

SCUOLA DELL'INFANZIA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE - Comunicazione, Lingua, Cultura
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
3. COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Confrontare e misurare, Natura e Tecnologia
4. COMPETENZE DIGITALI	TUTTI
5. IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO - Identità, il vivere insieme, le grandi domande, il senso morale.
7. SPIRITO DI INIZIATIVA	TUTTI
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Spazio e Tempo IL CORPO E IL MOVIMENTO - Identità, Autonomia, Salute IMMAGINI, SUONI, COLORI - Arte, Musica, Multimedialità

COMPETENZA CHIAVE	Comunicazione nella madre lingua	
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - Comunicazione, Lingua, Cultura	
COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati, per capire e farsi capire.</p> <p>Comunica le proprie esigenze, esprime ciò che prova, ascolta e comprende le argomentazioni e i bisogni degli altri, interagendo positivamente con compagni e adulti riconoscendo la propria identità nel rispetto delle regole della convivenza.</p> <p>Ascolta con partecipazione attiva, comprende e rielabora racconti, inventa storie, usa il linguaggio per progettare esperienze quotidiane e giochi con i compagni strutturando un rapporto inclusivo con tutti e con ciascuno.</p> <p>Scopre la variabilità della lingua sperimentando la pluralità dei linguaggi (lingua inglese, lingue di diverse culture, messaggi multimediali).</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora prime forme di lettura e scrittura, sperimentando la comunicazione verbale scritta anche attraverso il gioco, le nuove tecnologie digitali e i</p>	<p>IL LINGUAGGIO ORALE Mantiene l'attenzione sull'interlocutore in brevi scambi comunicativi con il piccolo gruppo e interviene con un suo semplice contributo spontaneamente o su richiesta dell'insegnante.</p>	<p>Le prime regole del dialogo; guardare chi parla o chi ci ascolta, diminuendo la frequenza di gesti e movimenti non pertinenti alla comunicazione.</p>
	Partecipa ad una conversazione con l'adulto con interventi pertinenti.	L'oggetto delle attività nei diversi campi di esperienza. La verbalizzazione del vissuto. Brevi racconti spontanei di altri vissuti personali inerenti l'argomento trattato.
	Parla per comunicare il proprio pensiero, sufficientemente completo e articolato, per esprimere sentimenti, emozioni, semplici argomentazioni.	<p>Dialogo con coetanei e adulti. Descrizione di ciò che sta facendo o di ciò che sta osservando, di ciò che desidera, di ciò che prova. Racconto di un fatto vissuto in relazione al luogo e al tempo. Progettazione di giochi e attività, formulazione di semplici ipotesi e ricerca delle soluzioni possibili, approccio all'argomentazione. Partecipazione attiva ad una semplice drammatizzazione per comunicare con il linguaggio mimico/gestuale.</p>
	Comprende semplici istruzioni, esegue semplici consegne di routine legate alla vita quotidiana nella sezione.	<p>Istruzioni per svolgere incarichi. Compiti e mansioni di routine. Regole di giochi, loro variazioni e reinterpretazioni creative. Attività grafiche e manipolative, costruzioni.</p>
	Ascolta un breve testo e ne osserva le immagini; lo rielabora utilizzando diversi codici espressivi.	<p>Racconti e fiabe da illustrare e drammatizzare. Storie da manipolare, completare, trasformare. Semplici poesie, filastrocche e canzoncine da memorizzare e riprodurre con l'aiuto della gestualità e del movimento.</p>
	<p>LETTURA PER IMMAGINI Ha cura dei libri e sviluppa il piacere dell'ascolto della lettura. Segue piccoli racconti e li completa, a voce, con l'aiuto delle immagini. Riordina le sequenze di un semplice racconto.</p>	<p>I libri, le immagini e le parole; materiale multimediale o digitale. Comprensione generale del contenuto di una storia. Concetto di successione. Uso corretto delle parole <i>prima, dopo, all'inizio, alla fine, ...</i> Espansione del minimo bagaglio lessicale.</p>
	<p>APPROCCIO AL CODICE SCRITTO Esplorando semplici libri, osservando scritte su oggetti e</p>	La percezione visiva e uditiva: concetto di uguaglianza e di diversità riferito ai segni e ai suoni.

media.	nell'ambiente reale o digitale, discrimina le immagini dalle parole, fa ipotesi di lettura anche in collaborazione con i compagni.	Riconoscimento di simboli uguali, anche se di differenti grandezze o diversamente orientati. Riconoscimento delle lettere dagli altri segni. Intuizione del concetto che stessi suoni si scrivono sempre con lo stesso segno. Semplici giochi strutturati, anche digitali, con lettere e parole. Abbinamento di lettere e di parole uguali. Abbinamento dei suoni delle lettere a immagini di riferimento. Parole note: il proprio nome, ...
	Compie le prime, semplici esperienze che lo avvicinano al mondo della scrittura per entrare in relazione con il codice scritto (approccio ludico attraverso le immagini, le storie, i media, il vissuto).	Il materiale grafico (fogli, pennarelli) e manipolativo (pasta per modellare) per rappresentare personaggi, parole, lettere. Applicazioni digitali. Riconoscimento e distinzione di disegni/immagini da lettere/parole.
	Si interessa al codice scritto e ne scopre le funzioni che più lo coinvolgono.	Alcune funzioni del codice scritto apprezzabili dai più piccoli, quando il bambino chiede di scrivere, vuole essere aiutato a scrivere (aggiungere accanto a un proprio disegno una breve frase di una storia, un messaggio, un augurio a familiari o a amici, il proprio nome sugli oggetti ...).
	Produce abbozzi di scritture spontanee.	Scrittura libera.
	Sperimenta il mondo della scrittura con maggior consapevolezza delle proprie azioni.	Organizzazione grafica della pagina (quadernone). Prensione e pressione corretta della matita di grafite e delle matite colorate. Uso della gomma e del temperino. Pregrafismo: riproduzione di semplici segni grafici, ritmi, tracciati. L'autocorrezione nelle attività di pregrafismo: il bambino si corregge su richiesta, si accorge dei propri progressi.
	Intuisce la struttura fonetica delle parole.	Corrispondenza tra suono (fonema) e la sua rappresentazione grafica (grafema) supportata dalle immagini di riferimento delle lettere. Riproduce grafemi. Sperimenta combinazioni di grafemi. Copia globalmente/scrive il proprio nome.
SVILUPPO DEL LESSICO Indica e denomina in modo corretto oggetti, persone, animali presenti o raffigurati. Arricchisce il lessico e migliora l'articolazione della frase. Migliora le competenze fonologiche. Impara a utilizzare nuove parole. Chiede il significato di parole sconosciute. Formula ipotesi sui significati di semplici parole sconosciute.	Conversazioni con il gruppo dei pari e con l'adulto per acquisire conoscenze e regole linguistiche mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante: parole per interagire con le altre persone (richieste, rifiuto, ...), parole per indicare persone, oggetti familiari e azioni abituali, giochi con i significati delle parole, parole-contenuto: uso di verbi e aggettivi in semplici frasi, parole-funzione: uso di articoli e pronomi in semplici frasi, giochi sonori e onomatopeici finalizzati alla competenza fonologica.	

