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria

SCHEDA DI PASSAGGIO**SCUOLA DELL'INFANZIA- SCUOLA PRIMARIA****SCUOLA INFANZIA I.C. "San Tommaso d'Aquino"****Grottaminarda****(AV)****PLESSO****SEZ.****ALUNNO****ASPETTI COMPORTAMENTALI**

Sa eseguire un'attività senza distrarsi o distrarre i compagni

Dimostra di saper sopportare ritardi nella gratificazione e in tutto ciò che desidera avere al più presto

Segue abitualmente le istruzioni e le regole che gli vengono date continuamente richiamato e sollecitato

Se gli viene richiesto, cambia attività insieme al resto della classe, anziché perseverare in quella precedentemente intrapresa

Ha una buona capacità di cooperare con i suoi compagni

Risolve semplici problemi da solo, senza chiedere aiuto all'insegnante

Si adegua facilmente alle nuove situazioni

Si dimostra interessato e curioso nei confronti degli apprendimenti di lettura, scrittura e calcolo

MOTRICITA'

Ha una buona coordinazione generale dei movimenti

Ha una buona capacità nei compiti di motricità fine

COMPRENSIONE LINGUISTICA

Ascolta e segue le conversazioni e le argomentazioni affrontate in classe in modo adeguato rispetto all'età

Capisce il significato delle parole che l'insegnante usa

Comprende le istruzioni date a voce

ESPRESSIONE ORALE

Ha una buona capacità di raccontare un episodio a cui ha assistito o al quale ha preso parte

Riesce ad esprimere in modo chiaro i propri pensieri, sentimenti ed esigenze

Ha un ricco vocabolario

Sa descrivere una semplice storiella rappresentata in una serie di vignette

Dal punto di vista morfo-sintattico si esprime correttamente (singolare e plurale, concordanza articoli, coniugazione verbi, costruzione frasi ecc.)

METACOGNIZIONE

Quando non capisce qualcosa, sembra rendersene conto

Di fronte a situazioni che lo mettono in difficoltà non tende ad abbandonare il compito ma persistere in questo

ATTIVITA' ORGANIZZATIVE				
Riesce a imparare brevi filastrocche a memoria				

12.3 Scheda di valutazione per i bambini di 3, 4 e 5 anni

SCHEDA DI VALUTAZIONE PER I BAMBINI DI 3 ANNI

Scuola dell'Infanzia di Sez.

Nome: Cognome:

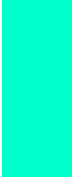
IL SÉ E L'ALTRO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Conosce l'ambiente scolastico								
	Conosce il nome dei compagni e delle maestre								
	Riconosce i simboli distintivi del proprio gruppo								
	Ha cura dei propri oggetti								
	Condivide con i compagni le emozioni del distacco								
	Svolge le attività autonomamente								

IL CORPO E IL MOVIMENTO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Partecipa alle attività di gioco libero								
	Partecipa a giochi organizzati: conosce le regole e le rispetta								
	Si rapporta con gli oggetti in relazione con gli altri								
	Ha sviluppato la propria identità corporea								
	Nomina le parti del corpo riconoscendole allo								

	specchio									
	Si muove autonomamente nello spazio scuola									
	Rappresenta graficamente il proprio corpo									



IMMAGINI, SUONI, COLORI

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Ascolta storie, racconti, dialoghi								
	Conosce i colori primari								
	Usa il segno grafico per produrre scarabocchi								
	Esplora i materiali che si hanno a disposizione								
	Utilizza e manipola con creatività materiali vari								
	Mostra interesse per l'ascolto della musica								
	Riproduce semplici ritmi (veloce/lento/piano/forte)								
	Riproduce suoni e rumori con materiali vari								
	Distingue rumore e silenzio								
	Ascolta e riproduce i suoni dell'ambiente e della natura								

I DISCORSI E LE PAROLE

ASCOLTO E COMPRENSIONE

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Ascolta le parole dell'insegnante								
	Ascolta un breve racconto con l'uso di immagini								
	Ascolta le parole dei compagni								
	Comprende ed esegue una semplice consegna								

