

A.S. 2022-2023

CURRICULO VERTICALE

PERCORSI DI COMPETENZE

We prepare for

Cambridge

English Qualifications™



IC "DE FILIPPO - DE RUGGIERO

Via Vittorio Veneto - 80031 - Brusciano (NA)

E-mail: NAIC8EK00N@istruzione.it –

Posta certificata: NAIC8EK00N@pec.istruzione.it

Sito web: <http://www.icdefilippoderuggiero.edu.it/>

PROMUOVERE LA COMPETENZA NEL TEMPO ED IN CHIAVE INTERDISCIPLINARE

PREMESSE

Il Curricolo, espressione dell'autonomia scolastica e della libertà d'insegnamento, esplicita le scelte scolastiche e l'identità dell'Istituto che attraverso la sua realizzazione sviluppa e organizza la ricerca e l'innovazione educativa. IL Curricolo verticale organizza e descrive l'intero percorso formativo che uno studente compie, dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria, nel quale si intrecciano e si fondono i processi cognitivi e quelli relazionali. In questa prospettiva il compito degli Istituti comprensivi è quello di favorire la continuità didattica e l'unitarietà del curriculum.

Nelle Nuove Indicazioni nazionali per il curriculum del 2012 si fanno formalmente proprie quelle competenze chiave (Raccomandazione del Parlamento europeo del 18 dicembre 2006), come obiettivi generali del processo formativo per gli alunni del primo ciclo d'istruzione. Si tratta di otto competenze chiave, recepite proprio come obiettivi formativi generali, che la scuola nella sua autonomia e piena libertà d'insegnamento è chiamata a realizzare elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale.

Tutte le discipline concorreranno allo sviluppo delle seguenti competenze-chiave* per l'apprendimento permanente come "orizzonte di riferimento verso cui tendere":

Competenza alfabetica funzionale

La Competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.

Competenza multilinguistica

La Competenza multilinguistica definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare.

Competenza matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria

La Competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.

La Competenza in Scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo.

Le Competenze in Tecnologie e Ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.

Competenza digitale

* Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 - Competenze chiave per l'apprendimento permanente

La Competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

La Competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.

Competenza in materia di cittadinanza

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

Competenza imprenditoriale

La Competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

La Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.

Le competenze chiave europee diventano, quindi, il filo conduttore unitario del processo di insegnamento /apprendimento che deve necessariamente condurre all'acquisizione della competenza. Ciò implica che tutti coloro che sono impegnati nell'educare e nell'istruire, qualunque sia la disciplina di insegnamento, lavorino in coerenza e collaborazione verso i comuni traguardi. In quest'ottica, si è pertanto deciso di incardinare gli indicatori di competenza delle discipline nelle otto competenze chiave europee. Le competenze disciplinari diventano così competenze specifiche delle otto competenze chiave.

In questa ottica, il curricolo verticale per competenze si avvale di una didattica interattiva e dialogata all'interno della classe, che non abusa della lezione espositiva, ma che sperimenta un metodo di lavoro d'aula basato sui processi da attivare, su capacità metacognitive, sul clima favorevole per una partecipazione emotiva attraverso situazioni di sfida, dalle quali derivano curiosità, domande, problemi da affrontare. Se il "principiante" è colui che sa, il "competente" è colui che sa cosa fare con ciò che sa, mettendo in gioco le proprie attitudini, i "dialoghi interni" e gli strumenti esterni che ha a disposizione.

Dipartimento Scuola Infanzia
Dipartimento Scuola Primaria
Dipartimento Umanistico-Storico-Sociale della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Linguistico della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Scientifico-Tecnologico della Scuola sec. 1^ grado
Dipartimento Artistico -Musicale della Scuola sec. 1^ grado