COMPETENZA CHIAVE	Comunicazione nelle lingue straniere	
CAMPI DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE - Comunicazione, Lingua, Cultura	
COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Comprende semplici frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza tramite il dialogo e l'interazione orale in situazioni di vita quotidiana con l'adulto e i compagni.</p> <p>Ripete semplici parole, sa semplici espressioni linguistiche relative a circostanze pratiche con le quali ha maturato familiarità.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi e delle culture, percepisce e struttura la propria identità nel rispetto di quella degli altri mediante semplici scambi interculturali.</p>	<p>ASCOLTO Comprende semplici vocaboli, istruzioni e brevi comunicazioni, espressi con articolazione chiara e lenta, con l'ausilio di immagini, suoni e ritmo, associati al movimento. Comprende il senso globale delle canzoncine e delle storie presentate.</p> <p>PARLATO Ripete e memorizza semplici vocaboli relativi a contesti familiari e di gioco. Riproduce canti e filastrocche. Familiarizza con i suoni principali della lingua con l'ausilio di attività ludiche, contenuti multimediali e applicazioni digitali interattive.</p>	<p>LESSICO Colori Numeri fino al 10 Familiari prossimi Animali</p> <p>FUNZIONI COMUNICATIVE Salutare Presentarsi Chiedere il nome dei compagni Nominare qualche semplice azione di movimento</p>

COMPETENZE CHIAVE	Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia Competenze digitali	
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Confrontare e misurare, Natura e Tecnologia	
COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Ha familiarità con i numeri e con le strategie del contare, esegue semplici confronti e misurazioni usando gli strumenti alla propria portata.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identifica alcune delle loro proprietà, sviluppando nel contempo capacità logiche, senso/percettive e linguistico/comunicative nell'interazione con i compagni.</p> <p>Rappresenta graficamente oggetti e figure, li denomina; utilizza semplici simboli per la rappresentazione grafica delle relazioni tra dati.</p> <p>Individua le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. Osserva con attenzione e curiosità i fenomeni naturali, gli organismi viventi, gli interventi dell'uomo sull'ambiente.</p> <p>Pone domande e discute rispettosamente con i compagni per confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Esplora e individua le</p>	<p>NUMERI Esprime semplici valutazioni sulla quantità di oggetti o figure.</p>	<p>Esperienze con raggruppamenti e quantificatori (osservare quantità di oggetti o di elementi raffigurati ed esprimerne la quantità dicendo se sono <i>uno, pochi, tanti/molti, nessuno</i>).</p>
	<p>Confronta quantità tramite la corrispondenza termine a termine.</p>	<p>Esperienze concrete con la corrispondenza biunivoca: nello svolgere incarichi relativi alla vita quotidiana che implicino attribuzioni biunivoche fra persone e oggetti, il bambino si esprime correttamente utilizzando la terminologia: <i>sono di più/di meno; bastano, mancano, avanzano, ...</i></p> <p>Con oggetti o figure, costruzione e riconoscimento di insiemi di potenze diverse o della stessa potenza; verbalizzazione mediante utilizzazione di quantificatori in espressioni linguistiche spontanee (<i>sono di più/di meno/lo stesso numero</i>).</p>
	<p>Conta in senso progressivo.</p>	<p>La numerazione entro il 10 (contare per contare). Intuizione della cardinalità e dell'ordinalità del numero. Semplici conte numeriche per scopi pratici.</p>
	<p>Conta piccole quantità di oggetti e sa dire quanti sono.</p>	<p>I numeri entro il 10. Coordinazione dell'azione oculo/manuale a quella verbale nel contare una quantità di oggetti per uno scopo pratico, reale.</p>
	<p>Compie le prime semplici esperienze concrete relative alle misurazioni.</p>	<p>Giochi con materiali minuti o liquidi e contenitori di diversa forma e misura, riempimenti, travasi. Uso di semplici strumenti (passi, tacche, bilance a braccia, contenitori graduati) per scopi pratici di misurazione legati al gioco o all'esecuzione di un'attività (misurare distanze, la propria altezza, pesare ingredienti, ...).</p>
	<p>FORME E FIGURE Riconosce, denomina e rappresenta le forme geometriche principali.</p>	<p>Cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. Esperienze e giochi con costruzioni e blocchi logici. Esperienze grafiche e manipolative, con forme e figure geometriche in cartoncino o di altro materiale: trasformare, progettare e inventare forme semplici o composte, per realizzare oggetti, raccontare storie, rappresentare situazioni. Verbalizzazione dell'attività compiuta denominando correttamente le figure geometriche note.</p>
	<p>DATI E RELAZIONI Individua somiglianze e differenze fra elementi noti, raggruppa secondo criteri diversi (funzione di oggetti, grandezza, lunghezza, altezza, colore...).</p>	<p>Giochi con oggetti, costruzioni, blocchi logici, figure: raggruppare elementi in base a caratteristiche evidenti e saper motivare la scelta effettuata per il raggruppamento (tutti i giocattoli; i blocchi grandi; le costruzioni rosse, ...). Raccogliere oggetti e raggrupparli per caratteristiche comuni, anche combinate (i</p>

