11.2 CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Nella scuola dell'Infanzia le competenze chiave europee si sviluppano nei Campi d'esperienza come segue[1]:

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
3. COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – *Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio*
4. COMPETENZE DIGITALI	TUTTI
5. IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI
7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

[1] Il testo del curricolo per competenze della scuola dell'infanzia è l'allegato n.2

LA SCUOLA

La scuola dell'infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.
Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.
Consolidare l' identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.
Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.
Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.
Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.
Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

I BAMBINI

I bambini sono il nostro futuro e la ragione più profonda per conservare e migliorare la vita comune sul nostro pianeta. Sono espressione di un mondo complesso e inesauribile, di energie, potenzialità, sorprese e anche di fragilità - che vanno conosciute, osservate e accompagnate con cura, studio, responsabilità e attesa. Sono portatori di speciali e inalienabili diritti, codificati internazionalmente, che la scuola per prima è chiamata a rispettare.

I bambini giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: in famiglia, al nido di infanzia o alla sezione primavera hanno imparato a muoversi e ad entrare in contatto con gli altri con livelli crescenti, ma ancora incerti, di autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno vissuto emozioni ed interpretato ruoli attraverso il gioco e la parola; hanno intuito i tratti fondamentali della loro cultura, hanno iniziato a porsi domande di senso sul mondo e la vita.

Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi, che comprendono famiglie equilibrate e ricche di proposte educative accanto ad altre più fragili e precarie; una presenza genitoriale sicura ma anche situazioni diverse di assenza; il rispetto per chi è bambino insieme al rischio della frettolosità e del precoce coinvolgimento nelle dinamiche della vita adulta.

I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte.

La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista.

La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

LE FAMIGLIE

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.
L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità genitoriali. Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più "forti" per un futuro che non è facile da prevedere e da decifrare.
Per i genitori che provengono da altre nazioni e che sono impegnati in progetti di vita di varia durata per i loro figli nel nostro paese, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità. Modelli culturali ed educativi, esperienze religiose diverse, ruoli sociali e di genere hanno modo di confrontarsi, di rispettarsi e di evolvere verso i valori di convivenza in una società aperta e democratica.
Le famiglie dei bambini con disabilità trovano nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

I DOCENTI

La presenza di insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini e dei gruppi di cui si prendono cura, è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei genitori e della comunità.
Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, di presa in carico del suo "mondo", di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all'evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli.
La progettualità si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità all'intreccio di spazi, tempi, routine e attività, promuovendo un coerente contesto educativo, attraverso un'appropriata regia pedagogica.
La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura. La costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all'innovazione e alla condivisione di conoscenze, è stimolata dalla funzione di leadership educativa della dirigenza e dalla presenza di forme di coordinamento pedagogico.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curricolo della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.
L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.
L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:
– lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredamenti e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;
– il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.
L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l'istituzione scolastica, le pratiche dell'autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.
L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.
Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Traguardi per lo sviluppo della competenze alla fine della scuola dell'infanzia

IL SE' E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, 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 spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- ➔ 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.
- ➔ 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 diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- ❑ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- ❑ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- ❑ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione…); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- ❑ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- ❑ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- ❑ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

I DISCORSI E LE PAROLE

- 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

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- 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.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibiliusi.
- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle
- necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- 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.

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA			
AMPI D'ESPERIENZA : DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza • Comprendere testi di vario tipo letti da altri • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	• Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui • Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. • Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. • Analizzare e commentare figure di crescente complessità. • Formulare frasi di senso compiuto. • Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.	• Principali strutture della lingua italiana • Elementi di base delle funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali • Principi essenziali di organizzazione del discorso • Principali connettivi logici • Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante	• Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla • A partire d un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo • Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. • Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. • A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. • A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. • A partire da unavvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.

	• **Esprimere sentimenti e stati d'animo.** • **Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.** • **Inventare storie e racconti.** • **Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti** • **Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.** • **Riprodurre e confrontare scritture.** • **Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.**		

EVIDENZE:

- 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.

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE			
CAMPI DI ESPERIENZA : I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• **Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza** • **Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana .**	**Ricezione orale (ascolto)** • **Comprendere parole, brevissime istruzioni , espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.** **Produzione orale** • **Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.**	• **Lessico di base su argomenti di vita quotidiana** • **Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune** • **Strutture di comunicazione semplici e quotidiane .**	• **Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.** **Presentarsi** • **Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frase in lingua straniera.**

EVIDENZE:

- L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.
- Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine
- Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.
- Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA			
CAMPI DI ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare • Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. • Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e	Raggruppare secondo criteri(dati o personali) • Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche • Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) • Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali • Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi	• Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni • Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra …) • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti e tecniche di misura	• Mettere su una linea del tempe le attività corrispondenti alle routine di una giornata • Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. • Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) • Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane • Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" • Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. • Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) • Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle • Eseguire semplici rilevazioni statistiche >(sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in

azioni. • **Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.** • **Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze**	• **Comprendere e rielaborare mappe e percorsi** • **Costruire modelli e plastici** • **Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni** • **Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi** • **Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli** • **Descrivere e confrontare fatti ed eventi** • **Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine** • **Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni** • **Elaborare previsioni ed ipotesi** • **Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni** • **Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli,**		**classe, sul tempo…)** • **Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni**

	mappe e percorsi • **Costruire modelli di rappresentazione della realtà .**		

EVIDENZE:

- 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.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- 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 altre quantità. 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.