ORGANIZZAZIONE DEL CURRICOLO

TRAGUARDI FORMATIVI		COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (D.M.n.139/2007)	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2018/C 189/01)	SCUOLA DELL'INFANZIA CAMPI DI ESPERIENZA	PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO		
					DISCIPLINE DI RIFERIMENTO	DISCIPLINE CONCORRENTI	AMBITI DISCIPLINARI E ASSI CULTURALI PREVALENTI
IDENTITA' E AUTONOMIA	COSTRUZIONE DEL SE' ORIENTAMENTO	1. IMPARARE AD IMPARARE 2. PROGETTARE 3. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	ITALIANO	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI
			COMPETENZA MULTILINGUISTICA		LINGUE COMUNITARIE	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI (LINGUE COM.)
			COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCENZE TECNOLOGIA	TUTTE	ASSE MATEMATICO-SCIENTIFICO - TECNOLOGICO
			COMPETENZA DIGITALE	IL SÉ E L'ALTRO	TECNOLOGIA	TUTTE	TUTTI
			COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	TUTTI	TUTTE	TUTTE	TUTTI
STRUMENTI CULTURALI	SVILUPPO DELLE COMPETENZE	4. ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE 5. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI 6. RISOLVERE PROBLEMI	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO	ED. CIVICA STORIA GEOGRAFIA RELIGIONE	TUTTE	ASSE STORICO – ANTROPOLOGICO E SOCIALE
			COMPETENZA IMPRENDITORIALE	IL SÉ E L'ALTRO	TUTTE	TUTTE	ASSE DEI LINGUAGGI E STORICO – ANTROPOLOGICO E SOCIALE
			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI	ARTE E IMMAGINE MUSICA	TUTTE	
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	TUTTE				

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PRIMO CICLO	
		PRIMARIA	SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.</p>	<p>Comprende il contesto comunicativo di una qualsiasi conversazione e ne coglie il contenuto.</p> <p>Ascoltando o leggendo individua le diverse tipologie testuali.</p> <p>Scriva testi coerenti e corretti nell'ortografia.</p> <p>Comprende un semplice discorso e si inserisce opportunamente nelle situazioni comunicative più frequenti</p> <p>Argomenta utilizzando le varie tecniche espressive e comunicative apprese.</p> <p>Padroneggia la lettura.</p>	<p>Riconosce l'importanza della comunicazione sia orale che scritta e la usa correttamente a seconda degli scopi che si propone: descrivere, chiarire, informare, esporre, narrare, spiegare e per esprimere concetti, sentimenti, giudizi critici, idee.</p> <p>Interagisce in modo creativo in diversi contesti culturali, sociali, di formazione, di lavoro e di vita quotidiana e tempo libero ed è consapevole che, di tutte le forme di comunicazione, il linguaggio verbale è il più ricco e completo.</p> <p>Comprende che la lingua è un'istituzione sociale in continua evoluzione attraverso il tempo e che sarà sempre lo strumento fondamentale del suo percorso.</p>
COMPETENZA MULTILINGUASTICA	<p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>	<p>L'alunno riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera. Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo dimostrando interesse e fiducia verso l'altro. Comprende frasi ed espressioni di</p>	<p>Comprende, esprime ed interpreta concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.</p> <p>Sviluppa una consapevolezza plurilingue ed una sensibilità interculturale per essere un effettivo cittadino dell'Italia, dell'Europa e del Mondo.</p>

		uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad es. informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro). Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.	
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo, sia nella giornata che nella settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato o prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e i possibili usi.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>Si muove con sicurezza nel campo dei numeri naturali, decimali, frazionari.</p> <p>Riconosce, descrive, denomina e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture, che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Riconosce e identifica nell'ambiente i vari elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione.</p> <p>Utilizza il disegno tecnico e gli strumenti multimediali.</p>	<p>Sviluppa e applica il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi di vita quotidiana o di natura scientifica e tecnologica.</p> <p>Pone l'attenzione sui processi cognitivi che attivano il pensiero logico, razionale e spaziale e non solo sulla mera conoscenza di formule applicative.</p> <p>Riflette e applica metodologie, algoritmi e modelli matematici per spiegare e comprendere fatti e fenomeni del mondo circostante, identificando le varie problematiche e traendo le opportune conclusioni. Acquisisce la capacità di comprendere i cambiamenti legati all'attività umana nella consapevolezza che ciascun cittadino ne è responsabile.</p>
	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e	Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della società