<p>possibili funzioni e gli usi degli strumenti tecnologici.</p> <p>Effettua prime riflessioni, con l'aiuto dei compagni, su come l'uomo modifica l'ambiente per le proprie esigenze abitative e lavorative; pratica quotidianamente semplici attenzioni verso l'ambiente e le sue risorse.</p>		<p>blocchi grandi e gialli ...); verbalizzazione dei criteri.</p>
	<p>Individua semplici relazioni logiche.</p>	<p>Giochi con figure e carte logiche per individuare gli attributi e le caratteristiche degli elementi; verbalizzazione (es.: animale/il suo ambiente... , animale adulto/il suo cucciolo ...).</p>
	<p>Esegue semplici seriazioni.</p>	<p>Giochi con grandezze e ordinamenti: disporre oggetti dal più grande al più piccolo e viceversa; dal più alto al più basso, ... Completare o inventare ritmi di due o più elementi diversi, alternati per colore, per forma, ... utilizzando materiale concreto (grosse perle da infilare in collane, pasta da modellare ...), materiale grafico (disegnare e colorare forme in base a un ritmo), o sonoro (battere le mani in base a un ritmo ...).</p>
	<p>Rileva e rappresenta dati, in rapporti che osserva fra oggetti o persone, in semplici fenomeni che rientrano nelle sue esperienze dirette.</p>	<p>Osservazione di fenomeni ed effettuazione di semplici rilevazioni statistiche in forma guidata: aggiornare o completare un semplice grafico del tempo atmosferico, delle preferenze espresse dai compagni in una piccola inchiesta, ...</p>
	<p>OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI Esplora e descrive oggetti, materiali e trasformazioni.</p>	<p>L'interazione diretta: i cinque sensi, giochi e attività mirate. La struttura di oggetti semplici: le loro qualità, le loro parti, smontaggio, montaggio, "invenzioni". Attività creative: cambiamenti d'uso, decorazioni. Trasformazioni: intuizione del processo causa/effetto.</p>
	<p>Osserva e riconosce semplici fenomeni legati alla natura, coglie cambiamenti e trasformazioni.</p>	<p>Giochi di esplorazione della realtà circostante: curiosità e gusto della scoperta distinguendo il piano della realtà da quello della fantasia. Il metodo del piccolo scienziato: osservazione, formulazione di domande e di semplici ipotesi di spiegazione. Esperienze di raccolta di "reperti": fiori, foglie, sassi ... Piccole esperienze di semina e coltivazione: cura e rispetto delle forme di vita, seguirne il progresso nella crescita. Piante e animali nei loro ambienti, in momenti significativi di conversazione, o di lettura di immagini, di ascolto di esperienze, o visionando semplice materiale documentario digitale (in DVD o reperito in Rete). Prima intuizione delle relazioni tra elementi biotici e abiotici (ad es.: il rapporto tra la vita di una piantina e la terra, l'acqua, la luce). La presenza nell'ambiente degli elementi antropici: individuarli, denominarli, riconoscerne la funzione (case, strade, parchi, industrie ...). Riconoscimento di alcuni casi in cui l'intervento dell'uomo può danneggiare l'ambiente naturale e le azioni che programma per la sua tutela (le forme più evidenti d'inquinamento, il significato della parola ecologia). Pratica quotidiana di semplici forme di rispetto dell'ambiente e delle sue risorse: raccolta differenziata dei rifiuti, riciclo di materiali, piccole azioni "anti-spreco" dell'acqua, dell'energia elettrica, ... La variabilità dei fenomeni atmosferici (vento, nuvole, pioggia, ...); costruzione del calendario per le rilevazioni meteorologiche. Prima intuizione della periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, stagioni); costruzione del calendario delle stagioni.</p>

	<p>Osserva e presta attenzione al funzionamento del proprio corpo per cominciare a riconoscerlo come organismo.</p>	<p>I “segnali” del corpo: fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ... Il corpo si trasforma: individuazione delle trasformazioni in sé (confronto di foto della propria vita) e in altri esseri viventi (le età della vita). Intuizione dello sviluppo della vita umana/animale/vegetale nelle sue fasi (riordino di immagini in sequenza). Giochi per scoprire il legame esistente tra alimentazione e crescita: il “viaggio” del cibo nel corpo; da dove arriva il cibo; i propri gusti alimentari; sapori, aromi e ricette di altri Paesi; l'alimentazione umana confrontata con quella di altri esseri viventi.</p>
	<p>COMPETENZE TECNOLOGICHE E DIGITALI Osserva oggetti e materiali di uso comune. Si esprime attraverso la manipolazione. Segue una semplice procedura per realizzare un piccolo manufatto.</p>	<p>Potenziamento delle capacità percettive, lessicali e comunicative attraverso l'esplorazione sensoriale dei materiali proposti. Oggetti e strumenti di uso comune: riconoscerli, denominarli, descriverne le principali caratteristiche, spiegarne la funzione, individuare i materiali di cui sono fatti. Utilizzazione di strumenti di uso quotidiano, o adatti a realizzare attività espressive o manipolative, riconoscendo e rispettando le loro funzioni e i principi di sicurezza. Esempi per realizzare semplici manufatti secondo precise indicazioni; ascolto attento e partecipativo delle spiegazioni delle fasi di lavoro da mettere in pratica. Costruzione di piccoli oggetti con materiali diversi, anche di recupero.</p>
	<p>Esplora le nuove tecnologie per la ricerca delle informazioni e dalla comunicazione (TIC) e si pone domande sulla loro natura e utilizzo. Utilizza le TIC e semplici applicazioni digitali per ampliare le proprie esperienze linguistiche relative all'approccio alla letto-scrittura. Utilizza semplici materiali digitali e multimediali per l'apprendimento trasversale in ogni campo di esperienza.</p>	<p>Approccio a software didattici: con compagni e insegnante esplorare le potenzialità delle applicazioni proposte. Uso di sussidi tecnologici nei percorsi di conoscenza, in forma guidata. Software didattici: giochi linguistici al PC con programmi didattici, in semi-autonomia.</p>
	<p>Usa le parole per esplorare e rappresentare il mondo circostante, in interazione costante e diretta con gli altri. Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non, relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati.</p>	<p>Descrizione di cose, di eventi, di fenomeni; chiedere spiegazioni, formulare semplici ipotesi, esprimere una richiesta di aiuto, fornire aiuto a chi ne ha bisogno.</p>

