

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA

I discorsi e le parole	La conoscenza del mondo	Il corpo e il movimento
Il se' e l'altro		Immagini, suoni, colori

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
CAMPO DI ESPERIENZA	DISCORSI E PAROLE		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1)Ascoltare e comprendere messaggi verbali quali narrazioni, consegne, comunicazioni riferite alla vita quotidiana;</p> <p>2)Esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale;</p> <p>3)Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media;</p> <p>4)Comunicare attraverso parole o enunciati minimi relativi a bisogni e sentimenti (5 anni);</p>	<p>1)Comprende comunicazioni e indicazioni, intervenendo in modo appropriato.</p> <p>2)Si esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, sentimenti.</p> <p>3)Realizza semplici esperienze di scrittura: scrive il proprio nome, copia parole accompagnando disegni;</p> <p>4)Comunica attraverso enunciati minimi comprensibili</p>	<p>1)Principali strutture della lingua italiana</p> <p>2)Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>3)Simboli rappresentanti oggetti , Codice alfabetico</p> <p>4)Comunica con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente</p>	<p>1)Raccontare una breve storia o un episodio vissuto rispettando le sequenze temporali e rappresentarla;</p> <p>2)Individuare i sentimenti espressi da personaggi di storie illustrate;</p> <p>3)Inventare una breve storia, illustrarla</p> <p>4)Comunica utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti, chiede informazioni pone domande.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA		
CAMPO DI ESPERIENZA	DISCORSI E PAROLE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>5)Descrivere vissuti ed esperienze personali, se supportato da domande stimolo da parte dell'insegnante;</p> <p>6)Esprimere bisogni ed esigenze personali;</p> <p>7)Comprendere racconti e storie anche con la mediazione dell'adulto;</p> <p>8)Distinguere i simboli delle lettere dai numeri, riconosce qualche lettera dell'alfabeto;</p> <p>9)Ascolta canzoncine, poesie e filastrocche prodotti dai compagni, dall'insegnante o da strumenti audio-video</p>	<p>5)Descrive i propri vissuti in modo comprensibile collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>6)Esprime stati d'animo e sentimenti in modo comprensibile.</p> <p>7)Comprende racconti ed episodi appartenenti alla realtà quotidiana individuandone l'argomento generale e/o qualche particolare.</p> <p>8)Riconosce le lettere del proprio nome e sa scriverlo, fa tentativi di scrittura</p> <p>9)Riproduce parole ascoltate , riproduce semplici filastrocche</p>	<p>5)Descrive esperienze e fatti quotidiani in modo pertinente, collocando correttamente i fatti nel tempo.</p> <p>6)Esprime sentimenti e opinioni in modo pertinente e con lessico appropriato.</p> <p>7)Comprende narrazioni, letture, descrizioni riconoscendo alcuni particolari e fatti rilevanti.</p> <p>8)Distingue lettere e scrive secondo un codice non convenzionale</p> <p>9)Riconosce rime, memorizza semplici poesie</p>	<p>5)Descrive correttamente situazioni, evoca fatti accaduti in modo particolareggiato, ipotizza azioni future.</p> <p>6)Esprime opinioni in modo pertinente e particolareggiato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni da intraprendere.</p> <p>7)Comprende alcuni tipi d'informazione, racconti, dandone una motivazione.</p> <p>8)Legge simboli e codici, scrive in codice convenzionale parole riferite al contesto quotidiano.</p> <p>9)memorizza rime e poesie, recita poesie e canzoni memorizzate:</p>