<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>possibili usi. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>	<p>comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>dell'informazione nel lavoro, nel tempo libero, nella comunicazione, reperendo, selezionando, valutando informazioni e nel contempo produce scambi comunicativi in rete.</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti. Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.</p>	<p>Organizza la giornata, progetta attività e valuta il proprio lavoro. Problematizza fatti, eventi, fenomeni e situazioni sottoposti alla propria osservazione. Sa individuare il senso globale e le informazioni principali dai fatti, utilizzando strategie adeguate agli scopi. Sa individuare informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e sa creare relazioni tra argomenti. Sa servirsi delle conoscenze apprese per correggere i propri errori</p>	<p>Persevera nell'apprendimento cercando sempre di superare gli ostacoli e organizza in modo responsabile il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni e dei propri bisogni sia a livello individuale che di gruppo. Ricerca opportunità stimolanti per conoscenze sempre nuove in un processo senza fine.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>Pone domande e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli</p>	<p>Partecipa in modo efficace e costruttivo alla vita sociale rispettando le regole, apportando un contributo alla risoluzione di conflitti, dimostrando originalità e spirito di iniziativa.</p>	<p>Vive in maniera responsabile la "Cittadinanza e la Costituzione" all'interno della famiglia, della scuola, quali comunità educanti, nei rapporti interpersonali e interculturali. Prende consapevolezza delle regole e le</p>

	<p>spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti, patteggiando le proprie idee nel rispetto delle convenzioni democratiche.</p>	<p>rispetta come persona in grado di intervenire nella società sempre più diversificata, apportando il proprio contributo come cittadino europeo e del mondo.</p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni, con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>	<p>Progetta attività con spirito di iniziativa e consapevolezza dei limiti e dei vincoli che potrebbe incontrare.</p> <p>Sa esercitare un buon grado di autocontrollo per il raggiungimento di uno scopo.</p> <p>Sceglie e decide sulla base delle proprie aspettative e caratteristiche.</p>	<p>Pianifica, organizza e trasforma le idee in azioni concrete attraverso la creatività, l'innovazione e l'assunzione dei rischi.</p> <p>E' in grado di pianificare e condurre il proprio lavoro per raggiungere l'obiettivo.</p> <p>Si adatta ad ogni situazione avendo la consapevolezza del contesto in cui opera (scuola, famiglia, gruppi sociali, lavoro) e coglie le varie opportunità utilizzando in modo funzionale strumenti e tecnologie comprese quelle digitali.</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro- musicali.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi</p>	<p>Possiede la padronanza del proprio schema motorio e posturale e lo adatta alle variabili spaziali.</p> <p>Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico –musicali.</p> <p>Rispetta i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri.</p> <p>Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori di varia natura.</p> <p>Esegue combinazioni timbriche con il corpo e con la voce.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive vari brani</p>	<p>Si avvicina al mondo-cultura (letteratura, pittura, scultura, teatro, cinema musica, danza...) in ambito scolastico ed extrascolastico. Accede e si confronta ad una pluralità di mezzi espressivi e/o artistici ad ampio raggio con la consapevolezza dell'importanza delle varietà di comunicazione.</p>

	<p>di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>musicali. Utilizza il linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi servendosi di molteplici tecniche, materiali e strumenti. Legge e descrive immagini e opere d'arte. Apprezza opere artigianali e artistiche provenienti anche da culture diverse.</p>	
--	---	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA DELL'INFANZIA	
		ABILITÀ	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie la differenza tra la propria lingua e le altre. • Si confronta, discute con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto. • Esterna stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrive situazioni di vita. • Distingue la realtà dalla fantasia, racconta storie, ricerca rime e assonanze. • Formula domande pertinenti, fornisce risposte congrue all'argomento, rispetta i punti di vista altrui. • Individua gli elementi peculiari di una storia e li rielabora. • Coglie la differenza tra il disegno e il codice scritto, al quale si avvicina con interesse e curiosità. • Si avvale di forme espressive nuove e di crescente complessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suoni e funzioni della lingua. • Codici linguistici: parola e immagine. • Connettivi logici e temporali. • Ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione. • Lessico e vocabolario. • Espansione della frase. • Struttura fonetica della parola (fonemi). • Abbinamento fonema-grafema.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Scopre la pluralità dei linguaggi utilizzando espressioni e frasi adeguate alla soddisfazione delle proprie necessità. • Giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne. • Utilizza vocaboli appresi per salutare, ringraziare, denominare colori, oggetti e parti del corpo. • Conta da 1 a 10. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico e significati. • Comprensione orale (ascolto). • Comprensione scritta con supporti visivi. • Funzioni comunicative nei diversi ambiti: famiglia, scuola, ecc. • I numeri.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	ASCOLTO E PARLATO	<ul style="list-style-type: none"> • Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. • Acquisisce informazioni, fa collegamenti, utilizza dispositivi e materiali differenti. • Organizza il proprio tempo e spazio in modo proficuo. • Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività. • È attento, mantiene lo stesso impegno e curiosità durante la realizzazione di un'attività e di un progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti deboli e di forza personali. • Regole sociali. • Strategie di ascolto e attenzione. • Strategie di collaborazione e partecipazione. • Schemi, simboli, mappe per immagini. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di organizzazione.