COMPETENZE CHIAVE	Consapevolezza ed espressione culturale	
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Spazio e Tempo IL CORPO E IL MOVIMENTO - Identità, Autonomia, Salute IMMAGINI, SUONI, COLORI - Arte, Musica, Multimedialità	
COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio; si orienta in ambienti noti muovendosi in sicurezza. Esegue giochi motori e percorsi sulla base di indicazioni verbali; rappresenta graficamente posizioni e percorsi.</p> <p>Si orienta nel tempo della giornata e della settimana, per collocarvi le azioni quotidiane. Racconta eventi recenti o della propria storia personale esprimendosi al tempo passato; sa ipotizzare realisticamente qualcosa che potrebbe succedere in un prossimo futuro.</p> <p>Intuisce il valore e il rispetto dei rapporti interpersonali nei primi gruppi sociali in cui è inserito, anche in riferimento alla cultura e alle tradizioni.</p> <p>Conosce il proprio corpo. Coordina le proprie azioni motorie con maggior sicurezza e autonomia. Interagisce positivamente con gli altri, esprime il proprio benessere, racconta, utilizzando le varie possibilità che il</p>	<p>LO SPAZIO Localizza se stesso, persone e gli oggetti nello spazio.</p>	<p>Utilizzazione dei rapporti topologici di base: <i>vicino/lontano, in mezzo/tra, sopra/sotto, in alto/in basso, davanti/dietro, ...</i> attraverso l'azione diretta, l'esperienza motoria e il gioco. Prendere, riporre, posizionare oggetti in base alle richieste ascoltate.</p>
	<p>Esplora lo spazio vicino con sufficiente consapevolezza in riferimento ai concetti topologici.</p>	<p>Giochi motori di esplorazione dello spazio-ambiente per conoscere gli spazi della scuola, per orientarsi con padronanza in essi e operare scelte autonome in interazione continua con gli altri. Concetti spaziali e topologici: <i>salire/scendere, aperto/chiuso/confine, entrare/uscire, destra/sinistra ...</i> Giochi di orientamento negli spazi noti. Giochi in gruppo, tradizionali e non, che richiedano la conoscenza di rapporti topologici.</p>
	<p>Esegue percorsi motori in base a consegne verbali; <u>progetta e costruisce semplici percorsi motori.</u></p>	<p>Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi. Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica.</p>
	<p>Rappresenta sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio, verbalizzando quanto prodotto.</p>	<p>Rappresentazione grafica della posizione di elementi o persone nello spazio (o di percorsi), con riferimento alle esperienze motorie compiute, ai giochi, ai racconti ascoltati o letti da altri.</p>
	<p>Conosce e rispetta alcune semplici convenzioni legate alla vita sociale nel territorio, rispettosa dei diritti e dei doveri di tutti.</p>	<p>Giochi di simulazione per conoscere e rispettare le norme per la sicurezza e la salute in diversi contesti: in casa, a scuola, per la strada. Conversazioni, ascolto di storie, lettura d'immagini, visione di materiale multimediale per introdurre all'idea di rispetto dell'ambiente e delle regole (comportamenti corretti, cosa si può fare/non si deve fare).</p>
	<p>IL TEMPO Percepisce lo scorrere del tempo. Confronta azioni e fenomeni relativi al tempo.</p>	<p>Successioni temporali: prima e dopo, giorno e notte, ritmi di scansione della giornata scolastica, della settimana. Eventi da collocare e collegare nel tempo. Azioni e situazioni da ordinare in sequenza.</p>
	<p>Sviluppa il senso di cambiamento in rapporto al tempo.</p>	<p>Racconto di esperienze per esprimere la percezione del tempo nel suo divenire (prima/adesso/dopo - ieri/oggi/domani). Ricostruzione di alcune fasi della propria storia personale dialogando con i compagni, per riconoscere i cambiamenti in sé, dovuti allo scorrere del tempo, per valorizzare il proprio senso di crescita e la propria identità nel confronto inclusivo con quella degli altri.</p>