--	--	--	--

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA, SCIENTIFICA E TECNOLOGICA		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1) Individuare posizioni di oggetti nello spazio, secondo i principali parametri spaziali</p> <p>2) Classificare, seriare e ordinare oggetti e figure secondo criteri percettivi e logico-matematici identificandone le proprietà.</p> <p>3) Compiere semplici operazioni con i numeri</p> <p>4) Utilizzare simboli per semplici registrazioni di fenomeni reali</p> <p>5) Individuare le trasformazioni naturali negli organismi viventi e nella natura; accorgendosi dei cambiamenti e osservandone i fenomeni e le loro caratteristiche</p>	<p>1) Distingue concetti spaziali e topologici</p> <p>2) Raggruppa oggetti e figure secondo criteri percettivi e criteri logici, ordina oggetti e figure ;</p> <p>3) Compie semplici operazioni sugli insiemi: maggiore, minore, corrispondenza biunivoca</p> <p>4) Utilizza semplici strumenti di misurazione ;</p> <p>5) Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e ne coglie le trasformazioni causate dal trascorrere del tempo;</p>	<p>1) Concetti spaziali e topologici: sotto-sopra; vicino-lontano, davanti-dietro, aperto-chiuso, dentro- fuori, in alto-in basso, al centro-ai lati.</p> <p>2) Caratteristiche percettive degli oggetti di uso quotidiano (colore, forma, dimensione), caratteristiche logiche degli oggetti (funzione, provenienza, appartenenza)</p> <p>3) Codice numerico</p> <p>4) Concetti temporali: prima, adesso, dopo, durante.</p> <p>5) Il susseguirsi delle fasi della giornata, giorni, settimane, mesi</p>	<p>1) Eseguire giochi e attività con i blocchi logici</p> <p>2) Costruire insiemi secondo criteri percettivi e logici con oggetti e su figure</p> <p>3)</p> <p>4) Costruire un calendario settimanale collocandovi le rilevazioni metereologiche, le presenze dei bambini, le festività.</p> <p>5) Confrontare foto e documenti che testimoniano il trascorrere del tempo e le trasformazioni ad esso dovute, eseguire semplici esperimenti scientifici.</p>

--	--	--	--

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA, SCIENTIFICA E TECNOLOGICA		
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>6) Conosce i parametri spaziali e topologici: “sopra-sotto, avanti-dietro, dentro-fuori vicino-lontano” riferiti a se stesso;</p> <p>7) Riconosce i vari fenomeni atmosferici</p> <p>8) Conosce i quantificatori “uno, molti, pochi, nessuno”.</p> <p>9) Riconosce numeri osservati</p>	<p>6) Riconosce i concetti topologici “ in mezzo, di fronte, di fianco, primo-ultimo;</p> <p>7) Distingue gli eventi atmosferici</p> <p>8) Confronta quantità diverse su oggetti con criterio percettivo</p> <p>9) Distingue le lettere dell’alfabeto dai numeri</p>	<p>6) Si orienta perfettamente nello spazio conosciuto;</p> <p>topologici anche tra gli oggetti e su figura</p> <p>7) Distingue i parametri spaziali e Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p> <p>8) Distingue quantità diverse su oggetti e figure. Riconosce i quantificatori “una parte, alcuni”. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti.</p> <p>9) Numera correttamente entro il 10.</p>	<p>6) Si orienta nello spazio in completa autonomia collocando correttamente gli oggetti; Utilizza con proprietà i concetti topologici eseguendo percorsi, sapendoli ricostruire verbalmente e graficamente.</p> <p>7) Ordina correttamente i giorni della settimana, nomina i mesi e le stagioni, mostrando di conoscerne i principali eventi e fenomeni ricorrenti.</p> <p>8) Classifica oggetti o figure per funzione, relazione, appartenenza e li rappresenta graficamente</p> <p>9) Ordina in sequenza figure e simboli e li rappresenta graficamente.</p>