		<ul style="list-style-type: none"> • Applica strategie di memorizzazione e sintesi. • Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività. • Usa di linguaggi diversi per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto, esprimere i propri bisogni e sentimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni. • Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti.
--	--	---	--

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
		ABILITÀ	CONOSCENZA
COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE, TENOLOGIA E INGEGNERIA	<p>NUMERO E SPAZIO Classificazione Seriazione Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi Confronto e valutazione delle quantità. Successione Misurazioni Utilizzo dei Simboli</p> <p>OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi Ciclicità Successione Mutamento Contemporaneità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina figure, oggetti ed elementi grafici secondo criteri diversi e considerando le relazioni spaziali. • Coglie differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. • Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-durante-dopo, giorno-notte • Riconosce le figure geometriche. • Scopre, confronta analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione. • Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi. • È curioso, pone domande sulle cose e la natura, ricerca soluzioni risolutive a problemi. • Amplia il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante. • Ricerca, manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla, ecc., utilizzando tutti i sensi per realizzare manufatti. • Esplora i primi alfabeti multimediali e utilizza le nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spazio-temporali. • Concetti topologici. • Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni. • Discriminare, ordinare, raggruppare. • Figure e forme geometriche. • Quantità. • Numerazione. • Classificazione. • Seriazione. • Elementi naturali. • Ambienti e natura. • Nuove tecnologie.
COMPETENZA	Uso di linguaggi diversi per interagire e	<ul style="list-style-type: none"> • È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti deboli e di forza personali. • Regole sociali. • Strategie di ascolto e attenzione.

PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto, esprimere i propri bisogni e sentimenti	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce informazioni, fa collegamenti, utilizza dispositivi e materiali differenti. • Propone, applica strategie di memorizzazione e sintesi nel gioco e nelle attività. • Applica strategie di memorizzazione e sintesi. • Utilizza schemi, tabelle con simboli. • Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di collaborazione e partecipazione. • Schemi, simboli, mappe per immagini. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di organizzazione. • Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni. • Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti.
---	---	---	---

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
		ABILITÀ	CONOSCENZA
COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	USO DI LINGUAGGI DIVERSI PER INTERAGIRE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e apre le icone. • Sa utilizzare la funzione touch. • Esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati. • Risolve problemi in modo creativo. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> • LIM: potenzialità e funzioni principali. • Icone principali. • Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili). • Concetti topologici. • Semplici consegne verbali. • Conoscere linguaggio musicale o artistico in genere per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto esprimere i propri bisogni e sentimenti
COMPETENZA IMPRENDITORIALE		<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo in situazioni espressive e comunicative • Comprendere e produrre messaggi corporei, sonori e visuali
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Uso di linguaggi diversi per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio	<ul style="list-style-type: none"> • È conscio delle proprie capacità, affronta con serenità ed entusiasmo esperienze nuove e di crescente complessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Punti deboli e di forza personali. • Regole sociali. • Strategie di ascolto e attenzione.

	vissuto, esprimere i propri bisogni e sentimenti	<ul style="list-style-type: none"> • Motiva le proprie scelte, collabora con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. • Impiega gli apprendimenti acquisiti in situazioni nuove e in contesti differenti sia nel gioco sia nelle attività. • Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. • Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: -individua le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; -costruisce brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; -riformula un semplice testo a partire dalle sequenze. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di collaborazione e partecipazione. • Schemi, simboli, mappe per immagini. • Strategie di memorizzazione. • Strategie di organizzazione. • Strategie per cogliere, interpretare collegamenti e relazioni. • Utilizzo e applicazioni degli apprendimenti.
--	--	---	---

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	SVILUPPO DELLE CAPACITA' RELAZIONALI	ABILITÀ	CONOSCENZA
		<ul style="list-style-type: none"> • È autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività. • Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto, affronta e risolve i conflitti. • Esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato. • Riconosce di far parte di una famiglia. • Pone domande sulla propria storia personale e familiare. • Confronta le proprie tradizioni con le altre. • Interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identità e caratteristiche personali. • Gruppo sociale: la scuola. • Tradizioni della famiglia e della comunità. • Regole di convivenza sociale. • Partecipazione e collaborazione costruttive. • Cooperazione e rispetto di regole di convivenza. • Diritti e doveri. • Regole per la sicurezza sociale e civica (a scuola, a casa, ecc.). • Usi e costumi del proprio territorio. • Usi e costumi di altre culture.

