

# CURRICOLO

## SCUOLA DELL'INFANZIA

**declinato in abilità e conoscenze per ogni annualità**

<b>LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<b>I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)</b>
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, Numeri e spazio
4.COMPETENZE DIGITALI	IMMAGINI, SUONI, COLORI - 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.CONSEAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>3 ANNI</b>	<b>4 ANNI</b>	<b>5 ANNI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pronunciare correttamente i fonemi</li> <li>• Esprimere verbalmente i propri bisogni</li> <li>• Comprendere semplici consegne</li> <li>• Leggere semplici immagini</li> <li>• Saper memorizzare una filastrocca, canto poesia</li> <li>• Ascoltare e comprendere un semplice racconto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pronunciare correttamente le parole</li> <li>• Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze</li> <li>• Interagire verbalmente con gli adulti e i compagni</li> <li>• Ascoltare, comprendere e raccontare una storia e/o racconti</li> <li>• Verbalizzare le proprie produzioni grafiche</li> <li>• Riconoscere e denominare oggetti reali o raffigurati</li> <li>• Ascoltare e memorizzare canti, poesie e filastrocche</li> <li>• Stimolare la curiosità nei confronti della lingua scritta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze</li> <li>• Interagire verbalmente con adulti e coetanei - Ascoltare le comunicazioni di adulti e coetanei</li> <li>• Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete</li> <li>• Discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere</li> <li>• Giocare con le parole costruire rime</li> <li>• Completare e/o inventare piccoli racconti</li> <li>• Riordinare sequenze di un racconto</li> <li>• Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini</li> <li>• Discriminare la simbologia lettere- numero</li> <li>• Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello</li> <li>• Sperimentare i primi approcci alla lingua straniera</li> <li>• Interpretare spontaneamente la lingua scritta</li> <li>• Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	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 ed elementi principali della frase semplice	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>3 ANNI</b>	<b>4 ANNI</b>	<b>5 ANNI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere parole e brevissime istruzioni</li> <li>• Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere parole e brevissime istruzioni</li> <li>• Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente</li> <li>• Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine</li> <li>• Interagire con un compagno per giocare e socializzare i bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere gli spazi della scuola.</li> <li>• Distinguere e confrontare l'ambiente da quello familiare.</li> <li>• Manipolare oggetti e materiali senza paura.</li> <li>• Conoscere i colori primari e associarli alla realtà.</li> <li>• Riconoscere il suo simbolo per registrare la sua presenza. - Riconoscere fenomeni atmosferici e associarli a simboli grafici.</li> <li>• Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a scuola e il loro uso.</li> <li>• Percepire la scansione della giornata scolastica.</li> <li>• Percepire prima-dopo nelle azioni della giornata scolastica.</li> <li>• Distinguere il susseguirsi giorno-notte.</li> <li>• Cogliere le principali trasformazioni stagionali.</li> <li>• Distinguere: caldo/freddo, liscio/ruvido, duro/molle.</li> <li>• Conoscere concetti spaziali rispetto a sé: sopra/sotto.</li> <li>• Conoscere aperto/chiuso.</li> <li>• Riconoscere grande/piccolo.</li> <li>• Distinguere pochi/tanti.</li> <li>• Riconoscere le forme geometriche: triangolo/cerchio.</li> <li>• Raggruppare per forma o colore.</li> <li>• Conoscere animali domestici e descrivere il loro ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare gli spazi in modo appropriato e con disinvoltura.</li> <li>• Raggruppare oggetti, persone, animali in base ad uno o più criteri o caratteristiche.</li> <li>• Costruire semplici insiemi per: grandezza, forma, colore.</li> <li>• classificare in base a: uno, pochi, tanti.</li> <li>• Conoscere ed usare semplici simboli per registrare dati.</li> <li>• Collocare e descrivere oggetti in posizioni diverse rispetto a sé: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso.</li> <li>• Collocare le azioni quotidiane nella giornata scolastica e non.</li> <li>• Percepire la ciclicità del tempo:giorno-settimana.</li> <li>• Riordinare avvenimenti in sequenze: prima-ora-dopo.</li> <li>• Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni.</li> <li>• Conoscere alcuni ambienti naturali e di vita.</li> <li>• Conoscere alcuni animali e distinguere le loro caratteristiche, i loro ambienti.</li> <li>• Conoscere l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa.</li> <li>• Formulare semplici previsioni legate a fenomeni o situazioni.</li> <li>• Trovare soluzioni a piccoli problemi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raggruppare, classificare oggetti, persone, animali in base a diversi criteri.</li> <li>• Costruire, confrontare, rappresentare insiemi e sottoinsiemi.</li> <li>• Stabilire relazioni tra gli insiemi.</li> <li>• Seriare rispettando criteri di: grandezza, altezza, lunghezza.</li> <li>• Utilizzare grafici e tabelle.</li> <li>• Associare il numero alla quantità.</li> <li>• Misurare gli oggetti con semplici strumenti.</li> <li>• Confrontare grandezze, pesi e spessori.</li> <li>• Individuare ed utilizzare i concetti spaziali e topologici: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, aperto/chiuso, in mezzo/di lato.</li> <li>• Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati.</li> <li>• Conoscere la suddivisione del tempo: giorno,settimana, stagioni.</li> <li>• Sperimentare e discriminare la successione delle azioni: prima, ora, dopo.</li> <li>• Intuire la contemporaneità delle azioni (mentre).</li> <li>• Riconoscere i cambiamenti nei cicli stagionali nella crescita di persone, piante, animali.</li> <li>• Chiedere e fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</li> <li>• Stabilire relazioni cercando causa ed effetto di eventi.</li> <li>• Formulare ipotesi sulla base di ciò che osserva.</li> <li>• Ordinare eventi o narrazioni in sequenze.</li> <li>• Familiarizzare con strumenti multimediali.</li> <li>• Comprendere l'utilizzo degli strumenti, della loro funzione e del loro uso e di chi li usa.</li> </ul>

Allegato 2.a Infanzia - Matrici con abilità e conoscenze

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze.</li> <li>• Conoscere e classificare piante e animali.</li> <li>• Proporre, confrontare e verificare strategie per la soluzione di problemi.</li> <li>• Distinguere soluzioni possibili da quelle non possibili (vero-falso).</li> <li>• Acquisire termini adatti a descrivere, definire eventi e fenomeni.</li> </ul>
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p>	<p>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.                  Forme e colori.                  Numeri e numerazione .                  Strumenti e tecniche di misura.</p>	

<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b></p>	<p><b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO</b></p>
<p><b>CAMPO D’ESPERIENZA:</b></p>	<p><b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b></p>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>
---

Allegato 2.a Infanzia - Matrici con abilità e conoscenze

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attivare schemi motori di base.</li> <li>• Partecipare alle attività di vita pratica.</li> <li>• Sviluppare la percezione sensoriale.</li> <li>• Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo.</li> <li>• Scoprire la propria identità sessuale.</li> <li>• Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento.</li> <li>• Esercitare la manipolazione e la motricità fine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire sicurezza nei movimenti e fiducia nelle proprie capacità motorie.</li> <li>• Svolgere adeguatamente le attività di routine.</li> <li>• Potenziare la discriminazione senso percettiva.</li> <li>• Riconoscere la propria identità sessuale.</li> <li>• Ricomporre lo schema corporeo.</li> <li>• Rappresentare graficamente lo schema corporeo.</li> <li>• Riprodurre semplici movimenti ritmici con il corpo.</li> <li>• Utilizzare materiali e piccoli attrezzi in autonomia.</li> <li>• Migliorare la motricità fine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attivare e controllare gli schemi motori.</li> <li>• Padroneggiare e coordinare movimenti e gesti.</li> <li>• Muoversi in maniera coordinata nel gioco libero, guidato e di gruppo.</li> <li>• Acquisire consapevolezza delle proprie percezioni sensoriali.</li> <li>• Capire ed interpretare i messaggi del corpo.</li> <li>• Essere consapevole della propria identità sessuale.</li> <li>• Disegnare la figura umana in modo completo, organizzato e differenziato.</li> <li>• Assumere corrette abitudini igienico-alimentari.</li> <li>• Conoscere l'importanza e la funzione di alcuni organi interni.</li> <li>• Acquisire una corretta motricità fine.</li> <li>• Intuire la destra e la sinistra sul proprio corpo.</li> </ul>
CONOSCENZE	<p>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.</p>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>IMMAGINI, SUONI, COLORI</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI

Allegato 2.a Infanzia - Matrici con abilità e conoscenze

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimersi attraverso il disegno;</li> <li>• Dare un significato al disegno;</li> <li>• Manipolare materiali diversi;</li> <li>• Discriminare i colori;</li> <li>• Disegnare utilizzando più colori;</li> <li>• Utilizzare pennarelli, pastelli e pennelli;</li> <li>• Colorare cercando di riconoscere i contorni di un'immagine;</li> <li>• Ascoltare e conoscere semplici ritmi;</li> <li>• Cantare in gruppo unendo parole e gesti;</li> <li>• Provare a recitare brevi poesie e filastrocche;</li> <li>• Rappresentare attraverso il mimo azioni di vita quotidiana;</li> <li>• Leggere semplici immagini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare graficamente le esperienze;</li> <li>• Descrivere ciò che ha disegnato;</li> <li>• Sperimentare l'uso di svariati materiali;</li> <li>• Colorare e riuscire a rispettare i margini e i contorni di un'immagine;</li> <li>• Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari;</li> <li>• Cantare da solo; - Partecipare ad attività musicali di gruppo;</li> <li>• Sperimentare materiali diversi per produrre disegni;</li> <li>• Esprimere con immaginazione e creatività le proprie emozioni;</li> <li>• Disegnare le varie espressioni del viso e gli stati d'animo;</li> <li>• Recitare poesie e filastrocche di varia lunghezza;</li> <li>• Descrivere immagini di diverso tipo;</li> <li>• Descrivere le sequenze di immagini;</li> <li>• Assumere ruoli nel gioco simbolico;</li> <li>• Interpretare ruoli nelle drammatizzazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare con ricchezza di particolari situazioni vissute o inventate;</li> <li>• Riprodurre in modo verosimile rispettando forma e colore;</li> <li>• Sapersi orientare nello spazio grafico e realizzare un disegno;</li> <li>• Inventare e drammatizzare storie;</li> <li>• Identificarsi nei vari personaggi e nelle situazioni;</li> <li>• Utilizzare alcuni mezzi tecnologici;</li> <li>• Saper utilizzare in modo creativo i materiali di recupero;</li> <li>• Saper eseguire semplici copie dal vero;</li> <li>• Saper usare con proprietà strumenti e materiali;</li> <li>• Ascoltare e riconoscere i suoni della realtà circostante;</li> <li>• Ascoltare brani musicali vari;</li> <li>• Associare stati emotivi a brani musicali;</li> <li>• Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi.</li> <li>• Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, la voce con oggetti e semplici strumenti musicali;</li> <li>• Decodificare i simboli utilizzati nelle esperienze vissute;</li> <li>• Osservare un disegno, una foto, un'immagine e riconosce cosa vi è raffigurato;</li> <li>• Comprendere i passaggi fondamentali di un breve filmato.</li> </ul>
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p>	<p>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;</p> <p>principali forme di espressione artistica;</p> <p>tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea;</p> <p>Gioco simbolico;</p> <p>Il movimento sicuro;</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri;</p> <p>Le regole dei giochi.</p>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>TUTTI</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>3 ANNI</b>	<b>4 ANNI</b>	<b>5 ANNI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e nominare le varie parti del computer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e nominare le varie parti del computer.</li> <li>• Conoscere i principali comandi della tastiera e del mouse.</li> <li>• Eseguire semplici giochi al computer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muovere correttamente il mouse.</li> <li>• Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</li> <li>• Individuare e aprire icone relative a comandi, file e cartelle.</li> <li>• Individuare e utilizzare, su istruzione dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</li> <li>• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer.</li> <li>• Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</li> <li>• Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	Lessico; Il computer e i suoi usi; Mouse; Tastiera; Icone principali di windows e di word; Altri strumenti di comunicazione.	



<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>IMPARARE A IMPARARE</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>TUTTI</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>3 ANNI</b>	<b>4 ANNI</b>	<b>5 ANNI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispondere a semplici domande su un testo o un video.</li> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</li> <li>• Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</li> <li>• Conoscere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispondere a domande su un testo o su un video</li> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</li> <li>• Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</li> <li>• Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</li> <li>• Compilare semplici tabelle</li> <li>• Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispondere a domande su un testo o su un video</li> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</li> <li>• Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</li> <li>• Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</li> <li>• 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.</li> <li>• Compilare semplici tabelle</li> <li>• Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	Semplici strategie di memorizzazione, schemi, tabelle, scalette. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>IL SÉ E L'ALTRO</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>3 ANNI</b>	<b>4 ANNI</b>	<b>5 ANNI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Superare le eventuali difficoltà legate al distacco dalla famiglia.</li> <li>• Accettare le situazioni nuove.</li> <li>• Distinguere oggetti e situazioni di pericolo.</li> <li>• Conoscere se stesso, i compagni e gli adulti.</li> <li>• Rivolgersi agli adulti per esprimere i propri bisogni.</li> <li>• Stabilire relazioni positive con gli adulti.</li> <li>• Stabilire relazioni positive con i pari.</li> <li>• Giocare insieme ad un piccolo gruppo.</li> <li>• Rispettare il proprio turno.</li> <li>• Stare composto a tavola.</li> <li>• Condividere giochi e materiali.</li> <li>• Riordinare giochi e materiali.</li> <li>• Usare i servizi da solo.</li> <li>• Mangiare da solo.</li> <li>• Muoversi da solo negli spazi della scuola.</li> <li>• Riconoscere le proprie cose.</li> <li>• Procurarsi ciò che gli serve.</li> <li>• Partecipare alle attività proposte.</li> <li>• Prendere iniziative di gioco.</li> <li>• Fare giochi imitativi.</li> <li>• Partecipare a giochi organizzati.</li> <li>• Accettare le regole di un gioco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivere serenamente il distacco dalla famiglia.</li> <li>• Affrontare le situazioni nuove. - Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi.</li> <li>• Sapersi differenziare dall'altro.</li> <li>• Esprimere le proprie emozioni.</li> <li>• Stabilire relazioni positive con gli adulti.</li> <li>• Stabilire relazioni positive con i pari.</li> <li>• Riconoscere di appartenere ad un gruppo (età-sezione).</li> <li>• Accettare il diverso da sé.</li> <li>• Lavorare ed interagire in un gruppo.</li> <li>• Riconoscere e rispettare le fonti di autorità.</li> <li>• Rispettare le regole della vita comunitaria.</li> <li>• Rispettare il proprio turno.</li> <li>• Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione.</li> <li>• Condividere giochi e materiali. - Sapersi gestire nello spogliatoio.</li> <li>• Sapersi gestire al bagno.</li> <li>• Sapersi gestire a tavola.</li> <li>• Saper eseguire piccoli incarichi.</li> <li>• Muoversi con sicurezza negli spazi della scuola.</li> <li>• Svolgere un'attività in modo autonomo.</li> <li>• Partecipare alla attività proposte.</li> <li>• Portare a termine un'attività nei tempi stabiliti.</li> <li>• Organizzarsi nel gioco.</li> <li>• Assumere un ruolo nel gioco simbolico.</li> <li>• Fare giochi imitativi.</li> <li>• Partecipare a giochi organizzati di gruppo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere indipendente dalla famiglia.</li> <li>• Adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove.</li> <li>• Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi.</li> <li>• Sapersi differenziare dall'altro. - Accettare il diverso da sé.</li> <li>• Esprimere e riconoscere bisogni ed emozioni.</li> <li>• Stabilire relazioni positive gli adulti.</li> <li>• Stabilire relazioni positive con i pari.</li> <li>• Organizzarsi e collaborare con gli altri.</li> <li>• Riconoscere e rispettare le fonti di autorità.</li> <li>• Rispettare il proprio turno e le opinioni altrui.</li> <li>• Assumere atteggiamenti corretti al bagno, a tavola, in sezione.</li> <li>• Condividere giochi e materiali.</li> <li>• Saper riordinare spazi, giochi e materiali.</li> <li>• Sapersi gestire in tutte le routine.</li> <li>• Conoscere e saper utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici.</li> <li>• Assumere e portare a termine un incarico.</li> <li>• Eseguire e portare a termine un'attività nel tempo stabilito.</li> <li>• Svolgere un'attività in modo autonomo.</li> <li>• Partecipare alle attività proposte.</li> <li>• Sperimentare tutte le forme di gioco.</li> <li>• Assumere ruoli diversi.</li> <li>• Pianificare le fasi di un gioco.</li> </ul>

Allegato 2.a Infanzia - Matrici con abilità e conoscenze

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispettare le regole e i tempi di un gioco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispettare le regole stabilite nel gioco.</li> </ul>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia).</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente in strada.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>Significato della regola.</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</b>
<b>CAMPO D'ESPERIENZA:</b>	<b>TUTTI</b>

<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>3 ANNI</b>	<b>4 ANNI</b>	<b>5 ANNI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</li> <li>• Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</li> <li>• Formulare proposte di lavoro, di gioco</li> <li>• Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</li> <li>• Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</li> <li>• Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</li> <li>• Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</li> <li>• Formulare proposte di lavoro, di gioco.</li> <li>• Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</li> <li>• Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</li> <li>• Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</li> <li>• Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</li> <li>• Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</li> <li>• Formulare proposte di lavoro, di gioco</li> <li>• Confrontare la propria idea con quella altrui</li> <li>• Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</li> <li>• Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</li> <li>• Formulare ipotesi di soluzione</li> <li>• Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</li> <li>• Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</li> <li>• Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</li> <li>• Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione. Modalità di decisione.	