--	--	--	--

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1)Utilizzare le nuove tecnologie per giocare svolgere attività, ascoltare audio e visionare immagini con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>2)Ascolta musica/melodie utilizzando diversi strumenti multimediali</p> <p>3)Visiona immagini attraverso strumenti multimediali</p>	<p>1)Utilizza la tastiera e il mouse del computer e smartphone per attività e/o giochi didattici;</p> <p>2)Riconosce suoni e melodie dallo smartphone</p> <p>3)Riconosce immagini, fotografie e video dai diversi strumenti multimediali</p>	<p>1)Informazioni base sul computer, il mouse, la tastiera, Il lettore audio, lo smartphone e alcune sue applicazioni</p> <p>2) Distingue melodie suoni e ritmi dagli strumenti multimediali</p> <p>3)Distingue persone e immagini e brevi storie attraverso video su tablet o smartphone</p>	<p>1)Eseguire al computer semplici giochi didattici e ascoltare e registrare audio.su concetti spaziali, logici e di letto-scrittura</p> <p>2)Distingue melodie suoni e ritmi dagli strumenti multimediali</p> <p>3)Registrare conversazioni e riascoltarle attraverso l'utilizzo di strumentazione multimediale (computer e/o smartphone)</p>

--	--	--	--

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	IMPARARE A IMPARARE		
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1)Trasferire gli apprendimenti in altri contesti;</p> <p>2)Si concentra e persevera nel raggiungimento di un obiettivo;</p> <p>3)Individua collegamenti e relazioni tra oggetti o personaggi;</p> <p>4)Esegue le consegne mantenendo la concentrazione per brevi periodi e procedendo per imitazione</p> <p>5)E' capace di descrivere il lavoro svolto</p>	<p>1)Adotta semplici strategie per risolvere problemi, anche di vita quotidiana;</p> <p>2)Esegue le consegne utilizzando semplici strumenti utili al raggiungimento di un obiettivo;</p> <p>3)Nel gioco, mette spontaneamente in relazione persone e/o oggetti di uso comune;</p> <p>4)Esegue le consegne concentrandosi e porta a termine l'attività</p> <p>5)E' capace di descrivere il lavoro svolto nella giusta sequenza</p>	<p>1)Di fronte ad un compito nuovo individua strategie chiedendo aiuto all'adulto presente;</p> <p>2)Esegue le consegne in modo preciso perseverando nella risoluzione;</p> <p>3)Individua relazioni tra oggetti e avvenimenti riferiti a se stesso;</p> <p>4)Esegue le consegne in modo preciso perseverando nella risoluzione;</p> <p>5)E' capace di descrivere la sequenza di lavoro svolta in modo accurato</p>	<p>1)Responsabilizzare i bambini con piccoli incarichi e mansioni;</p> <p>2) Semplici giochi e/o attività che stimolino la concentrazione e la riflessione (indovinelli, quiz, ecc.);</p> <p>3)Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e fenomeni e quando non riesce, chiede aiuto all'adulto di riferimento;</p> <p>4)Esegue le consegne correttamente organizzandosi in autonomia;</p> <p>5)E' capace di descrivere la procedura del lavoro svolto in modo preciso;</p>

--	--	--	--

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE E L'ALTRO		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>1)Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze se sollecitato dall'adulto;</p> <p>2)Relazionarsi con l'adulto e con i compagni in piccolo gruppo in modalità remoto;</p> <p>3)Sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo , come ad esempio il gruppo classe;</p> <p>4)Riflettere sui diritti e sui doveri in quanto membro di una comunità;</p> <p>5)Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui. Rispettare cose, luoghi, persone e ambiente;</p>	<p>1)Manifesta ed esprime i propri sentimenti ed emozioni;</p> <p>2)Interagisce con l'adulto e i compagni scambiando informazioni;</p> <p>3)Individuare le caratteristiche del gruppo di appartenenza;</p> <p>4)</p> <p>5)Accetta e rispetta le basilari regole sociali, igieniche e di comportamento;</p>	<p>1)Riconosce sentimenti, stati d'animi, emozioni;</p> <p>2)Interagisce con l'adulto e i compagni nel gioco e nel lavoro prendendo accordi;</p> <p>3) Riconoscere alcuni elementi che caratterizzano la peculiarità di tale gruppo;</p> <p>4)</p> <p>5)Riconosce le fondamentali regole della convivenza civile;</p>	<p>1)Individuare e distinguere immagini che rappresentano diversi stati d'animo, anche in modo particolareggiato;</p> <p>2)Attività di piccolo gruppo in cui con l'adulto e i compagni si possono inventare semplici giochi ed attività tenendo conto delle opinioni degli altri;</p> <p>3)Trovare le differenze e le analogie tra i componenti del gruppo classe attraverso giochi, tabelle, mappe;</p> <p>4)</p> <p>5)Scambio di informazioni, attraverso audio e video, sull'importanza delle regole del loro rispetto sia a casa che a scuola.</p>

