



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E RICERCA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SAN VERO MILIS

Via Umberto I n.12 09070 San Vero Milis (OR) Tel.0783 53670 fax 0783 558128

P.IVA 90027760959 - oric81200v@istruzione.it - oric81200v@pec.istruzione.it
www.icsanveromilis.gov.it



Curricolo verticale per competenze a. s. 2022/2023

SCUOLA DELL'INFANZIA

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Profilo delle Competenze		Competenze Chiave
1	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
2	È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	Comunicazione nelle lingue straniere.
3	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
4	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Competenze digitali.
5	Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale.
6	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.	Imparare ad imparare.
7	Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Consapevolezza ed espressione culturale.
8	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.	Consapevolezza ed espressione culturale.
9	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.	Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
10	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.	Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.
11	Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	Competenze sociali e civiche.
12	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.	Competenze sociali e civiche.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Profilo delle Competenze		Competenze Chiave
1	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.
2	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	Comunicazione nelle lingue straniere.
3	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

	di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.	
4	Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	Competenze digitali.
5	Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale.
6	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	Imparare ad imparare.
7	Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	Consapevolezza ed espressione culturale.
8	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.	Consapevolezza ed espressione culturale.
9	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Spirito di iniziativa e imprenditorialità. Competenze sociali e civiche.
10	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.	Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.
11	Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.	Competenze sociali e civiche.
12	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.	Competenze sociali e civiche.

CORRISPONDENZA TRA COMPETENZE CHIAVE, CAMPI DI ESPERIENZA, DISCIPLINE			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	SCUOLA DELL'INFANZIA Campi di esperienza	SCUOLA PRIMARIA Discipline	SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO Discipline
COMUNICARE NELLA MADRELINGUA	I discorsi e le parole	Italiano Tutte le discipline	Italiano Tutte le discipline
COMUNICARE IN LINGUA STRANIERA	I discorsi e le parole Lingua inglese	Lingue comunitarie Inglese	Lingue comunitarie Inglese - Francese
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	La conoscenza del mondo Oggetti, fenomeni, oggetti, numero e spazio	Matematica - Scienze - Tecnologia - Geografia	Matematica - Scienze - Tecnologia - Geografia

COMPETENZA DIGITALE	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
IMPARARE AD IMPARARE	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Il sé e l'altro Tutti i campi di esperienza	Storia Cittadinanza e costituzione Tutte le discipline	Storia Cittadinanza e costituzione Tutte le discipline
SPIRITO D'INIZIATIVA IMPRENDITORIALITÀ	Tutti i campi di esperienza	Tutte le discipline	Tutte le discipline
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori Religione Cattolica	Storia Arte e immagine Musica Educazione Fisica Religione	Storia Arte e immagine Musica Educazione Fisica Religione Lingua Inglese e Lingua Francese

SCUOLA DELL'INFANZIA

CK1-COMUNICAZIONE IN MADRELINGUA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La comunicazione nella madrelingua è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul Piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali, quali istruzione, lavoro, vita domestica e tempo libero.

COMUNICAZIONE IN MADRELINGUA - SCUOLA DELL'INFANZIA

ITALIANO	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA
COMPETENZA DI AREA: I DISCORSI E LE PAROLE	INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI	Il bambino... • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
I DISCORSI E LE PAROLE	• Approcciarsi al codice scritto attraverso percorsi motivanti e l'uso di libri illustrati. • Utilizzare la lettura per immagini per comprendere una storia semplice raccontata dall'adulto. • Ascoltare attentamente testi descrittivi, narrativi, informativi. • Riordinare e/o riprodurre una serie di sequenze illustrate partendo da un testo letto dall'insegnante. • Formare nel bambino l'idea degli elementi strutturali della frase mediante il linguaggio iconico, le drammatizzazioni, i racconti e dialoghi guidati: Chi fa? Che cosa fa? Quando? Dove? • Giocare con il linguaggio per scoprire somiglianze, differenze sonore e semantiche: produzione linguistica spontanea. • Riconoscere la struttura sillabica delle parole attraverso il battito delle mani. • Esprimere emozioni attraverso il linguaggio grafico pittorico e altre attività manipolative. • Raccontare esperienze vissute utilizzando il linguaggio del corpo (rappresentando le emozioni). • Rappresentare graficamente il proprio vissuto e la realtà circostante. • Inventare storie incentrate sulle emozioni, invitando i bambini ad esprimere i propri stati d'animo. • Rispettare le regole degli scambi comunicativi in rapporto ai pari e agli adulti (ad esempio: rispettare il turno di parola, parlare a bassa voce, chiedere la parola, far capire di aver capito, ecc.). • Esprimere in maniera personale contenuti ascoltati.

RUBRICA VALUTATIVA						
DIMENSIONI DI COMPETENZA	CRITERI (Cosa valuto?)	Evidenze osservabili (Cosa osservo?)	A-Avanzato	B-Intermedio	C-Base	D-In via di prima acquisizione

(Quali aspetti considero ?)						
ESPRESSIONE ORALE	Uso della lingua Lessico Rielaborazione e sintesi Espressione dei punti di vista	• Uso delle funzioni • Vocabolario • Interpretazione • Sicurezza	• Usa la lingua italiana con proprietà, utilizzando in modo significativo le sue funzioni. • Ha un lessico e un vocabolario curato, ricercato evoluto. • Usa frasi complesse, ben articolate e chiare. Interviene, spiega e descrive in modo puntuale e pertinente, con ricchezza di dettagli. • Interpreta, associa, confronta, mostrando senso critico. • Rielabora e sintetizza oralmente con originalità, • Manifesta con sicurezza il proprio punto di vista.	• Usa la lingua con proprietà. • Ha un lessico e un vocabolario semplice, chiaro, comprensibile. • Interviene e spiega gli argomenti trattati esprimendo opinioni e riferendo in modo corretto eventi ed esperienze personali e di gruppo.	• Usa la lingua in modo semplice, utilizzando un lessico e un vocabolario sufficiente a farsi capire . • Interviene e interagisce sporadicamente esprimendo le proprie opinioni in modo comprensibile	• Usa la lingua in modo basilico, si esprime utilizzando parole frasi, frasi semplici e/o monosillabi. • Esprime le proprie opinioni se adeguatamente sostenuto, con domande guida.
ASCOLTO	Comprensione del testo	• Comprensione • Interesse.	• Ascolta con interesse e	• Ascolta e comprende i	• Ascolta e comprende	• Ascolta e comprende

		• Richiesta di spiegazioni. • Ricerca e applicazione di soluzioni. • Sintesi.	comprende narrazioni, storie, eventi e consegne specifiche sugli argomenti trattati • Chiede ed offre spiegazioni intervenendo con esempi originali e significativi. • Ricerca e applica soluzioni anche individualmente, definisce regole, sintetizza e rielabora con sicurezza e stile personale.	nuclei principali di narrazioni, storie, eventi e consegne sugli argomenti trattati. • Chiede e da spiegazioni sui contenuti più espliciti, cerca di trovare soluzioni con i compagni.	semplici narrazioni, storie, eventi e consegne specifiche sugli argomenti trattati, che sa spiegare con domande stimolo del docente solo per quanto concerne l'argomento generale.	semplici narrazioni, storie, eventi e consegne sugli argomenti trattati se adeguatamente supportato e stimolato dall'adulto.
INTERAZIONE E REGISTRO COMUNICATIVO	Utilizzo dei registri comunicativi	• Interazione • Rispetto delle regole di conversazione	• Interagisce positivamente nella conversazione, in modo pertinente, preciso, originale, creativo e corretto, anche in situazioni e contesti diversi, rispettando gli altri e le regole della conversazione	• È in grado di esprimersi in modo preciso e corretto adottando un registro linguistico adeguato alle diverse situazioni	• È in grado di esprimersi in modo quasi sempre corretto adottando un registro linguistico appropriato ad alcune situazioni	• È in grado di interagire se sollecitato e supportato adeguatamente, utilizza un lessico semplice

CK3 – COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: La competenza matematica è la capacità di interpretare, formulare ipotesi e risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane ed utilizzare modelli matematici: di pensiero (logico e spaziale) e di presentazione (schemi, grafici, rappresentazione). La competenza di base in scienza è la capacità di spiegare il mondo che ci circonda utilizzando l'insieme delle conoscenze e metodologie possedute per trarre conclusioni pertinenti.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA - SCUOLA DELL'INFANZIA

MATEMATICA	AREA DISCIPLINARE: MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA
COMPETENZA DI AREA:	IL CORPO E IL MOVIMENTO – LA CONOSCENZA DEL MONDO – INTERPRETARE LA REALTÀ UTILIZZANDO STRUMENTI MATEMATICI (LOGICA – DATI – PREVISIONI)
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI	Alla fine del primo anno il bambino (dai 3 ai 4 anni)..... Raggruppa e ordina secondo semplici criteri. • Confronta quantità. • Colloca correttamente nello spazio sé stesso. • Segue correttamente un percorso su indicazioni verbali • Si orienta nel tempo della vita quotidiana. • Coglie le trasformazioni naturali. • Assume un atteggiamento attivo nei confronti della realtà. Alla fine del secondo anno il bambino (dai 4 ai 5 anni): • Raggruppa e ordina secondo criteri diversi. • Confronta e valuta quantità. • Applica le prime forme di registrazione • Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone. • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Si orienta nel tempo della vita quotidiana. • Riferisce eventi del passato recente • Coglie le trasformazioni naturali. • E' curioso, esplorativo, pone domande.

	Alla fine del terzo anno il bambino (dai 5 ai 6 anni): • Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità e utilizza simboli per registrarle. • Esegue misurazioni utilizzando strumenti alla sua portata. • Sa collocare azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce eventi di un passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e il loro ambiente, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi ed altre quantità. Individua le posizioni di oggetti, persone nello spazio usando termini come: avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra..., segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.		
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
	BAMBINO DI 3 ANNI	BAMBINO DI 4 ANNI	BAMBINO DI 5 ANNI
ORDINE	• Discriminare gli oggetti in base a semplici caratteristiche. • Raggruppare oggetti in base ad un criterio (forma, colore, dimensione).	• Confrontare oggetti individuandone uguaglianze e differenze. • Raggruppare per forma, colore, grandezza. • Eseguire classificazioni in base a due semplici criteri.	• Effettuare confronti. • Raggruppare in base ad una qualità specifica individuata. • Operare seriazioni in ordine crescente e decrescente.
MISURA	• Stabilire relazioni quantitative: molti, pochi, niente. • Utilizzare semplici concetti topologici: vicino-lontano, dentro-fuori, sotto-sopra. • Eseguire un semplice percorso secondo i riferimenti topologici: vicino-lontano, dentro-fuori, sopra-sotto.	• Quantificare semplici insiemi e porli in relazione. • Rappresentare le quantità (concretamente e graficamente). • Utilizzare semplici simboli per registrare. • Utilizzare misure non convenzionali.	• Porre in corrispondenza gli elementi di due insiemi. • Mettere in relazione quantità e simboli numerici. • Riconoscere semplici simboli non convenzionali. Usare unità di misura arbitrarie per misurare o pesare oggetti.
SPAZIO	• Utilizzare semplici concetti topologici: vicino-lontano, dentro-fuori, sotto-sopra. • Eseguire un semplice percorso secondo semplici riferimenti topologici.	• Utilizzare i concetti topologici. • Individuare i rapporti spaziali e sperimentarli con il proprio corpo. • Effettuare, descrivere e rappresentare un semplice percorso.	• Utilizzare i concetti topologici. • Riconoscere spazi aperti e spazi chiusi. • Riconoscere e rappresentare i concetti di: piccolo-medio-grande; alto-basso; lungo-corto; largo-stretto. • Esprimersi graficamente sul foglio rispettando l'ordine spaziale.

			- Riconoscere e denominare le forme geometriche elementari: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo. - Effettuare e riprodurre un percorso, stabilire relazioni spaziali.
TEMPO	Cogliere successioni temporali: il giorno, la notte, la giornata a scuola.	- Ordinare in successione logica i momenti principali della giornata. - Collocare eventi nel tempo.	- Ricostruire successioni temporali. - Avviarsi al concetto di tempo ciclico (la settimana, le stagioni). - Collocare eventi nel tempo. - Prevedere l'andamento di un gioco, di una storia, di un'azione. - Ricostruire la propria storia personale utilizzando fonti diverse.
NATURA	- Riconoscere alcune trasformazioni naturali in riferimento alle stagioni. - Esplorare l'ambiente circostante utilizzando i diversi canali sensoriali.	- Osservare e individuare le caratteristiche degli elementi della natura. - Riconoscere le componenti vegetali e animali.	- Osservare ed individuare le caratteristiche degli elementi della natura. - Riconoscere le componenti vegetali e animali. - Partecipare in modo attivo a semplici sperimentazioni di carattere scientifico.
TECNOLOGIA	- Riconoscere alcuni dei componenti di un PC (mouse, tastiera, schermo). - Iniziare a riconoscere alcuni utilizzi delle tecnologie attuali.	- Riconoscere alcuni dei componenti di un PC (mouse, tastiera, schermo). - Iniziare a riconoscere alcuni utilizzi delle tecnologie attuali.	- Riconoscere alcuni dei componenti di un PC (mouse, tastiera, schermo). - Iniziare a riconoscere alcuni utilizzi delle tecnologie attuali.
RIFLESSIONE	- Osservare, descrivere e riflettere confrontarsi con la realtà e i compagni. - Porre domande	Formulare domande e ipotesi sui fenomeni naturali.	- Formulare domande e ipotesi sui fenomeni naturali. - Utilizzare nuovi vocaboli.

RUBRICA VALUTATIVA						
DIMENSIONI DI COMPETENZA (Quali aspetti considero ?)	CRITERI (Cosa valuto?)	Evidenze osservabili (Cosa osservo?)	A-Avanzato	B-Intermedio	C-Base	D-In via di prima acquisizione

CAPACITÀ DI RAGGRUPPARE, ORDINARE, CONFRONTARE, E VALUTARE QUANTITÀ, OPERARE CON I NUMERI, CONTARE	Comprensione e capacità di operare	X Raggruppare secondo criteri dati X Individuare analogie e differenze X Individuare le relazioni tra gli oggetti Raggruppare e seriare	X Raggruppa oggetti ed immagini in base a più attributi e mette in corrispondenza elementi di insiemi diversi x Riconosce e distingue quantità diverse o equipotenti,	X Raggruppa in base a più attributi e mette in corrispondenza elementi di insiemi diversi. X Riconosce e distingue un insieme maggiore da uno minore e mette in corrispondenza relazione biunivoca gli elementi.	X raggruppa spontaneamente oggetti in base ad uno attributo. X Riconosce un insieme maggiore da uno minore.	X raggruppa oggetti con l'aiuto dell'insegnante. X Riconosce confrontandole quantità diverse
UTILIZZARE SIMBOLI	Capacità di utilizzare simboli numerici e non	X Raggruppare oggetti ed immagini in base alla quantità indicata. X Abbinare il simbolo numerica in base alla quantità. X Conoscere la sequenza numerica da 0 a 9. X Conoscere e usare i simboli di equipotenza, maggiore, di minore. X Misurare spazi ed oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.	X Raggruppa immagini, oggetti secondo le indicazioni fino ad un numero di 10. X Conosce la sequenza numerica, riesce ad abbinare la cifra mancante sulla linea dei numeri. X Conosce i simboli e incomincia ad utilizzarli correttamente. X Utilizza strumenti di misura non convenzionali.	x Raggruppa secondo quantità indicate solo fino a cinque e con materiale concreto. x Conosce la sequenza e la successione dei numeri e sa rimetterli in ordine. X Conosce ed utilizza solo il simbolo di equipotenza. X Utilizza alcuni strumenti di misura	X Raggruppa secondo la quantità indicata con l'aiuto dell'insegnante. X Conosce la sequenza numerica ma non sa riordinare le cifre sulla linea crescente. X Conosce i simboli ma non li sa utilizzare. X Inizia ad intuire il concetto di misura usando strumenti non convenzionali.	x Ascolta e comprende semplici narrazioni, storie, eventi e consegne sugli argomenti trattati se adeguatamente supportato e stimolato dall'adulto.

		X Costruire modelli e plastici. X Progettare ed inventare forme	X Inizia mettere insieme forme ed oggetti per la realizzazione di un progetto.	X Inizia a progettare e ad inventare forme ed oggetti con la guida dell'insegnante.	X Comincia ad intuire il concetto di riproduzione di oggetti.	
OSSERVARE I FENOMENI ED INDIVIDUARE LE TRASFORMAZIONI. PORRE DOMANDE, DISCUTERE, CONFRONTARE IPOTESI.	Osservare, esplorare, dedurre, sintetizzare	X Individuare le trasformazioni naturali su di sé, negli altri, negli oggetti nella natura. X Osservare ed esplorare attraverso l'uso dei cinque sensi. X Porre domande sugli eventi della natura. X Individuare l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli. X Elaborare previsioni ed ipotesi. X Descrivere e confrontare fatti ed eventi. X Collocare fatti nel tempo giorno/ notte; scansioni delle attività legate al trascorrere della giornata, della settimana, dei mesi e delle stagioni.	x Comincia ad individuare trasformazioni naturali autonomamente. X Pone domande, individua l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli. X Descrive e confronta fatti ed eventi in autonomia. X Individua e conosce la successione dei mesi e delle stagioni.	x Comincia ad individuare trasformazioni naturali con la guida dell'insegnante. X Pone domande e individua l'esistenza di problemi. X Descrive fatti autonomamente. X Individua la successione dei giorni della settimana.	x Osservare ed esplorare attraverso l'uso dei cinque sensi autonomamente. X Inizia a porre domande sugli eventi e sulla natura X Inizia a confrontare fatti ed eventi guidato. X Distingue le scansioni delle attività legate al trascorrere della giornata	X Osservare ed esplorare attraverso l'uso dei cinque sensi con la guida dell'insegnante. X Mostra scarsa curiosità circa gli eventi e la natura. X Inizia a descrivere fatti ed eventi con la guida dell'insegnante. X Inizia ad orientarsi nel tempo distinguendo giorno/notte.

PADRONEGGIARE LO SPAZIO	Individuare le posizioni di oggetti e persone	X Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. X Comprendere e rielaborare mappe e percorsi	X Individua con sicurezza i rapporti topologici sia che si tratti di muoversi in riferimento ad indicazioni date, sia fra gli oggetti ed immagini. X Comprendere mappe con più indicazioni, esegue con sicurezza percorsi, si orienta sia muovendosi concretamente sia nello spazio.	X Individua muovendosi nello spazio i rapporti topologici autonomamente. X Comprende con indicazioni anche di orientamento, sa eseguire percorsi anche su indicazione grafica.	X Individua i rapporti topologici sia rispetto a sé stesso che ad oggetti. X Comprende semplici mappe, si orienta nello spazio secondo indicazioni e sa eseguire percorsi con comando verbale	X Individua nello spazio le posizioni: sopra/ sotto, dentro/ fuori, lontano / vicino con la guida dell'insegnante. X Inizia a comprendere e orientarsi in semplici mappe. Esegue percorsi con guida
UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE	Acquisire familiarità con le parti principali del PC	X Muovere correttamente il mouse. X Utilizza i tasti della tastiera relativi alle lettere dell'alfabeto.	X Utilizza il mouse in autonomia. X Riesce con facilità a comporre il proprio nome con le lettere della tastiera.	X Muove il mouse ed i suoi tasti per realizzare un progetto abbastanza autonomamente. X Inizia a trovare le lettere dell'alfabeto sulla tastiera per comporre il proprio nome con l'aiuto dei compagni.	X Inizia muovere il mouse per tracciare dei segni guidato dall'insegnante. X Inizia a trovare le lettere dell'alfabeto sulla tastiera per comporre il proprio nome con la guida dell'insegnante.	X Inizia a comprendere la funzione del mouse. X Inizia ad orientarsi tra i tasti della tastiera relativi alle lettere dell'alfabeto.

EDUCAZIONE FISICA - SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA DI AREA: LINGUISTICO-ESPRESSIVO-ARTISTICA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino.. - vive la propria corporeità a livello comunicativo ed espressivo maturando una buona autostima nella gestione della giornata scolastica - Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento		
MOTORIA	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ESPRESSIVO-ARTISTICA		
COMPETENZA DI AREA:	IL CORPO E IL MOVIMENTO Integrare i diversi linguaggi ed essere in grado di utilizzare i diversi codici della comunicazione.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino.. - vive la propria corporeità a livello comunicativo ed espressivo maturando una buona autostima nella gestione della giornata scolastica - Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento		
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
	Bambino di 3 anni	Bambino di 4 anni	Bambino di 5 anni
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	- Conoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e lo vive in piena autonomia nella gestione della giornata scolastica. - Conosce e denomina le parti del corpo su di sé. - Denomina gli elementi del viso su di sé e su una immagine. - Riproduce graficamente il suo viso con le parti essenziali.	- Conoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e lo vive in piena autonomia nella gestione della giornata scolastica. - Conosce e denomina le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine - Verbalizza gli elementi principali del corpo - Riproduce graficamente il suo corpo con gli elementi essenziali. - Vivere pienamente la propria corporeità in autonomia nella gestione della giornata a scuola.	- Conoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e lo vive in piena autonomia nella gestione della giornata scolastica. - Conosce in maniera particolareggiata le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine. Riconosce la simmetria del corpo. - Riconosce destra e sinistra su se stesso. - Riproduce graficamente il corpo umano in maniera completa in stasi e in movimento.

	• Vivere pienamente la propria corporeità in autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Conosce e attiva schemi posturali di base. • Si sposta nei vari ambienti della scuola. • Riordina giochi e materiali. • Esercita la motricità fine. • Partecipa alle varie attività scolastiche.	• Controlla gli schemi motori di base statici e dinamici. • Si muove autonomamente nell'ambiente scolastico. • Rispetta e riordina giochi e materiali. • E' autonomo nell'esecuzione delle varie attività. • Sviluppa la motricità fine • Prende coscienza della propria lateralità. • Tiene la matita correttamente tra le dita della mano dominante.	• Vivere pienamente la propria corporeità in autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Controlla gli schemi motori statici e dinamici. • Usa il proprio corpo come mezzo di comunicazione. Si muove consapevolmente nell'ambiente scolastico. • Ha cura degli ambienti e dei materiali scolastici. • E' autonomo nell'esecuzione delle varie attività. Esercita la motricità fine. • Sviluppa la coordinazione oculo - manuale. • Acquisisce la dominanza laterale
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME POTENZIALE COMUNICATIVO ED ESPRESSIVO	• Capire ed interpretare messaggi provenienti dal proprio corpo e altrui e comunicare con fantasia e creatività. • Imita movimenti, gesti, suoni e rumori.	• Capire ed interpretare messaggi provenienti dal proprio corpo e altrui e comunicare con fantasia e creatività. • Imita una sequenza di movimenti. • Esegue schemi corporei coordinati.	• Capire ed interpretare messaggi provenienti dal proprio corpo e altrui e comunicare con fantasia e creatività. • Si esprime con la mimica, si traveste percependo la completezza del proprio io.
IL GIOCO, LO SPORT E IL FAIR PLAY	• Sperimentare schemi posturali e motori e applicarli nei giochi individuali e di gruppo. • Controlla gli schemi motori di base. • Esegue semplici percorsi • Si muove rispettando semplici parametri spaziali. • Provare piacere nella danza, nei giochi di movimento libero e con l'uso di piccoli attrezzi. • Usa piccoli attrezzi. • Partecipa a balli e giochi di gruppo • Sperimentare forme di gioco sportivo rispettandone le regole. • Esegue giochi psico-motori. • Rispetta le regole.	• Sperimentare schemi posturali e motori e applicarli nei giochi individuali e di gruppo. • Conosce e controlla gli schemi motori di base. • Esegue percorsi su indicazioni verbali. • Esegue giochi motori individualizzati. • Prova piacere nella danza, nei giochi di movimento libero e con l'uso di piccoli attrezzi. • Usa piccoli attrezzi in modo adeguato. • Partecipa a balli e giochi di gruppo rispettando un ritmo. • Sperimentare forme di gioco sportivo rispettandone le regole.	• Sperimentare schemi posturali e motori e applicarli nei giochi individuali e di gruppo. • Coordina i movimenti del corpo nello spazio in maniera statica e dinamica. • Realizza ed esegue un percorso motorio. • Esegue giochi motori finalizzati migliorando la stabilità in situazioni statiche e dinamiche. • Prova piacere nella danza, nei giochi di movimento libero e con l'uso di piccoli attrezzi. • Esegue una danza rispettando il ritmo e i movimenti. • Sperimentare forme di gioco sportivo rispettandone le regole.

		Esegue giochi psico-motori finalizzati. Comprende il valore delle regole e le rispetta.	- Esegue giochi psico -motori finalizzati in una gara sportiva. - Comprende il valore delle regole e le rispetta. - Sa accettare la sconfitta con equilibrio.
SICUREZZA E PREVENZIONE, SALUTE E BENESSERE.	- Riconoscere il rapporto tra cibo ed esercizio fisico. - Scopre che il corpo ha bisogno di alimentarsi. - Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza. - Sa che a scuola esistono possibili fonti di pericolo. - Sa che comportamenti idonei possono prevenire gli incidenti personali e collettivi. - Usa correttamente materiali e giochi. - Riconosce il significato di alcuni simboli.	- Riconosce il rapporto tra cibo ed esercizio fisico - Conosce l'importanza del cibo per crescere sani. - Comprendere l'importanza del movimento per mantenere in forma il proprio organismo. Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza. - Sa che a scuola esistono possibili fonti di pericolo - Sa che comportamenti idonei possono pervenire gli incidenti personali e collettivi. - Usare correttamente materiali e giochi - Riconoscere il significato di alcuni simboli - Riconoscere a quali persone fare riferimento in caso di pericolo. - Riconoscere e descrivere situazioni di emergenza. - Sa come si affrontano. - Sa a che cosa serve la prova di evacuazione e sa effettuarla in modo corretto.	- Riconosce il rapporto tra cibo ed esercizio fisico - Conosce l'importanza del cibo per crescere sani. - Comprendere l'importanza del movimento per mantenere in forma il proprio organismo. Assumere comportamenti adeguati per la sicurezza. - Sa che a scuola esistono possibili fonti di pericolo - Sa che comportamenti idonei possono pervenire gli incidenti personali e collettivi. - Usare correttamente materiali e giochi - Riconoscere il significato di alcuni simboli

Ck6 - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Queste includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per

partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA

RIFERIMENTI NORMATIVI:

Legge 92/2020

Per la scuola dell'infanzia non viene istituito l'insegnamento trasversale di educazione civica, ma sono avviate iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile. Orientamenti educativi 1991.
L'infanzia rappresenta una fase ineludibilmente preziosa dell'educazione dell'uomo e del cittadino. Il bambino si rende disponibile al rispetto pratico di valori universalmente condivisibili, quali la libertà, il rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, la solidarietà, la giustizia e l'impegno ad agire per il bene comune.

Indicazioni nazionali 2012

- La scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.
- Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi ... conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo fondato ... sull'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti di un comportamento ... rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

Linee guida del 22/06/2020

per la Scuola dell'Infanzia *“tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali”*

Traguardi per la Scuola dell'Infanzia

Alla luce di quanto già predisposto nel curricolo della Scuola dell'infanzia, si fa riferimento ai traguardi di sviluppo della competenza specificati nei diversi campi di esperienza inseriti nelle competenze chiave europee.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

Conosce e rispetta le regole della convivenza civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo

Conosce l'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino

Riconosce i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ricordarne gli elementi essenziali

Conosce i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (sindaco, presidente della Repubblica)

Conosce alcuni diritti dei bambini esplicitati nella **Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza** (Convention on the Rights of the Child - CRC), approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989, e ratificati dall'Italia con la legge n. 176/1991.

Conosce l'esistenza e dell'operato delle principali **associazioni che si occupano attivamente della tutela e promozione dei diritti dell'infanzia in Italia e nel mondo (Save the Children, Telefono Azzurro, Unicef, CRC)**

Riconosce la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".

Conosce le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria).

Si avvia alla conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni)

Confronta le proprie tradizioni con quelle degli altri bambini per confrontare le diverse situazioni.

Inizia a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità. Comincia a comprendere il concetto di ecosostenibilità economica ed ambientale.

Conosce ed applica le regole basilari per la raccolta differenziata

Si avvicina a comprendere i principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare

Si avvia ad utilizzare con il supporto dell'insegnante i dispositivi multimediali in modo corretto.

IL SÉ E L'ALTRO

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia	Abilità Bambini 3/ 4 anni	Abilità Bambini 5 anni
CITTADINANZA COSTITUZIONE DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE LEGALITÀ SOLIDARIETÀ	Conosce e rispetta le regole della convivenza civile e delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo	- Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni. - Sviluppare la capacità di accettare <i>l'altro</i>, di aiutarlo collaborare e di aiutarlo - Saper aspettare il proprio turno - Rispettare le regole dei giochi	- Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile in vari contesti: scuola, famiglia - Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza - Lavorare in gruppo, discutendo per darsi le regole di azione e progettare insieme. - Rispettare le regole dei giochi
	Conosce l'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino	- Conoscere il concetto basilare di regola - Rispettare le regole dei giochi	- Conoscere il concetto di "regola, legge". - Conoscere le regole della comunità.
			Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni
	Conosce i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (sindaco, presidente della Repubblica)	Conoscere la propria realtà territoriale	Conoscere il ruolo di una delle principali istituzioni dello Stato: sindaco.

	Conosce alcuni diritti dei bambini esplicitati nella Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza	Iniziare a cogliere l'importanza dei diritti	Cogliere l'importanza dei diritti
	Riconosce la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista	☑ Iniziare a conoscere la segnaletica di base	Conoscere e rispettare le prime regole dell'educazione stradale di base

I DISCORSI E LE PAROLE

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia	Abilità Bambini 3/ 4 anni	Abilità Bambini 5 anni
CITTADINANZA COSTITUZIONE DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE LEGALITÀ SOLIDARIETÀ	Conosce l'esistenza di "un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino	- Acquisire nuovi vocaboli. - Saper ascoltare e comprendere la narrazione di storie - Esprimere le prime esperienze come cittadino - Memorizzare semplici filastrocche	- Acquisire nuovi vocaboli. - Sviluppare la capacità di comunicare anche con frasi di senso compiuto relativo all'argomento trattato - Confrontare idee e opinioni con i compagni e gli adulti - Esprimere le proprie esperienze come cittadino

SVILUPPO SOSTENIBILE EDUCAZIONE AMBIENTALE CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	Inizia a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità	Sviluppare la capacità di comunicare in relazione all'argomento trattato	Sviluppare la capacità di comunicare in relazione all'argomento trattato
---	---	--	--

IMMAGINI, SUONI E COLORI

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia	Abilità Bambini 3/ 4 anni	Abilità Bambini 5 anni
SVILUPPO SOSTENIBILE EDUCAZIONE AMBIENTALE CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	Si avvia alla conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni) Confronta le proprie tradizioni con quelle degli altri bambini per confrontare le diverse situazioni	- Riconoscere e colorare schede didattiche che rappresentano la bandiera della propria regione e dell'Italia - Riconoscere e colorare schede che rappresentano le tradizioni locali e le confronta con le tradizioni di altri bambini provenienti da paesi diversi dal proprio - Riconoscere l'inno nazionale e canti regionali	- Riconoscere e rappresentare graficamente le tradizioni che caratterizzano la propria realtà. - Riconoscere e rappresentare graficamente le tradizioni locali e le confronta con le tradizioni di altri bambini provenienti da paesi diversi dal proprio

	Inizia a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.	• Comunicare le proprie emozioni attraverso rappresentazioni grafiche pittoriche • Esprimere le corrette regole per la tutela dell'ambiente attraverso gli emoticon	• Comunicare le proprie emozioni attraverso rappresentazioni grafiche pittoriche • Esprimere le corrette regole per la tutela dell'ambiente attraverso gli emoticon
CITTADINANZA COSTITUZIONE DIRITTO NAZIONALE E INTERNAZIONALE LEGALITÀ SOLIDARIETÀ	Riconosce i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ne ricorda gli elementi essenziali	• Conoscere l'Inno Nazionale • Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche, attività pittoriche ed attività manipolative.	• Conoscere l'Inno Nazionale • Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche, attività pittoriche ed attività manipolative
CITTADINANZA DIGITALE	Si avvia ad utilizzare con il supporto dell'insegnante i dispositivi multimediali in modo corretto.	• Iniziare ad utilizzare dispositivi digitali touchscreen (tablet) per attività programmate e giochi didattici, sotto la guida attenta dell'insegnante • conoscere gli emoticon e il loro significato	• Iniziare ad utilizzare diversi dispositivi digitali (computer, tablet, software didattici) per attività, giochi didattici con la guida e le istruzioni dell'insegnante • conoscere gli emoticon e il loro significato

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia	Abilità Bambini 3/ 4 anni	Abilità Bambini 5 anni
SVILUPPO SOSTENIBILE EDUCAZIONE AMBIENTALE CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	Comincia a comprendere il concetto di ecosostenibilità economica ed ambientale.	• Osservare per imparare. • Apprezzare la natura circostante. • Ordinare e raggruppare. • Localizzare e collocare sé stesso, oggetti e persone.	• Apprezzare la natura e contribuire alla definizione di regole per il suo rispetto
	Inizia a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.	• Comprendere che anche nell'ambiente ci sono regole da rispettare	• Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua e di energia
	Conosce ed applica le regole basilari per la raccolta differenziata	• Approcciare buone abitudini volte a riciclare correttamente i rifiuti.	• Riciclare correttamente i rifiuti e praticare forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali
	Si avvia alla conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (monumenti, storie, tradizioni)	• Seguire percorsi ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non	• Orientarsi nel proprio ambiente di vita, riconoscendo elementi noti su una mappa tematica
		• Conoscere la geografia minima del locale (la piazza, il parco, il campanile, la statua, il Comune).	• Percepire la differenza tra oggetti antichi e moderni, tra costruzioni recenti e storiche. • Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna, collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e conoscendo gli elementi basilari degli altri.

		Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna ecc.	
CITTADINANZA DIGITALE	Si avvia ad utilizzare con il supporto dell'insegnante i dispositivi multimediali in modo corretto.	• Iniziare ad utilizzare dispositivi digitali touchscreen (tablet) per attività programmate e giochi didattici, sotto la guida attenta dell'insegnante • conoscere gli emoticon e il loro significato	• Iniziare ad utilizzare diversi dispositivi digitali (computer, tablet, software didattici) per attività, giochi didattici con la guida e le istruzioni dell'insegnante • conoscere gli emoticon e il loro significato

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia	Abilità Bambini 3/ 4 anni	Abilità Bambini 5 anni
SVILUPPO SOSTENIBILE EDUCAZIONE AMBIENTALE CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	Conosce le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria).	- Conoscere il proprio corpo. - Percepire i concetti di "salute e benessere". - Seguire la guida dell'insegnante per interiorizzare comportamenti adeguati per una sana igiene personale	- Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo. - Conoscere i concetti base di "salute e benessere" Adottare comportamenti idonei all'igiene personale
	Si avvicina a comprendere i principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare	- Conoscere e avvicinarsi all'assaggio alcuni alimenti "salubri" - Percepire l'importanza delle sostanze nutritive.	- Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti (quali vitamine contiene l'arancia? A cosa sono utili?) - Promuovere il consumo di alimenti "salubri"