

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA	ESPERIENZE / CONOSCENZE
	ITALIANO / I DISCORSI E LE PAROLE	
<p>L'alunno...</p> <p>Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce il proprio lessico.</p> <p>Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri, attraverso il linguaggio verbale, emozioni, domande e pensieri.</p> <p>Ascolta e comprende la lettura di storie, racconta, inventa narrazioni.</p> <p>Dialoga, discute, chiede e offre spiegazioni.</p> <p>Usa il linguaggio per progettare le attività e per definire le regole.</p> <p>E' consapevole della propria lingua materna.</p> <p>Confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica.</p> <p>Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Riflette sulla lingua: sperimenta rime, filastrocche, cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare nei diversi campi di esperienza. • Usare un lessico adeguato. • Strutturare in modo corretto ed articolato una frase. • Rielaborare oralmente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti. • Comunicare, condividere esperienze personali, emozioni, pensieri e comportamenti. • Intervenire in una conversazione a tema, esprimendo le proprie idee ed esperienze. • Raccontare una storia, individuarne gli elementi essenziali, rielaborarne i contenuti. • Dialogare, discutere nel gruppo. • Entrare in relazione con le immagini e con il codice scritto. • Distinguere il disegno dalla scrittura. • Scoprire le funzioni del codice scritto. • Interessarsi al codice scritto e produrre scritture spontanee. • Cogliere la struttura fonetica delle parole. • Trovare rime ed assonanze. • Sviluppare conoscenze metalinguistiche. • Scoprire codici linguistici diversi. • Potenziare le abilità linguistiche attraverso l'utilizzo pratico in situazioni ludiche, della lingua inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi liberi e guidati. • Giochi d'imitazione. • Giochi di associazione fra parole e movimento. • Filastrocche, conte. • Comunicazione verbale durante lo svolgimento di attività grafico-costruttive e di manipolazione. • Conversazioni a tema libero inerenti esperienze e vissuto personale, impressioni ed emozioni. • Ascolto attivo di narrazioni e racconti. • Esperienze di ascolto di testi poetici e brevi storie in rima. • Lettura di immagini, vignette e storie (decodifica ed interpretazione). • Uso di libri, frequentazione della biblioteca locale. • Approccio al codice scritto attraverso un percorso motivante di letto scrittura.



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA	ESPERIENZE / CONOSCENZE
	STORIA - IL SE' E L'ALTRO / LA CONOSCENZA DEL MONDO	
<p>L'alunno...</p> <p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, argomenta, si confronta, sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>Riflette, 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.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare l'autostima e la fiducia in se stessi. • Essere consapevoli delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. • Esprimere le proprie emozioni e i propri sentimenti in modo adeguato. • Conoscere le tradizioni della famiglia e della comunità. • Percepire l'appartenenza alla propria comunità. • Riconoscere ed accettare l'altro nelle sue diversità. • Interagire positivamente con bambini e adulti. • Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri. • Esprimere il proprio punto di vista accettando quello dell'altro. • Assumere atteggiamenti di tolleranza, amicizia, solidarietà e fratellanza. • Cooperare con i pari. • Rispettare le regole di civile convivenza concordate. • Gestire incarichi e assumersi responsabilità nei giochi e nelle attività. • Conoscere i segni della cultura del proprio paese. • Collocare azioni nel tempo della giornata e della settimana. • Riferire correttamente eventi passati. • Prevedere eventi nel futuro immediato e prossimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Assegnazione di incarichi di responsabilità in relazione a momenti di routine, situazioni nuove ed impreviste, attività di tutoraggio, gestione dei materiali. • Realizzazione di doni per la valorizzazione di feste legate alla tradizione locale e alle diverse culture. • Condivisione di momenti di festa con i compagni e di apertura alle famiglie. • Ascolto di racconti, testi, fiabe, filastrocche, canti, ninne nanne, relativi alla propria/altrui comunità e cultura di appartenenza. • Conversazioni e dialoghi che, attraverso il ricordo e il racconto di episodi significativi, valorizzino la ricchezza dei vissuti personali e della famiglia di appartenenza. • Momenti di conversazione per conoscere le diverse culture presenti nel territorio supportate dall'utilizzo di immagini e materiale. • Giochi di gruppo per la condivisione e il rispetto di regole. • Registrazione di eventi (presenze, incarichi, calendario) nel presente, passato e futuro immediato.



<p>Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente.</p> <p>Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>		
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)</p>	
	<p>ABILITA</p>	<p>ESPERIENZE/CONOSCENZE</p>
<p>GEOGRAFIA / LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>		
<p>L'alunno...</p> <p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>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.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e di persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.</p> <p>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi nello spazio con consapevolezza in riferimento ai concetti topologici. • Progettare e costruire semplici percorsi motori. • Eseguire percorsi motori in base a consegne verbali e non. • Rappresentare sé, gli altri e gli oggetti nello spazio-foglio, verbalizzando quanto prodotto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente • Giochi in gruppo della tradizione e non • Giochi imitativi. • Percorsi, di differenti livelli di difficoltà, con materiali di arredamento e piccoli attrezzi. • Verbalizzazione del percorso e rappresentazione grafica. • Esperienze motorie, lettura d'immagini ed esecuzioni grafiche in relazione ai concetti topologici.