		<p>Partecipa attivamente ad attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e rispettando il proprio turno</p> <p>Rispetta il proprio e l'altrui materiale, rispetta le regole in tutte le situazioni, si assume la</p>	<p>Nelle attività collettive è attento, rispettoso e propositivo</p> <p>Rispetta consapevolmente le regole, le</p>
		<p>responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti evidenziati dall'adulto.</p> <p>Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto.</p> <p>Accetta con naturalezza i nuovi compagni e quelli diversi da lui</p> <p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi.</p>	<p>persone, le cose e gli ambienti; si assume la responsabilità e le conseguenze dei comportamenti</p> <p>Accetta i nuovi compagni e quelli diversi da lui, cercando di stabilire contatti e scambi.</p> <p>Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli.</p>

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'		
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4

<p>Partecipa alle attività collettive con costanza</p> <p>Conosce i ruoli dei famigliari e i principali nella scuola</p> <p>Riconosce problemi che lo riguardano</p>	<p>Partecipa alle attività collettive intervenendo su sollecitazione</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e della classe</p> <p>Riconosce problemi di vissuto quotidiano e pone domande su come superarli.</p>	<p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su esperienze o fatti quotidiani</p> <p>Propone attività e giochi ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Collabora attivamente nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>Opera scelte ragionate, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici motivazioni</p> <p>Riconosce i ruoli e accetta l'autorità</p> <p>Riconosce i problemi e formula ipotesi di soluzione</p> <p>Usa tabelle per la rilevazione dei dati</p>	<p>Esprime giudizi costruttivi e valutazioni in vista di un obiettivo comune</p> <p>Assume spontaneamente iniziative e organizza giochi e attività</p> <p>Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli e in difficoltà.</p> <p>Opera individuando diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con pertinenti argomentazioni, accogliendo il punto di vista altrui.</p> <p>Distingue i ruoli anche al fuori del suo contesto di vita</p> <p>Evidenzia problemi anche collettivi e propone soluzioni</p> <p>Propone schemi e tabelle per lavori collettivi.</p>
--	---	---	--

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>1)Esprimere esperienze reali attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>2)Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p>1) Comprende e realizza manufatti e disegni utilizzando strumenti, tecniche manipolative e di coloritura.</p> <p>2)Ricerca, con interess,e nuove modalità di interazione attraverso lo strumento tecnologico;</p>	<p>1)Saper utilizzare del materiale espressivo a disposizione;</p> <p>2)Conoscenza di filmati e animazioni con contenuto didattico:</p> <p>2)Conoscenza di simboli e codici rappresentanti oggetti o funzioni di alcuni strumenti multimediali.</p>	<p>1)Rappresentare oggetti, animali, attraverso il disegno e la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi;.</p> <p>2)Comprende e realizza immagini e/o video e/o audio utilizzando semplici funzioni di diversi strumenti multimediali.</p>