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : COMPETENZA DIGITALE			
CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• **Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante**	• **Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti** • **Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio** • **Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle …** • **Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.** • **Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer** • **Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer** • **Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer** • **Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli** • **Visionare immagini, opere artistiche, documentari**	• **Il computer e i suoi usi** • **Mouse** • **Tastiera** • **Icone principali di Windows e di Word** • **Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili….)**	• **Vedi abilità**

EVIDENZE:

- Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche
- Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.
- Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici
- Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : IMPARARE A IMPARARE			
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• **Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.** • **Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione**	• **Rispondere a domande su un testo o su un video** • **Utilizzare semplici strategie di memorizzazione** • **Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute** • **Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.** • **Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.** • **Compilare semplici tabelle** • **Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto**	• **Semplici strategie di memorizzazione** • **Schemi, tabelle, scalette** • **Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro**	• **Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana)** • **Costruire cartelli per illustrare le routine, i turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.** • **Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.** • **A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.** • **A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo**

EVIDENZE :

- Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) e le spiega
- Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive
- Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati …
- Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati
- Motiva le proprie scelte

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE			
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO - TUTTI			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo	• Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Rispettare i tempi degli altri • Collaborare con gli altri • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro • Riconoscere nei compagni tempi e	• Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia….) • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole per la sicurezza in casa, a scuola , nell'ambiente, in strada. • Regole della vita e del lavoro in classe • Significato della regola • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)	• A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. • Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari …; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni • Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni • Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare • Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza • Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti • Fare semplici indagini sugli usi e le

con gli altri bambini. • **Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.** • **Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.**	**modalità diverse** • **Scambiare giochi, materiali, ecc...** • **Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune** • **Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto** • **Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali** • **Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro**		**tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità**

EVIDENZE :

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, 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 spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPENDENZA			
CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto • Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti • Giustificare le scelte con semplici spiegazioni • Formulare proposte di lavoro, di gioco … • Confrontare la propria idea con quella altrui • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza • Formulare ipotesi di soluzione • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento … • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	• Regole della discussone • I ruoli e la loro funzione • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) • Fasi di un'azione • Modalità di decisione (es. "Sei cappelli"))	• Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni • Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare • Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa • "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione • Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura • Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante

EVIDENZE :

- Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive
- Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza
- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IMMAGINI, SUONI,COLORI			
CAMPI DI ESPERIENZA : IMMAGINI, SUONI,COLORI			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	• Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici…); • Ascoltare brani musicali. • Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni • Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. • Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. • Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà • Usare modi diversi per stendere il colore • Utilizzare i diversi materiali per rappresentare • Impugnare differenti strumenti e ritagliare	• Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi • Principali forme di espressione artistica • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea • Gioco simbolico	• Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimicogestuale • Drammatizzare situazioni, testi ascoltati • Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto • Copiare opere di artisti; commentare l'originale • Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. • Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione • Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. • Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca • Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. • Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali

	• **Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti** • **Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.** • **Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.** • **Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare** • **Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri** • **Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.** • **Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.** • **Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse**		

EVIDENZE :

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione …); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO			
CAMPI DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO			
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
• Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune • Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	• Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia • Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. • Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. • Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare • Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi • Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza • Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi • Rispettare le regole nei giochi • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	• Il corpo e le differenze di genere • Regole di igiene del corpo e degli ambienti • Gli alimenti • Il movimento sicuro • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri • Le regole dei giochi	• Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori dei individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. • Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. • Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi • Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date • In una discussione con i compagni , individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto • In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)

EVIDENZE :

- 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.
- 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 musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

11.3 LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'osservazione costante nel tempo in situazioni strutturate e non rappresenta sicuramente l'attività più importante per gli insegnanti della scuola dell'infanzia.
I momenti di gioco simbolico, di turnazione e di ruoli sono contenitori di fondamentale importanza in cui gli insegnanti possono cogliere quello che è il "mondo interiore" di ciascun bambino.
La valutazione che gli insegnanti faranno di ogni alunno esula da schemi rigidi e preconfezionati a vantaggio di una osservazione meticolosa capace di cogliere aspetti caratteristici di ogni piccolo bambino.
Non mancano momenti di verifica realizzate attraverso attività didattiche che solitamente si snodano intorno a uno sfondo integratore capace di rendere il percorso didattico più accattivante e motivante; schede didattiche e operative presentate ai bambini a conclusione di un percorso se da un lato servono a misurare quanto lo stesso itinerario didattico sia stato significativo per il bambino dall'altro consentono agli insegnanti di valutare lo sviluppo delle varie arre in relazione a quella che è l'età cronologica del bambino.
Importante è poi l'aspetto legato alla psicomotricità, attività che consente al bambino di vivere e percepire il proprio corpo non solo da un punto di vista fisico ma anche e soprattutto dal punto di vista psicofisico in un rapporto mente-corpo che diventa significativamente importante per i bambini nella fascia di età 3-6 anni.
Altrettanto significativa sarà poi la valutazione, l'osservazione degli insegnanti in questa attività che per i bambini sarà principalmente ludica ma che l'insegnante deve essere capace di rendere altamente significativa per cogliere tutti gli aspetti legati al sereno sviluppo psicofisico dei piccoli alunni.