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA	ESPERIENZE/CONOSCENZE
	MATEMATICA / LA CONOSCENZA DEL MONDO	
<p>L'alunno... Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri</p> <p>Identifica alcune proprietà dei materiali.</p> <p>Confronta e valuta quantità.</p> <p>Utilizza simboli per registrare materiali e quantità.</p> <p>Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare, ordinare, raggruppare in base a criteri dati (forma, colore, dimensione) • Contare oggetti, immagini, persone • Aggiungere, togliere e valutare la quantità • Scoprire, riconoscere, operare con semplici forme geometriche • Riconoscere e riprodurre numeri e altri simboli convenzionali • Utilizzare semplici forme di registrazione dei dati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiche con materiale strutturato e non. • Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione. • Giochi di corrispondenza biunivoca. • Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie che facilitano l'apprendimento del codice e della sequenza numerica. • Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare e decodificare il significato di segni e simboli, attraverso giochi motori e rappresentazioni grafiche. • Registrazione della frequenza di eventi (presenze, incarichi, tempo atmosferico).
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITA	ESPERIENZE/CONOSCENZE
	SCIENZE- LA CONOSCENZA DEL MONDO	
<p>L'alunno... Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare con curiosità ed interesse contesti/elementi naturali, materiali, situazioni, usando i sensi per ricavare informazioni e conoscenze • Osservare sulla base di criteri o ipotesi • Osservare in modo ricorsivo e sistematico • Porre domande, formulare ipotesi su fatti e fenomeni naturali e non 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione e osservazione dell'ambiente naturale e non • Raccolta di materiali e dati • Attività di registrazione periodica • Giochi e manipolazione di oggetti e materiali. • Giochi con sussidi tecnologici.



	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborare informazioni e registrarle • Scoprire e verbalizzare caratteristiche peculiari, analogie e differenze di elementi del ambiente naturale e umano. • Mostrare curiosità verso gli strumenti tecnologici. 	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITÀ	ESPERIENZE/CONOSCENZE
	MUSICA/ IMMAGINI SUONI COLORI	
<p>L'alunno... comunica, esprime emozioni, utilizzando il linguaggio del corpo. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 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 simboli di una notazione informale per codificare suoni percepiti e riprodurli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e fruire delle diverse forme di arte e di spettacolo • Esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento, la drammatizzazione. • Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato • Percepire alcuni parametri del suono • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali • Utilizzare corpo, voce, oggetti/strumenti per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche con il canto, da soli e in gruppo • Affinare le proprie abilità ritmiche muovendosi su suoni e musica • Stabilire corrispondenze tra suoni e simboli grafici • Utilizzare i simboli di una notazione informale per codificare e decodificare i suoni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione a spettacoli teatrali, musicali, cinematografici • Giochi simbolici, liberi e guidati • Giochi con maschere, travestimenti • Costruzione e utilizzazione di burattini e marionette • Drammatizzazioni, narrazioni • Esperienze espressive con l'utilizzo di materiale di recupero e non • Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica (esplorazione dell'ambiente sonoro naturale e non, uso del suono, della voce, di piccoli strumenti musicali, giochi e canti in gruppo, sonorizzazione di fiabe, attività ritmico musicale in forma libera e guidata, associazione di suoni a movimenti, andature, semplici coreografie, uso della notazione musicale informale).



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITÀ	ESPERIENZE/CONOSCENZE
	ARTE E IMMAGINE / IMMAGINI SUONI COLORI	
<p>L'alunno... Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</p> <p>Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p> <p>Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi attraverso il linguaggio grafico-pittorico e altre attività manipolative: disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa, di tecniche, strumenti e materiali • Scegliere, individualmente e in gruppo, materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita a mostre • Osservazione di immagini e di opere d'arte • Rappresentazione grafico-pittorica del proprio vissuto e della realtà circostante
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)	
	ABILITÀ	ESPERIENZE/CONOSCENZE
	EDUCAZIONE FISICA / IL CORPO E IL MOVIMENTO	
<p>L'alunno... vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri • Prendere coscienza della propria identità di genere per la costruzione di una corretta immagine di sé • Gestire in autonomia la propria persona e aver cura degli oggetti personali • Rispettare l'ambiente ed i materiali comuni • Progettare ed attuare strategie motorie in situazioni diverse • Comprendere e seguire nei contesti ludici e motori le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti, ecc... • Controllare gli schemi motori di base: arrampicarsi, saltare, scivolare, rotolare, stare in equilibrio • Affinare la coordinazione oculo / manuale • Riconoscere le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo e del movimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente • Giochi cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca • Esplorazione dello spazio per orientarsi all'interno di spazi ampi e circoscritti • Attività di routine per consolidare l'autonomia • Incarichi e consegne per organizzare la propria azione nei diversi momenti della vita di comunità • Giochi finalizzati alla coordinazione dei movimenti in situazioni grosso – motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione • Attività di motricità fine: ritaglio, incollatura, strappo, manipolazione • Esperienze percettivo - sensoriali attraverso gesti, azioni, giochi ritmici con



<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in modo completo la figura umana in situazioni statiche e di movimento 	<p>accompagnamento sonoro, discriminazione di oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esperienze di psicomotricità acquaticità • Osservazione della propria immagine allo specchio e in fotografia • Osservazione dei compagni valorizzando il gesto e l'azione • Rappresentazioni grafiche e completamento dello schema corporeo
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p align="center">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine - della Scuola dell'Infanzia)</p>	
	<p align="center">ABILITÀ</p>	<p align="center">ESPERIENZE/CONOSCENZE</p>
	<p align="center">TECNOLOGIA / IMMAGINI SUONI COLORI</p>	
<p>L'alunno... Comunica utilizzando varie possibilità di linguaggio.</p> <p>Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non, relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati • Usare semplici software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire oggetti con materiali diversi • Conoscere le principali caratteristiche di oggetti di uso comune. • Eseguire giochi al computer con programmi didattici.