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
<p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>Disegna rappresentando elementi della vita quotidiana o del proprio vissuto.</p> <p>Riconosce i gesti ed esprime attraverso la mimica i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>Riconosce la differenza tra suono e rumore e sa riprodurre suoni legati all'ambiente o</p>	<p>Segue spettacoli per bambini con interesse, sapendo riferire per sommi capi</p> <p>Disegna scene di vita quotidiane o fatti appena accaduti.</p> <p>Riconosce i gesti delle espressioni mimiche più comuni. Si esprime gestualmente in modo comprensibile.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, descrivendo le vicende dei personaggi.</p> <p>Disegna rappresentando fatti o eventi passati in modo comprensibile.</p> <p>Distingue i vari gesti nelle scenette di vita quotidiana. Rappresenta gestualmente piccoli ruoli attoriali memorizzando le battute.</p>	<p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, descrivendo la sequenza temporale del contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.</p> <p>Disegna rappresentando la realtà o eventi del passato in modo particolareggiato e preciso.</p> <p>Conosce il significato dei gesti anche al di fuori del proprio vissuto quotidiano. Recita</p>

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA –CHIAVE EUROPEA	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Distinguere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentarlo graficamente.</p> <p>Maturare condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della</p>	<p>Descrive il proprio corpo e le azioni che compie, rappresentandolo graficamente.</p> <p>Provvede spontaneamente alla pulizia di se</p>	<p>Le parti del corpo esterne, cuore, cervello.</p> <p>Le pratiche di igiene e cura personale</p>	<p>Uso di materiali psicomotori in giochi liberi e guidati: palle, cerchi, teli di stoffa, foulards, sacchetti di sabbia, corde colorate, solidi geometrici di</p>

<p>giornata a scuola.</p> <p>Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo.</p> <p>2)E' autonomo nell'adottare comportamenti corretti di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione;</p> <p>Utilizzare schemi motori posturali e dinamici e applicarli nei giochi individuali e di gruppo.</p> <p>Sperimentare l'uso di piccoli attrezzi per adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio.</p> <p>Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<p>stesso</p> <p>Osserva le pratiche di igiene e cura del corpo</p> <p>E' autonomo nell'alimentazione e mantiene un comportamento corretto a tavola</p> <p>Sa vestirsi e svestirsi, ha cura delle proprie cose e dei materiali in genere</p> <p>Controlla e coordina gli schemi motori statici e dinamici di base anche con attrezzi.</p> <p>Coordina i movimenti oculo-manuali in modo dettagliato.</p> <p>Riconosce la diversità di genere.</p> <p>E' consapevole della lateralità e riconosce la propria mano dominante</p> <p>Si esprime attraverso il corpo in modo creativo e personale</p>	<p>Distinzioni dei due sessi.</p> <p>Tipologia degli alimenti, categoria di appartenenza e principali proprietà alimentari</p> <p>Lateralità e distinzione della propria mano dominante</p> <p>I pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> <p>Le regole dei giochi e uso corretto degli attrezzi</p> <p>I simboli che indicano situazioni di pericolo</p>	<p>gommapiuma, orme di gomma,</p> <p>Contorno del corpo dal vero, giochi allo specchio</p> <p>Giochi di ruolo e simbolici</p> <p>Giochi di squadra (il fazzoletto, fulmine, Mini-Volley)</p> <p>Giochi della tradizione popolare (Le statuine, Gioco del Panettiere)</p> <p>Conte e filastrocche</p> <p>Interpretazione di semplici danze a coppie o in gruppo</p> <p>Conversazioni sui potenziali pericoli e simulazioni sui comportamenti adeguati di prevenzione sia nel gioco che nell'ambiente scolastico.</p>
---	---	---	---

SEZIONE B: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

COMPETENZA EUROPEA	-CHIAVE	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPO DI ESPERIENZA		IL CORPO E IL MOVIMENTO		
LIVELLI DI PADRONANZA				
1		2	3	4