<p>linguaggio del corpo consente.</p> <p>Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà, per chiarirla a se stesso e per comunicarla ad altri.</p> <p>Padroneggia alcuni semplici strumenti necessari all'utilizzo dei linguaggi espressivi e artistici (visivi, sonori, musicali, multimediali - strumenti e tecniche di fruizione, interpretazione e produzione).</p>	<p>Conosce le tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza, è aperto e disponibile al confronto con culture differenti dalla propria.</p>	<p>Intuizione della famiglia come primo gruppo sociale di appartenenza: i familiari, il loro ruolo, le loro azioni.</p> <p>Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi legati alla quotidianità, agli affetti, alle tradizioni, valorizzano la ricchezza dei vissuti personali nella propria famiglia.</p> <p>Percezione del gruppo classe come una delle prime comunità di appartenenza: rispetto dei compagni, degli adulti e delle regole concordate; assunzione di semplici incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine; piccole attività di tutoraggio; gestione dei materiali.</p> <p>Momenti di conversazione per conoscere e valorizzare le diverse culture presenti nel gruppo classe, supportate da testimonianze, dall'utilizzo di immagini e materiali.</p> <p>Ascolto di racconti, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria e altrui comunità e cultura.</p> <p>Realizzazione di doni per la valorizzazione delle feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture.</p> <p>Condivisione dei momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie.</p>
	<p>MOVIMENTO E CORPO</p> <p>Comprende e segue, in contesti ludici e motori, le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti.</p> <p>Controlla gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio.</p> <p>Affina la coordinazione oculo/manuale.</p>	<p>Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della propria e altrui tradizione.</p> <p>Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con accompagnamento sonoro.</p> <p>Esperienze di psicomotricità.</p> <p>Attività di motricità fine: ritagliare, incollare, strappare, appallottolare, manipolare.</p>
	<p>Scopre, conosce e usa il proprio corpo per star bene con se stesso e con gli altri.</p> <p>Progetta e attua strategie motorie in diverse situazioni di interazione personale, nel rispetto degli altri, degli oggetti e dell'ambiente.</p> <p>Riconosce le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo, del movimento, delle proprie azioni.</p>	<p>Giochi motori di esplorazione dello spazio per prenderne possesso superando le proprie paure; attività per orientarsi all'interno di spazi ampi e circoscritti.</p> <p>Pratica quotidiana delle semplici regole concordate per il rispetto degli oggetti e dell'ambiente interno ed esterno.</p> <p>Con riferimento alle esperienze vissute, partecipazione attiva per la scoperta delle regole e dei comportamenti per evitare i rischi per la propria e altrui sicurezza, per il rispetto dell'igiene e di una sana e corretta alimentazione.</p> <p>Attività di routine per consolidare l'autonomia.</p> <p>Giochi cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca.</p> <p>Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità.</p> <p>Partecipazione attiva ad attività di gioco simbolico.</p> <p>Espressioni e comunicazioni con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Semplici storie, ascoltate o inventate, da drammatizzare, anche accompagnate dalla musica o dal canto.</p> <p>Semplici coreografie su base musicale.</p>
	<p>Rappresenta la figura umana in modo completo in situazioni statiche e di movimento.</p>	<p>Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia.</p> <p>La sagoma del proprio corpo, le impronte.</p> <p>Riconoscimento, denominazione e localizzazione dei segmenti del corpo.</p> <p>Rappresentazione grafica completa dello schema corporeo, anche con l'aiuto di</p>

		<p>materiale strutturato. Trasferimento del vissuto motorio su spazio grafico.</p>
	<p>FORME, COLORI, IMMAGINI Si esprime attraverso il linguaggio grafico-pittorico e le attività manipolative.</p>	<p>Esperienze per disegnare, dipingere, modellare, per dare forma e colore al proprio vissuto e alla realtà circostante, individualmente e in gruppo, in costante interazione comunicativa e relazionale con i compagni. Ascolto o invenzione di storie da rappresentare attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative ed espressive. Utilizzo di una varietà creativa di tecniche, strumenti e materiali: modi diversi per stendere il colore; esplorazione sensoriale dei materiali a disposizione e loro utilizzo in modo creativo; impugnare correttamente differenti strumenti per ritagliare, modellare, ... Ideazione di un piano di azione pratico, individualmente e in gruppo, per la realizzazione di un semplice progetto, con esplicitazione motivata della scelta di materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Esercitazione della concentrazione e dell'attenzione per portare a termine il lavoro intrapreso. Ricostruzione delle fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p>
	<p>Osserva e dà una semplice interpretazione personale alle proprie produzioni, a quelle degli altri e degli artisti.</p>	<p>Con i compagni, osservazione attenta e curiosa di immagini fisse e in movimento (foto, immagini digitali, multimediali, riproduzioni di opere d'arte e di beni culturali, presentazioni video, brevi spettacoli, ...) anche associate ad altri messaggi non verbali (suoni, musiche, gesti, movimenti). Partecipazione al successivo momento di conversazione per esprimere un proprio semplice commento personale dell'esperienza vissuta. Rielaborazione personale e creativa, individuale o in gruppo, del contenuto dell'esperienza.</p>
	<p>IL MONDO DEI SUONI Si esprime e comunica attraverso i suoni e la musica, il corpo, il movimento, la drammatizzazione. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (musicali, teatrali, di animazione ...); sviluppa interesse per la musica sperimentando l'ascolto dei suoi diversi generi.</p>	<p>Partecipazione a spettacoli di animazione teatrale e musicale, semplici danze e coreografie. Giochi con maschere e travestimenti (giochi simbolici, liberi e guidati); esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non. Verbalizzazione delle emozioni e delle sensazioni provate durante all'ascolto di musiche di vario genere. Rappresentazione grafica di suoni, rumori ed emozioni.</p>
	<p>Percepisce alcuni parametri del suono.</p>	<p>Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica: esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non; uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali. Giochi e canti in gruppo; sonorizzazione di fiabe; attività ritmico musicali in forma libera e guidata; associazione di suoni a movimenti, andature.</p>
	<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p>	<p>Utilizzo del corpo, della voce, di oggetti e strumenti, di contenuti musicali digitali, per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie, ambientazioni sonore, interagendo in modo creativo con i compagni. Prime forme di codificazione informale dei suoni percepiti o riprodotti utilizzando una semplice simbologia grafica.</p>

COMPETENZA CHIAVE	Imparare a imparare	
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE TRASVERSALI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Acquisisce ed interpreta semplici informazioni. Segue i consigli dell'adulto, collabora con i compagni fornendo aiuto e chiarimenti, all'occorrenza sa chiedere spiegazioni.</p> <p>Individua collegamenti e relazioni in situazione di esperienza, li trasferisce in altri contesti.</p> <p>Spiega verbalmente il proprio ragionamento sui fatti di esperienza, per dare una forma più completa alle proprie intuizioni e strutturarle in idee nell'interazione con gli altri.</p> <p>Comincia ad organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando elementi utili e semplici modalità di lavoro.</p>	Risponde a domande su un testo o su un video.	Storie, racconti, animazioni, esperienze dirette o veicolate dai media.
	Memorizza semplici testi (filastrocche, poesie, espressioni in lingua inglese, ...).	Semplici strategie di schematizzazione grafica delle informazioni. Semplici strategie di memorizzazione.
	Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi (narrati o letti dagli adulti o ascoltati in filmati) con l'esperienza vissuta o con le conoscenze che già possiede.	Mappe, tabelle, scalette con simbologia grafica o semplici parole note. Sequenze illustrate di azioni o altri elementi da porre in relazione.
	Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.	Assunzione di incarichi e ruoli per risolvere problemi pratici. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.
	Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individua le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o presente in un filmato; costruisce brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformula un semplice testo a partire dalle sequenze.	
	Compila semplici tabelle utilizzando una simbologia grafica nota.	
	Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	

COMPETENZA CHIAVE	Spirito di iniziativa	
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE TRASVERSALI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Effettua semplici valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni alla propria portata.</p> <p>Assume e porta a termine semplici compiti e iniziative.</p> <p>Comincia a pianificare e ad organizzare il proprio lavoro; realizza semplici progetti in collaborazione con i compagni.</p> <p>Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta semplici strategie di problem solving.</p> <p>Comincia ad interessarsi ad alcuni problemi di attualità (ambientali, ecologici, sociali, ...) se gli vengono presentati in forma semplice e chiara.</p>	Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostiene la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustifica le scelte con semplici spiegazioni.	<p>Regole della discussione.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Semplici conoscenze specifiche su alcuni argomenti in campi di esperienza da confrontare a argomentare con gli altri.</p> <p>Semplici modalità di rappresentazione grafica di fatti e situazioni (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>Le fasi di un'azione.</p> <p>Semplici modalità di decisione partecipativa e inclusiva.</p>
	Formula proposte di lavoro, di gioco, ... Confronta la propria idea con quella altrui.	
	Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	
	Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Formula ipotesi di soluzione.	
	Coopera con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.	
	Effettua semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizza i dati in semplici schemi e tabelle con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante.	
	Esprime semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento, ...	
	Sa ipotizzare semplici e pratiche soluzioni per alcuni problemi di attualità che incontra tramite le conversazioni e i messaggi dei media; mette in pratica le piccole attenzioni e gli accorgimenti individuati in gruppo per dimostrare la propria sensibilizzazione alla problematica attuale.	

EDUCAZIONE CIVICA: COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale) legalità e solidarietà

COMPETENZE DI BASE TRASVERSALI	CONSOLIDARE L'IDENTITÀ SVILUPPARE L'AUTONOMIA ACQUISIRE COMPETENZE VIVERE LE PRIME ESPERIENZE DI CITTADINANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE	CONTRIBUTI DEI CAMPI DI ESPERIENZA E ALTRI RIFERIMENTI
<p>DIGNITÀ DELLA PERSONA Comprende il valore della propria persona come corpo, pensieri, idee e sentimenti.</p> <p>Riconosce le emozioni e le loro manifestazioni corporee su di sé e sugli altri. Controlla ed esprime sentimenti ed emozioni.</p> <p>Riconosce e sceglie situazioni che creano benessere, distinguendo ciò che è bene da ciò che è male, per sé come per gli altri.</p> <p>Sa di avere dei bisogni/diritti e ne indica alcuni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Parla di sé descrivendo le proprie caratteristiche. - Riconosce e discute insieme ai compagni e all'adulto le situazioni che suscitano vari sentimenti. - Mette in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé (sente la responsabilità degli incarichi affidati, porta a termine attività e compiti, sa risolvere problemi, gestire le proprie emozioni, adeguarsi alle diverse situazioni). - Adotta semplici norme di corretta igiene personale ed alimentare. - Utilizza comportamenti empatici nelle relazioni con gli altri (ascolto, collaborazione, aiuto) in situazioni reali o simulate. - Ricerca modalità di comunicazione condivisa nei confronti dei bambini stranieri. - Sa affrontare situazioni di rischio della propria dignità personale esprimendo il proprio dissenso (saper dire di no, senza prevaricare). - Riflette, attraverso conversazioni in circle-time sull'importanza dei principali bisogni/diritti dei bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza di sé, del proprio corpo, del carattere e dei propri interessi. - Consapevolezza delle emozioni a scuola. - Consapevolezza dei propri comportamenti. - Cura della persona. - Conoscenza del significato della dignità come rispetto, attraverso il soddisfacimento dei propri e altrui bisogni. - I limiti alle azioni personali: i diritti delle altre persone. - Prima esplorazione della Costituzione, tramite le domande dei bambini nel circle-time: <i>Chi garantisce i diritti? Che cos'è e a cosa serve la Costituzione? Interessa anche ai bambini? ...</i> - Conoscenza del significato dei termini diritto/dovere attraverso alcuni riferimenti pragmatici alle "Carte dei Diritti" (cosa dicono la <i>Dichiarazione Internazionale dei Diritti del Fanciullo</i>, la <i>Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia</i> e soprattutto gli articoli fondamentali della Costituzione). 	<p>IL SÉ E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI SUONI E COLORI I DISCORSI E LE PAROLE LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>RELIGIONE</p> <p>ARTICOLI DELLA COSTITUZIONE SULLA DIGNITÀ E I DIRITTI UMANI</p> <p>PROGETTI DI ISTITUTO DELLE SEGUENTI AREE</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRESCERE INSIEME - A SCUOLA DI INGLESE - FESTE E EVENTI - INTERCULTURA - EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA

<p>IDENTITÀ E APPARTENENZA È consapevole di essere persona unica e irripetibile. Conosce i propri diritti e i propri doveri nell'esperienza quotidiana (a casa, nel territorio, a scuola,...). Consolida sentimenti di appartenenza alla propria famiglia e alla comunità scolastica riconoscendo le possibili pluri-appartenenze. Sa adottare regole e comportamenti adeguati ai vari contesti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Rappresenta graficamente se stesso. -Acquisisce conoscenze e modalità di relazione nei rispettivi ambiti di appartenenza: famiglia, scuola, gruppi, comunità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento delle proprie caratteristiche fisiche. - Lingue, abitudini, colori nella classe e nella scuola: diversità e somiglianze a confronto. - Conoscenza dell'appartenenza ad un nucleo familiare e del proprio ruolo al suo interno. - Consapevolezza di far parte di una comunità scolastica, territoriale, religiosa. - Domande e curiosità sulle tradizioni, le usanze, i modi di vivere del posto in cui si vive e come sono cambiate nel tempo. Confronti con i modi in cui altri bambini vivono la propria cultura. - Giochi con le lingue e i dialetti. - Storie, musiche e giochi nel mondo. 	
<p>RELAZIONE E PARTECIPAZIONE Riconosce l'altro come persona, diversa ma uguale nei diritti. Compartecipa ai vissuti dell'altro. Dimostra sentimenti di accoglienza per ogni bambino. Riconosce la diversità culturale e religiosa e la rispetta. Interviene nelle discussioni per esprimere il proprio punto di vista. Collabora e coopera, sa chiedere e offrire aiuto. Manifesta forme di solidarietà. Adotta buone regole di comunicazione. Rispetta regolamenti condivisi, assumendo comportamenti corretti e responsabili. Riconosce/prevede l'effetto delle proprie azioni e ne accetta le conseguenze. Si confronta con i compagni e partecipa alle discussioni, si attiva per far rispettare le regole. Riconosce le azioni che implicano violenza e quelle che mirano alla pace e all'amicizia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Accetta gli altri attraverso un comportamento inclusivo con: vicinanza, contatto, ascolto, dialogo. -Si esprime attraverso vari linguaggi (verbale, mimico, gestuale), per esercitare abilità sociali di comunicazione, intervenendo nelle conversazioni libere e guidate. -Riesce a rispettare il proprio turno di parola, ascolta l'altro, condivide i materiali e i giochi. -Acquisisce il significato di regola, norma e legge nei regolamenti a scuola, nei giochi, negli spazi pubblici, per la strada, nelle varie occasioni sociali. -Partecipa alla costruzione di regolamenti utili alla vita comunitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Differenze e uguaglianze tra sé e gli altri compagni (età, abilità, aspetto fisico, gusti, preferenze). - Confronto e rispetto delle opinioni altrui. - Conoscenza dei diversi ruoli di adulti e bambini nel contesto scolastico. - Riconoscimento di espressioni culturali diverse. - La funzione e la necessità delle regole, nei diversi contesti di vita quotidiana, da riconoscere attraverso: conversazioni in circle-time, storie, immagini e filmati, realizzazione di cartelloni esplicativi, disegni e simboli, giochi e simulazioni, progetti, canzoni e filastrocche. - I regolamenti che disciplinano l'uso degli spazi scolastici. - Conoscenza di alcune procedure da adottare in caso di emergenza nell'ambito scolastico. - Le leggi che servono per tutti: il codice della strada, le leggi per la salute (il divieto di fumare, le vaccinazioni, il contenimento delle malattie, ...), l'obbligo di istruzione, la gestione dei rifiuti... - Conoscenza del significato dei termini: regola, patto, accordo. - Conoscenza di alcune semplici norme del codice stradale. 	

EDUCAZIONE CIVICA: SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.