PARLATO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Esprime i propri bisogni								
	Risponde a semplici domande								
	Racconta il proprio vissuto								
	Formula una frase minima								
	Pronuncia correttamente le parole								
	Utilizza parole nuove								
	Partecipa a semplici giochi linguistici								
	Memorizza semplici filastrocche e canzoni								

LA CONOSCENZA DEL MONDO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Osserva, manipola e descrive i materiali e gli oggetti utilizzando le proprietà percettive dei sensi								
	Riconosce i colori fondamentali								
	Riconosce le principali forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo)								
	Raggruppa elementi per forma e colore								
	Distingue piccole quantità								
	Si orienta nel tempo presente								
	Si orienta nel tempo attraverso la routine								
	Racconta ciò che si è fatto								
	Scopre le relazioni causa effetto								
	Riconosce semplici proprietà topologiche								

	Esegue un semplice percorso									
--	-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- LIVELLO AVANZATO (pieno raggiungimento degli obiettivi)
- LIVELLO INTERMEDIO (discreto raggiungimento degli obiettivi)
- LIVELLO BASE (essenziale raggiungimento degli obiettivi)
- LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE (parziale raggiungimento degli obiettivi)

Sa ripetere con parole sue quanto gli è stato appena detto				
Riesce a disegnare una figura umana				
PRE-MATEMATICA	A			
Comprende le quantità fino a 10				
Sa fare piccoli ragionamenti basati sull'aggiungere e togliere				
Sa confrontare numerosità diverse: tra due insiemi di oggetti, e riconosce quale ne contiene di più e quale di meno				
PRE-ALFABETIZZAZIONE				
Ascolta e comprende un testo				
Legge le immagini in sequenza				
Cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati				
Familiarizza con il codice scritto riconoscendone i simboli più importanti				
Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura				

Livello

A = Avanzato **B** = Intermedio **C** = Base

D = In via di prima acquisizione

Livello Indicatori esplicativi

A – Avanzato La competenza si manifesta con un elevato livello di autonomia personale, gestionale, una buona sicurezza di sé, positiva autostima e un buon grado di responsabilità e si esprime in una soddisfacente e matura consapevolezza e padronanza di conoscenze e abilità connesse.

B – Intermedio La competenza si manifesta in modo positivo, caratterizzata da discreta autonomia, originalità, responsabilità e conseguente discreta consapevolezza e padronanza ed integrazione delle conoscenze e abilità connesse.

C – Base La competenza è essenziale e si esprime attraverso una basilare consapevolezza, padronanza ed una scarsa integrazione delle conoscenze e delle relative abilità.

D – In via di prima acquisizione La competenza si esprime solo con l'intervento dell'adulto, che sollecita, in semplici situazioni familiari, un grado basilare di consapevolezza, padronanza e scarsa integrazione delle conoscenze e delle relative abilità.

SCHEDA DI VALUTAZIONE PER I BAMBINI DI 4 ANNI

Scuola dell'Infanzia di Sez.

Nome: Cognome:

IL SÉ E L'ALTRO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Accetta, interiorizza ed esprime corretti comportamenti sociali								
	Stabilisce nuovi rapporti di amicizia								
	Riconosce l'appartenenza ad un gruppo								
	Rispetta e cura gli oggetti personali e non								
	Partecipa attivamente alle attività e ai giochi								
	Condivide momenti di gioia								
	Svolge le attività autonomamente								

IL CORPO E IL MOVIMENTO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Partecipa al gioco simbolico, di simulazione e di regole								
	Attua comportamenti di condivisione e collaborazione con gli altri								
	Sviluppa la propria identità corporea								
	Nomina le parti che compongono il proprio corpo								
	Si muove con sicurezza nello spazio								
	Controlla gli schemi dinamici globali e posturali per adattarli allo spazio strutturato								

	Riconosce e riproduce parametri posturali e topologici									
	Si muove a tempo di musica									
	Interiorizza corrette regole alimentari									

IMMAGINI, SUONI, COLORI

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Esplora ed osserva vari materiali								
	Disegna spontaneamente e suconsegna								
	Conosce i colori secondari e produrre mescolanze								
	Adopera i colori in modo creativo								
	Usare la fantasia per inventare storie								
	Si esprime attraverso diverse forme di comunicazione non verbale								
	Esplora, conosce, riproduce la realtà sonora								
	Partecipa ad attività ritmico-motorie								

I DISCORSI E LE PAROLE ASCOLTO E COMPRENSIONE

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Ascolta adulti e compagni								
	Ascolta con attenzione un racconto								
	Comprende ed eseguire più consegne								

PARLATO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Interagisce verbalmente con i compagni e con gli adulti								
	Pronuncia correttamente le parole								
	Esprime verbalmente le proprie necessità								
	Racconta semplici storie								
	Racconta esperienze personali								

LA CONOSCENZA DEL MONDO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Riconosce le proprietà degli oggetti								
	Riconosce e nomina le forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo								
	Osserva e confronta elementi determinandone alcune proprietà								
	Individua uguaglianze e diversità								
	Compie classificazioni								
	Compie seriazioni								
	Si orienta nel tempo della giornata scolastica								
	Consolida i concetti spazio-temporali in modo adeguato: sopra/sotto, prima/dopo, dentro/fuori								
	Riconosce relazioni di causa- effetto								
	Dimostra un atteggiamento di curiosità nei confronti dell'ambiente naturale								
	Compie semplici registrazioni								

LIVELLO AVANZATO (pieno raggiungimento degli obiettivi)

LIVELLO INTERMEDIO (discreto raggiungimento degli obiettivi)

LIVELLO BASE (essenziale raggiungimento degli obiettivi)

LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE (parziale raggiungimento degli obiettivi)

SCHEDA DI VALUTAZIONE PER I BAMBINI DI 5 ANNI

Scuola dell'Infanzia di Sez.

Nome: Cognome:

IL SÉ E L'ALTRO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	E' consapevole di avere una storia personale e familiare								
	Sviluppa il senso dell'identità personale								
	Si orienta nel tempo della vita quotidiana								
	Comprende la successione temporale di un racconto								
	Accetta, condivide e rispetta semplici regole del vivere comunitario								
	Riconosce semplici tradizioni legate al territorio								

IL CORPO E IL MOVIMENTO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Partecipa con interesse alle attività proposte, rispettando gli altri e le regole concordate nei giochi motori								
	Propone variazione ai giochi								
	Si muove con sicurezza nello spazio circostante e nei giochi coordinando i movimenti, iniziando a prendere coscienza della propria dominanza corporea e della lateralità								
	Utilizza piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali								

	all'interno della scuola e/o all'aperto									
	Coordina i movimenti globali esegmentari									
	Dimostra coordinazione oculo-manuale									
	Cura la propria persona	5 2								

IMMAGINI, SUONI, COLORI

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Discrimina suoni e rumori dell'ambiente circostante								
	Riproduce semplici sequenze sonoro-musicali								
	Sa usare la voce curando l'espressività, l'intonazione ed il ritmo								
	Comunica ed esprime emozioni con il disegno e la drammatizzazione								
	Utilizza semplici tecniche in modo creativo								
	Riconosce i colori e li denomina								
	Sviluppa la motricità fine attraverso l'attività del ritaglio e della coloritura di piccoli spazi								
	Si orienta nello spazio del foglio								

I DISCORSI E LE PAROLE ASCOLTO E COMPRENSIONE

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Sa stare attento								
	Fa domande pertinenti								
	Apporta contributi personali								
	Comprende una consegna, un brevetto, delle istruzioni								

PAR LATO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Esprime i propri bisogni								
	Si esprime con frasi strutturate e grammaticamente corrette								
	Usa un lessico adeguato al contesto								
	Pronuncia correttamente i fonemi								
	Divide la parola in sillabe								
	Riconosce la sillaba iniziale e finale di una parola								

LA CONOSCENZA DEL MONDO

		META' ANNO				FINE ANNO			
Fascia di Livello		1	2	3	4	1	2	3	4
	Raggruppa e classifica per colore, forma e dimensione								
	Ordina secondo un criterio almeno tre oggetti								
	Quantifica								
	Conta								
	Riconosce e nomina le principali forme geometriche								
	Esegue e legge semplici grafici								
	Mette in atto strategie di soluzione dei problemi								
	Formula ipotesi e sa verificarle								
	Ipotizza soluzioni a problemi								
	Coglie i cambiamenti e le trasformazioni								
	Utilizza simboli per la registrazione dei dati								

LIVELLO AVANZATO (pieno raggiungimento degli obiettivi)

LIVELLO INTERMEDIO (discreto raggiungimento degli obiettivi)

LIVELLO BASE (essenziale raggiungimento degli obiettivi)

LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE (parziale raggiungimento degli obiettivi)

12.4 Scheda d'ingresso per i bambini di 3, 4 e 5 anni

SCHEDA DI INGRESSO 3 ANNI

Scuola dell'infanzia.....

Alunno.....Data di nascita.....

	S I	N O	I N P A R T E
Accetta il distacco dalle figure parentali			
Ha il controllo sfinterico			
E' autonomo nel lavarsi			
E' autonomo nell'uso dei servizi			
E' in grado di vestirsi da solo			
Ha sviluppato gli schemi motori di base			
Si relaziona in modo adeguato con le insegnanti			
Si relaziona in modo adeguato con i compagni			
Esprime i propri bisogni			
Comprende semplici frasi			
Si esprime in modo semplice ma chiaro			
Ascolta brevi storie			
Accetta di partecipare alle proposte didattiche			

Note.....
.....
.....
.....
.....
.....

SCHEMA DI INGRESSO 4 ANNI

Scuola dell'infanzia.....

Alunno.....Data di nascita.....

	S I	N O	I N P A R T E
Conosce i compagni			
Conosce l'ambiente scolastico			
Riconosce gli oggetti personali			
E' autonomo nell'igiene personale			
Riconosce le proprie emozioni			
Ha sviluppato gli schemi motori di base			
Collabora con i compagni			
Comprende le consegne			
Comprende una semplice storia			
Risponde in modo pertinente a semplici domande			
Si esprime in modo chiaro			
Memorizza semplici poesie e canzoncine			
Utilizza diverse tecniche espressive			
Ha un buon coordinamento generale			
Effettua semplici classificazioni			
Esegue un semplice percorso			

Note.....

SCHEDA DI INGRESSO 5 ANNI

Scuola dell'infanzia.....

Alunno.....Data di nascita.....

	S I	N O	I N P A R T E
Ha fiducia nelle proprie capacità			
Esprime le proprie emozioni in modo adeguato			
Ha un buon coordinamento generale			
Ha sviluppato adeguatamente la motricità fine			
Collabora con i compagni			
Svolge le attività in modo autonomo			
Comprende una storia			
Risponde alle domande in modo pertinente			
Si esprime in modo chiaro			
Descrive e racconta esperienze			
Conosce e utilizza correttamente strumenti e materiali			
Effettua classificazioni			
Effettua seriazioni			

Sa valutare quantità (tanti/pochi)			
Esegue un percorso sulla base di indicazioni verbali			

Note.....
.....
.....
.....
.....
.....

13. Le competenze nella Scuola Primaria con Raccordo Scuola Primaria - Scuola Secondaria di 1°grado e livello di padronanza delle competenze

SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA ITALIANO CLASSE PRIMA
ASSE CULTURALELINGUAGGI
DISCIPLINAITALIANO
COMPETENZE CHIAVE PER L’APPRENDIMENTO PERMANENTE Competenza alfabetica funzionale