<p>Indica le parti del corpo su di se nominate dall'insegnante</p> <p>Chiede di andare ai servizi e si tiene pulito</p> <p>Si veste e sveste ed è in grado di chiedere aiuto a un compagno o all'insegnante Mangia da solo usando cucchiaio e forchetta</p> <p>Riconosce i propri effetti personali.</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: correre, sedere, camminare.</p> <p>Disegna e manipola usando vari strumenti.</p> <p>Si muove nello spazio al suono di una melodia</p> <p>Partecipa a giochi in gruppo ridotto</p> <p>Individua pericoli</p>	<p>Riconosce e nomina le principali parti del proprio corpo.</p> <p>Osserva le principali abitudini di igiene personale</p> <p>Si veste e si sveste con abbigliamento privi di asole in modo abbastanza autonomo.</p> <p>Mangia usando correttamente cucchiaio e forchetta esprimendo le proprie preferenze</p> <p>Ha cura delle proprie cose e dei materiali su sollecitazione.</p> <p>Controlla i principali schemi motori statici e dinamici: rotolare, saltellare a piedi alterni</p> <p>Disegna, colora e manipola impugnando correttamente gli strumenti.</p> <p>E' capace di appallottolare, rompere il foglio a strisce, rullare, schiacciare.</p>	<p>Distingue le parti del corpo e riconosce le principali funzioni.</p> <p>Osserva le pratiche di igiene personale in autonomia</p> <p>Si veste e sveste da solo maneggiando anche asole e bottoni.</p> <p>Mangia utilizzando le posate in modo adeguato e accetta di assaggiare alimenti nuovi.</p> <p>Cura le proprie cose e presta attenzione ai materiali scolastici</p> <p>Padroneggia schemi motori posturali e dinamici particolari: stare in equilibrio, arrampicare, strisciare. Salta a piedi uniti</p> <p>Disegna e colora usando diverse tecniche coloristiche, rispetta i contorni. Sa usare i pennelli. Modella semplici manufatti.</p> <p>Manipola in modo preciso. Utilizza con</p>	<p>Conosce il proprio corpo in modo dettagliato.</p> <p>Esegue le azioni giornaliere di pulizia e igiene personale sapendo aiutare i compagni più piccoli.</p> <p>E' autonomo nel cambiarsi i vestiti e aiuta i compagni.</p> <p>Mangia correttamente e composto. Distingue gli alimenti riconoscendo i vari gusti. Conosce qualche proprietà benefica dei principali alimenti</p> <p>Ha cura delle proprie cose e dei materiali in modo spontaneo.</p> <p>Coordina e controlla i movimenti corporei in modo particolareggiato anche con attrezzi. E' capace di alternare le gambe e le mani</p> <p>Disegna in modo preciso. Usa con precisione strumenti di pittura e manipolazione. Modella oggetti con significato.</p> <p>Controlla in maniera accurata operazioni di manualità fine anche con attrezzi: seguire una</p>
---	--	---	--

	<p>Muove parti del corpo seguendo un ritmo in modo spontaneo.</p> <p>Partecipa a giochi di gruppo interagendo con i compagni e seguendo le regole di gruppo</p> <p>Riconosce i pericoli e cerca di evitarli.</p>	<p>capacità strumenti come forbici, matite.</p> <p>Muove segmenti particolari del corpo seguendo un ritmo musicale.</p> <p>Conosce, accetta le regole e le dinamiche dei giochi di gruppo.</p> <p>Distingue situazioni pericolose.</p>	<p>riga, piegare un foglio a metà.</p> <p>Si esprime con il corpo in modo particolareggiato seguendo una sequenza musicale, dissociando le gambe dalle braccia e inventando movimenti</p> <p>Rispetta le regole ed è propositivo con i compagni</p> <p>Assume un atteggiamento adeguato in situazioni pericolose e aiuta i compagni.</p> <p>Conosce alcuni dei basilari comportamenti dannosi per la salute quali il fumo, o qualche sostanza pericolosa.</p>
--	--	--	---