COMPETENZE DI BASE TRASVERSALI	SVILUPPARE L'AUTONOMIA ACQUISIRE COMPETENZE VIVERE LE PRIME ESPERIENZE DI CITTADINANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE	CONTRIBUTI DEI CAMPI DI ESPERIENZA E ALTRI RIFERIMENTI
<p>Compie attività informali, di routine e di vita quotidiana, giochi all'aperto per osservare l'ambiente e gli esseri viventi che lo popolano. Riconosce le azioni mirate al rispetto della vita e dell'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esplora in una dimensione ludica gli oggetti e il proprio ambiente. - Indirizza la propria attenzione sui cambiamenti insensibili o vistosi che avvengono nel suo corpo, in quello degli animali e delle piante e alle continue trasformazioni dell'ambiente naturale esperito. - Indica ed adotta comportamenti utili alla salvaguardia del proprio ambiente di vita mediante l'osservazione diretta e l'elaborazione delle esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Toccare, smontare e ricostruire, per individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, immaginare la loro struttura e assemblarli in varie costruzioni. - Riconoscere e dare un nome alle proprietà individuate; accorgersi delle loro eventuali trasformazioni. - Cercare di capire come sono fatte e come funzionano macchine e meccanismi che fanno parte della propria esperienza, cercando di intuire anche quello che non si vede direttamente. - Scoprire il proprio corpo come oggetto di interesse soprattutto per quanto riguarda i processi nascosti; avviarsi le prime interpretazioni sulla sua struttura e sul suo funzionamento. - Osservazione di organismi animali e vegetali, nei loro ambienti o in microambienti artificiali, per intuire un "modello di vivente", per capire i processi più elementari e la varietà dei modi di vivere. - Accorgersi che esiste il problema dell'inquinamento; esperienze dirette o tramite i media. - Conversazioni guidate in circle-time per trovare semplici risposte a grandi questioni problematiche: <i>Che cos'è l'inquinamento? Chi inquina? Quali sono le conseguenze? Che cosa possono fare i bambini per rispettare l'ambiente?</i> - Sintesi delle conclusioni tramite la costruzione condivisa di un cartellone delle regole per il rispetto dell'ambiente, mediante disegni e simboli (es.: Non buttare la carta per terra, Non strappare fiori e 	<p>IL SÉ E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI SUONI E COLORI I DISCORSI E LE PAROLE LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>USCITE DIDATTICHE</p> <p>PROGETTI DI ISTITUTO DELL'AREA "L'AMBIENTE INTORNO A NOI"</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza in modo corretto i contenitori per la raccolta differenziata della carta e della plastica posti in sezione; ripropone le proprie competenze e ne diventa assiduo sostenitore anche negli altri ambienti familiari. - Riconosce alcuni comportamenti che fanno bene e alcuni di quelli che fanno male al proprio modo di vivere (sostenibilità) e alla propria salute. 	<p>foglie, ...).</p> <ul style="list-style-type: none"> - I rifiuti che si producono a scuola e a casa; i contenitori e le regole per lo smistamento dei rifiuti della classe. - Come riutilizzare le cose che non servono più: realizzazione di vari oggetti con materiale riciclato. - Lettura di storie e di immagini, disegni e simboli, canzoni, filastrocche. - Vivere in un posto in cui si sta bene: la cura dell'ambiente di vita e di lavoro scolastico e l'attenzione ai comportamenti ordinati e rispettosi degli altri e delle cose. - La cura delle risorse e la lotta allo spreco: rispetto per il cibo; come usare, ma non sciupare, l'acqua e l'energia elettrica. - La routine quotidiana dell'igiene personale e per prevenire le malattie. - La sicurezza e i rischi fisici che i bambini possono incontrare nella loro vita quotidiana a casa e a scuola; i comportamenti "sicuri" nel gioco, nel muoversi, utilizzando gli strumenti e gli oggetti, ... - La sicurezza alimentare: che cosa mangiamo e che cosa ci fa bene. 	
--	---	---	--

EDUCAZIONE CIVICA: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE DI BASE TRASVERSALI	SVILUPPARE L'AUTONOMIA ACQUISIRE COMPETENZE VIVERE LE PRIME ESPERIENZE DI CITTADINANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE	CONTRIBUTI DEI CAMPI DI ESPERIENZA E ALTRI RIFERIMENTI
<p>Comincia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, delle tecnologie.</p> <p>Padroneggia le prime abilità di tipo logico e se ne avvale unitamente ai progressi nelle competenze spazio/temporali e linguistiche.</p> <p>Collabora con i compagni per scoprire nuove acquisizioni, inventare, confrontare procedure, rispettando il ruolo di tutti e le capacità di ciascuno, fornendo o chiedendo aiuto, potenziando le proprie capacità sociali e comunicative.</p>	<p>-Si avvicina a macchine e strumenti tecnologici in forma ludica, per scoprire nuove conoscenze, riorganizzare ciò che può aver già sperimentato in quanto nativo digitale, mettere in comune con gli altri quanto ha appreso.</p> <p>-Esegue giochi di tipo grafico, logico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>-Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura digitale ed i nuovi media.</p> <p>- Con l'aiuto dell'insegnante e insieme ai compagni visiona immagini, brevi filmati di storie e documentari, li descrive anche ricorrendo a semplici argomentazioni in base alle proprie conoscenze personali, li commenta esprimendo una propria opinione, li rielabora.</p>	<p>- Mediante i giochi e le esplorazioni con i mezzi digitali: muovere correttamente il mouse per cliccare e trascinare; orientarsi tra gli elementi principali del computer o tablet e le loro funzioni più semplici: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio; prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer; utilizzare la tastiera numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>- Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint). - Giocare con programmi e applicazioni per sviluppare capacità cognitive (relazioni logiche, Memory, Puzzle ...), linguistiche (scrivere il proprio nome, riconoscere parole uguali, completare parole ...), matematiche (quantificatori, insiemi, numerazioni, ...), topologiche (indicatori spaziali, posizioni, direzioni, percorsi, labirinti, ...).</p> <p>- Leggere immagini, ascoltare musiche e storie, ... utilizzando le TIC.</p> <p>- Rielaborare una storia con Paint o disegnando in formato cartaceo personaggi e ambienti, per poi seguire le fasi della procedura per digitalizzare le immagini.</p> <p>- Smontare e manipolare storie utilizzando le immagini: conoscere e utilizzare gli strumenti per scegliere immagini digitali tra quelle proposte, "incollarle" o "ritagliarle", per inventare e rappresentare graficamente una nuova storia su</p>	<p>IL SÉ E L'ALTRO IMMAGINI SUONI E COLORI I DISCORSI E LE PAROLE LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>

<p>Sa di dover agire nel rispetto delle prime semplici regole per la sicurezza digitale che ha imparato a riconoscere.</p>	<p>- Si abitua a distinguere il reale dal virtuale seguendo le indicazioni dell'adulto.</p>	<p>sfondo colorato. - Visionare semplici tutorial, comprendere indicazioni e procedure per realizzare insieme ai compagni "lavoretti" e giochi. - Sapere "quando" si può giocare con PC, tablet o telefonino e rispettare le consegne. - Sapere "come" si può giocare con i dispositivi ("navigare" sotto il controllo dell'adulto e solo nei siti concordati). - Sapere che cosa non si deve fare con i dispositivi (fornire il proprio nome, indirizzo o foto ...). - Ricorrere all'adulto quando non si è sicuri della correttezza di alcune azioni o le si riconoscono come sbagliate (sensibilizzazione alla tutela della privacy).</p>	
--	---	---	--