	<p>GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argomenta, si confronta e coopera con gli altri per realizzare un fine comune. • Si relaziona con tutti i compagni senza distinzione. • Rispetta le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa. • Riconosce e utilizza in autonomia gli spazi che conosce e che frequenta. • Individua e distingue chi è fonte di autorità e di responsabilità. • Rispetta le regole di comportamento nei diversi contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di educazione stradale e ambientale.
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>SVILUPPO DELLE CAPACITA' RELAZIONALI</p> <p>SPERIMENTAZIONE DEL GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autostima e l'autonomia, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità. • Porta a termine le consegne, pianifica, formula ipotesi risolutive autonomamente. • Accetta le frustrazioni, affronta le difficoltà, dà e chiede aiuto. • Esprime considerazioni personali con consapevolezza, cerca spiegazioni giungendo a conclusioni risolutive. • Raggiunge gli obiettivi, cerca la miglior soluzione cooperando e confrontandosi con gli altri. • Applica strategie di Cooperative Learning per migliorare gli apprendimenti propri e altrui. • Individua situazioni problematiche, cerca soluzioni singolarmente e in gruppo. • Sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nell'attività. • Ricerca, pianifica e formula ipotesi risolutive. Organizza, descrive le fasi utili allo svolgimento di un'attività realizzata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autostima e autonomia. • Collaborazione e disponibilità con l'adulto e con i pari. • Regole di convivenza sociale. • Strategie organizzative. • Pianificazione del tempo nel gioco e nell'attività. • Ruoli: rispetto e differenze.
<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>SVILUPPO DELLE CAPACITA' RELAZIONALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collabora con gli altri. • Manifesta il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola,

<p style="text-align: center;">COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p style="text-align: center;">SPERIMENTAZIONE DEL GIOCO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni. • Partecipa attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. Scambia giochi, materiali, ecc.... Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. 	<p>vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usi e costumi del proprio territorio. • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli: famiglia, scuola, vicinato.
--	---	--	--

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI E COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	AREE DI RIFERIMENTO / NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI SCUOLA INFANZIA	
<p style="text-align: center;">COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p style="text-align: center;">PERCEZIONE DEL CORPO NELLA SUA COMPLESSITÀ</p> <p style="text-align: center;">UTILIZZO DEL CORPO IN SITUAZIONI ESPRESSIVE E COMUNICATIVE</p> <p style="text-align: center;">COMPRESIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI CORPOREI, SONORI E VISUALI</p>	ABILITÀ	CONOSCENZA
		<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la propria identità, riconosce le differenze. • È autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione. • Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche. • Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare e la lateralità). • Perfeziona la motricità globale e quella fine, coordina i movimenti utilizzando attrezzi. • Controlla i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri. • Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni. • Si orienta nello spazio, coordina azioni motorie globali e segmentarie. • Sviluppa una buona coordinazione oculo-manuale. • Utilizzando la percezione sensoriale, riconosce e applica i riferimenti spazio-temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni. • Identità personale • Motricità globale. • Motricità fine. • Coordinazione motoria. • Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione. • Regole di gioco (individuale e di gruppo). • Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione ecc. • Tecniche di rappresentazione grafica e di espressione artistica. • Gioco simbolico. • Materiali: funzione e applicazione. • Corrispondenza suono/movimento. • Colori (utilizzo primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze).

		<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza. • Riproduce avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti • Migliora il gusto estetico, incontra, apprezza, riproduce opere d'arte, visitando mostre e beni artistici. • Utilizza il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni. • Esplora ciò che lo circonda con attenzione e curiosità. • Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione. • Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni. • Esprime le capacità sonoro -espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione. • Organizza il proprio lavoro, sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzione comunicativa dei messaggi non verbali. • Linguaggi multimediali.
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>UTILIZZO DEL CORPO IN SITUAZIONI ESPRESSIVE E COMUNICATIVE</p> <p>COMPRESIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI CORPOREI, SONORI E VISUALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione comunicando con il proprio corpo. • Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio del corpo (mimica/gestualità) più completo e significativo. • Elementi essenziali per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi • Principali forme di espressione artistica. • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte.