

ISTITUTO COMPRENSIVO AGORDO

Elaborazione nell'a. s. 2017-2018

Attuato dall'a. s. 2018-2019

Curricolo verticale per competenze

Scuola dell'Infanzia

Frassenè, Gosaldo, Taibon, Rivamonte

PREMESSA

Nelle Nuove Indicazioni nazionali per il curricolo 2012 vengono recepite le competenze chiave elencate nelle Raccomandazione del Parlamento europeo, come obiettivi generali del processo formativo per gli alunni del primo ciclo d'istruzione.

Il testo recita: "L'Italia recepisce come obiettivi generali del processo formativo del sistema pubblico di istruzione il conseguimento delle seguenti competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo con Raccomandazione del 18 dicembre 2006. Si tratta di otto competenze chiave, recepite come obiettivi formativi generali:

1. Comunicazione nella madrelingua;
2. Comunicazione nelle lingue straniere;
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. Competenza digitale;
5. Imparare a imparare;
6. Competenze sociali e civiche;
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
8. Consapevolezza ed espressione culturale”.

DIDATTICA PER COMPETENZE

Il concetto di competenza, nella didattica, ha una valenza molto importante per quanto riguarda l'atteggiamento del docente verso l'alunno e verso le metodologie. La competenza presuppone l'integrazione di abilità e conoscenze con capacità personali, relazionali, metodologiche.

La competenza è "sapere agire", cioè la capacità di agire per modificare la realtà e la didattica deve offrire all'alunno occasioni di risolvere problemi, assumere compiti e iniziative autonome, per apprendere attraverso l'esperienza e per rappresentarla attraverso la riflessione.

La procedura individuata ha preso le mosse da:

- Una riformulazione del curricolo, attraverso indicatori di competenze, declinate a loro volta in abilità e conoscenze;
- L'individuazione dei livelli di padronanza per le competenze, sul modello del Curricolo dell'Ispettrice Tecnica Franca Da Re (USRV);
- La definizione di modelli per le unità di apprendimento disciplinari e interdisciplinari (compiti reali, significativi, autentici) centrate sulla competenza usando le rubriche osservative per le competenze elaborate a livello provinciale dal gruppo ricerca-azione di Belluno (referente I.C. Agordo).

Le modalità operative hanno fatto riferimento:

- ad una serie di incontri incentrati su formazione e laboratori attivi di costruzione;

- a riunioni specifiche suddivise per ordine di Scuola (organizzate per campi di esperienza alla Scuola d'Infanzia, per gruppi disciplinari e interdisciplinari alla Primaria e per dipartimenti alla Secondaria);
- al coordinamento garantito dalla presenza in Istituto di una referente per la ricerca-azione attiva a livello provinciale.

Attraverso una rivisitazione complessiva della didattica, il presente curriculum indica il perseguimento delle competenze e si propone come ristrutturante delle pratiche usuali e inclusivo delle nuove, così da riorganizzare i processi di insegnamento-apprendimento. La finalità principale è il perfezionamento in progress di un insegnamento inteso come un momento di organizzazione e animazione di situazioni di apprendimento in cui l'alunno è chiamato ad esercitare ruoli attivi in situazioni reali. L'alunno fa un'esperienza culturale che ne mobilita le abilità e ne sollecita le potenzialità buone.

Il documento si propone di stimolare la scelta di occasioni e di compiti che consentano all'alunno di procedere ad una scoperta personale del sapere, di rapportarsi con uno spirito curioso, di condividere con gli altri questa esperienza, di acquisire un sapere rielaborato a livello personale.

CURRICOLO INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA		
CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
<p>Prevalente:</p> <ul style="list-style-type: none"> – I discorsi e le parole. <p>Concorrenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – La conoscenza del mondo. – Il sé e l'altro. – Il corpo e il movimento. – Immagini suoni e rumori. 	<p>Usare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza (Da Re).</p> <p>Comprendere testi ascoltati, riflettere oralmente sulle regole di funzionamento del linguaggio (Da Re).</p> <p>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana (Da Re).</p> <p>Scoprire la presenza di linguaggi diversi dal proprio, riconoscere l'intenzione e sperimentare la loro pluralità.</p> <p>Usare gli strumenti espressivi e linguistici per motivare le proprie idee su fenomeni e fatti osservati insieme.</p> <p>Capire le consegne date in relazione al contesto esperienziale e tradurle in azioni</p> <p>Elaborare i dati dell'esperienza con le conoscenze già possedute sviluppando capacità di pensiero inerente al contesto in uso.</p> <p>Sviluppare l'attitudine ad ascoltare, intervenire, chiedere e informarsi, porre domande coerenti, trovare risposte di senso, mediare attraverso il linguaggio, le relazioni e i propri bisogni.</p> <p>Raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunicare emozioni e sentimenti con sempre</p>	<p>Formulare frasi di senso compiuto.</p> <p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.</p> <p>Partecipare nei discorsi di gruppo.</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato.</p> <p>Costruire storie e racconti di senso che rispettino una sequenza.</p> <p>Riflettere sui dati dell'esperienza, sugli avvenimenti, cogliendo ed elaborando graficamente i dati essenziali.</p> <p>Esprimere in modo autonomo le proprie idee conversando con gli altri.</p> <p>Fare domande, formulare risposte.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo, raccontare eventi personali.</p> <p>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p> <p>Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Esprimere in modo comprensivo bisogni e</p>

	<p>più proprietà linguistiche.</p> <p>Descrivere con significato i movimenti del proprio e altrui corpo, riconoscere le funzioni delle parti.</p> <p>Elaborare lo schema corporeo attraverso l'ascolto e la discussione dei dati raccolti.</p> <p>Usare il linguaggio per descrivere, raccontare e interpretare in modo personale immagini, suoni e colori sperimentati, nei diversi contesti.</p>	<p>necessità.</p> <p>Raccontare se stesso.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la discussione.</p> <p>Utilizzare gli alfabeti e i codici scritti (lettere, segni, simboli, numeri) sperimentando forme di comunicazione scritta.</p>
--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Il bambino usa la lingua italiana e arricchisce il proprio lessico.</p> <p>Il bambino esprime in modo comprensibile e strutturato i propri pensieri, bisogni ed esperienze.</p> <p>Ascolta gli altri intervenendo in modo appropriato.</p> <p>Comprende parole e discorsi e racconta in modo comprensibile con creatività e fantasia.</p> <p>Comprende ed esegue le consegne date.</p> <p>Riconosce ed sperimenta la pluralità dei linguaggi.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Ricostruire verbalmente e illustrare in sequenze, le fasi di un'esperienza, un racconto ascoltato.</p> <p>Inventare, narrare, drammatizzare semplici racconti.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
<p>I discorsi e le parole.</p> <p>Il sé e l'altro.</p>	<p>Comprendere parole ed espressioni d'uso frequente legate alla quotidianità.</p> <p>Interagire con gli altri accettando una lingua diversa dalla propria.</p>	<p>Comprendere la presenza di lingue diverse dalla propria, intuirne il senso, condividere parole d'uso quotidiano.</p> <p>Condividere filastrocche e semplici canzoni.</p> <p>Interagire con un compagno per giocare e soddisfare un bisogno di tipo concreto.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Usa parole e frasi standard imparate.</p> <p>Ripete brevi e semplici canzoni e filastrocche.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Indicare e nominare oggetti e parti del corpo in contesti di storie.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
<p>Prevalente:</p> <ul style="list-style-type: none"> – La conoscenza del mondo. <p>Concorrenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il sé e l'altro. – Il corpo e il movimento. – Immagini suoni e rumori. – I discorsi e le parole. 	<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, operare con i numeri e contare al bisogno.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti (Da Re).</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone.</p> <p>Collocare nel tempo episodi del passato recente e formulare ipotesi intorno al futuro immediato e prossimo (Da Re).</p> <p>Individuare e osservare cambiamenti naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura cercando di trovare collegamenti e spiegazioni.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di ipotesi.</p> <p>Osservare e interagire con macchine e strumenti tecnologici, per scoprire le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Sperimentare le cose del mondo, confrontandosi con i compagni e accettando diversi punti di vista.</p> <p>Usare il corpo come strumento di conoscenza del mondo, affinando le capacità percettive, spaziali, adeguando i gesti, esplorando le proprie risorse, riconoscendo limiti e possibilità.</p> <p>Usare più rappresentazioni per interpretare immagini, suoni e colori nei diversi contesti di vita, usando strumenti adeguati che aiutino a rielaborare i dati e farli</p>	<p>Confrontare due o più oggetti, identificare le proprietà evidenti.</p> <p>Trovare uguaglianze, differenze, similitudini.</p> <p>Raggruppare e ordinare secondo criteri condivisi.</p> <p>Confrontare e valutare quantità.</p> <p>Riconoscere il numero (aspetto ordinale, cardinale, ricorsivo ecc.).</p> <p>Operare semplici conteggi : aggiungere, togliere, mettere insieme.</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti non convenzionali.</p> <p>Registrare utilizzando segni, scritture.</p> <p>Individuare la posizione degli oggetti e delle persone nello spazio e rappresentarlo graficamente.</p> <p>Riprodurre graficamente percorsi.</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso la percezione e la sensazione.</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti, fenomeni, accadimenti della realtà.</p> <p>Individuare forme di cambiamento.</p> <p>Orientarsi nella dimensione temporale.</p> <p>Confrontare i propri interrogativi con quelli degli altri.</p>

	propri. Esprimere le proprie idee su contesti e fenomeni esperenziali, porre domande e cercare spiegazioni, formulare previsioni.	Individuare le relazioni spaziali di base attraverso l'esperienza motoria diretta su di sé e sugli oggetti. Riflettere sui limiti e sulle possibilità del proprio corpo. Osservare e descrivere fatti ed eventi. Porre domande e formulare risposte. Usare un linguaggio appropriato con nuove parole. Usare i dati dell'esperienza per elaborare previsioni e idee. Interpretare e riprodurre simboli.
--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Usa organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Mette in corretta sequenza, azioni, esperienze avvenimenti. Raggruppa e ordina effettuando corrispondenze e relazioni. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, accorgendosi del loro cambiamento. Realizza sequenze grafiche. Opera con i numeri e con le strategie del conteggio. Esegue le prime misurazioni non convenzionali. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, scopre e racconta il funzionamento.	ESEMPI: Costruire modelli, oggetti, plastici per rappresentare e raccontare. Illustra un'esperienza fatta e la racconta.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
Linguaggi creatività ed espressione. Il sé e l'altro. Il corpo e il movimento. Immagini suoni e rumori. I discorsi e le parole. La conoscenza del mondo.	Familiarizzare con le nuove tecnologie con la supervisione dell'insegnante Collaborare per proseguire un fine comune. Comprendere le possibilità offerte dal mondo digitale, scoprendo immagini, suoni e colori. Interpretare il linguaggio multimediale, ponendo domande. Ampliare le possibilità di conoscenza esprimendo curiosità e voglia di ricerca.	Visionare immagini, opere d'arte, filmati, ascoltare suoni. Uso della macchina fotografica, registratore, microfono e altro per documentare.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprende le possibilità di fruizione dei nuovi media.	ESEMPI: Ricostruisce, partendo da un modello visto, manufatti per la scuola.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE		
CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
<p>Linguaggi, creatività ed espressione.</p> <p>Immagini suoni e colori.</p> <p>La conoscenza del mondo.</p> <p>I discorsi e le parole.</p> <p>Il sé e l'altro.</p> <p>Il corpo e il movimento.</p>	<p>Acquisire e interpretare l'informazione (Da Re).</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti (Da Re).</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e usando varie fonti e modalità d'informazione a disposizione (Da Re).</p> <p>Manifestare curiosità e voglia di sperimentare, interagire con le cose, osservare e confrontare.</p> <p>Rispettare i tempi e le necessità degli altri.</p> <p>Riconoscere nello sbaglio una possibilità per crescere.</p> <p>Essere a conoscenza dei limiti e delle possibilità, sfruttando il corpo come strumento di conoscenza.</p>	<p>Usare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Usare i nuovi dati rielaborando le proprie conoscenze.</p> <p>Scegliere tra i dati a disposizione quelli importanti nel contesto in uso.</p> <p>Scegliere il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne ricevute.</p> <p>Usare i dati dell'esperienza per risolvere semplici problemi quotidiani legati al vissuto.</p> <p>Ricavare informazioni da schemi, tabelle, modelli.</p> <p>Usare strumenti in modo adeguato.</p> <p>Fare ipotesi e previsioni.</p> <p>Compilare tabelle e schemi seguendo le indicazioni.</p> <p>Condividere successi e difficoltà.</p> <p>Chiedere aiuto per superare le difficoltà.</p> <p>Adattare il proprio lavoro alle consegne fornite dall'adulto.</p> <p>Usare il corpo adeguando gesti e movimenti.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Individua relazioni tra oggetti e avvenimenti e li spiega.</p> <p>Formula ipotesi su fatti nuovi e conosciuti.</p> <p>Individua e comprende la situazione problema e trova strategie di soluzione.</p> <p>Ricava informazione dai “ fatti di vita” e le rielabora con quelle possedute.</p> <p>Motiva le proprie scelte.</p> <p>Organizza il suo lavoro e lo porta a termine.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Costruisce percorsi, riempie tabelle usando simboli concordati.</p> <p>Illustra le fasi principali di un lavoro svolto e le verbalizza.</p> <p>Pensando ad un progetto, chiede/disegna il materiale occorrente.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
<p>Prevalente:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il sé e l'altro. <p>Concorrenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – I discorsi e le parole. – La conoscenza del mondo. – Il corpo e il movimento. – Immagini suoni e colori. 	<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato (Da Re).</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini (Da Re).</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento (Da Re).</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui, per il rispetto delle persone delle cose e dell'ambiente.</p> <p>Ascoltare, riflettere, confrontare, discutere con i bambini e con gli adulti, incominciando a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>Di fronte ai fatti del mondo sviluppare l'attitudine a porre e a porsi domande, cogliere diversi punti di vista, riflettere e negoziare per condividere i significati.</p> <p>Assumere comportamenti corretti per la propria e altrui sicurezza, riconoscere limiti e possibilità del proprio corpo dimostrando consapevolezza del suo agire.</p> <p>Manifestare curiosità verso i diversi linguaggi presenti nel territorio (arte, paesaggi, tradizioni, fonti storiche, beni ecc.) interagire con le diversità culturali per sviluppare senso d'appartenenza.</p>	<p>Essere meno dipendente dall'adulto.</p> <p>Assumere iniziative e portare a termine compiti e attività.</p> <p>Rispettare i tempi e le modalità degli altri.</p> <p>Collaborare con gli altri per la realizzazione di progetti comuni.</p> <p>Assumere progressivamente comportamenti sempre più accettabili.</p> <p>Aiutare i compagni.</p> <p>Condividere giochi e situazioni ludiche.</p> <p>Manifestare un senso di appartenenza.</p> <p>Rispettare le norme conosciute per la sicurezza e per la salute.</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato.</p> <p>Esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>Partecipare alle conversazioni.</p> <p>Interagire alle attività con un proprio contributo.</p> <p>Effettuare semplici osservazioni personali.</p> <p>Dimostrare curiosità e voglia di scoprire.</p> <p>Controllare voce, gesti e movimento.</p> <p>Accettare e rispettare le regole del gruppo.</p> <p>Interagire con l'ambiente, attraverso la conoscenza del territorio.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Gioca in modo costruttivo e creativo, si confronta con gli altri.</p> <p>Possiede l'identità personale, racconta le proprie esigenze e i propri sentimenti .</p> <p>Capisce e osserva le regole dello stare insieme.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con i compagni.</p> <p>Sa di avere la propria storia personale e familiare.</p> <p>Conosce le tradizioni della famiglia e della comunità.</p> <p>Riconosce nel territorio gli elementi della tradizione e della cultura.</p> <p>Tiene comportamenti rispettosi e di accoglienza verso gli altri.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Condividere materiali e giochi per inventarne di nuovi.</p> <p>Realizzare giochi di squadra.</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni servendosi di simboli concordati (presenze, ruoli, fasi della giornata ecc.), per allestire spazi della scuola.</p> <p>Partecipare attivamente a esperienze del territorio.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
<p>Il sé e l'altro.</p> <p>I discorsi e le parole.</p> <p>Il corpo e il movimento.</p> <p>Immagini suoni e colori.</p> <p>La conoscenza del mondo.</p>	<p>Relazionare con gli altri, scambiare idee e punti di vista, capire ed eseguire consegne, costruire rapporti, gestire conflitti.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative (Da Re).</p> <p>Effettuare osservazioni rispetto alle informazioni, ai compiti e al proprio lavoro.</p> <p>Raccogliere informazioni, cercare risposte, porre domande e prendere decisioni.</p> <p>Pianificare e organizzare le proprie azioni.</p> <p>Interpretare e conoscere in modo personale e autonomo, simboli che si riconoscono nella quotidianità, dimostrando creatività.</p> <p>Interrogare i fatti, trovare relazioni, cercare soluzioni nuove a problemi d'esperienza, adottare strategie dimostrando curiosità, interesse e passione.</p>	<p>Esprimere osservazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti .</p> <p>Accettare punti di vista diversi dal proprio.</p> <p>Formulare proposte di lavoro e di gioco.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita.</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>Trovare strategie per risolvere problemi.</p> <p>Prendere decisioni in presenza di più possibilità.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle.</p> <p>Interpretare immagini suoni e colori esprimendo la propria opinione.</p> <p>Dimostrare curiosità e voglia di scoprire.</p> <p>Esprimere interesse su messaggi e avvenimenti.</p> <p>Effettuare semplici indagini legate all'esperienza in atto.</p> <p>Esprimere osservazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</p> <p>Collabora e partecipa alle attività collettive.</p> <p>Spiega e sostiene la propria idea con motivazione.</p> <p>Individua soluzioni a problemi di esperienza.</p> <p>Prende decisione in presenza di più possibilità.</p> <p>Trova la strategia più adeguata al contesto in uso.</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Di fronte ad un problema sorto durante un lavoro, trovare e attuare possibili soluzioni</p> <p>Illustrare le fasi di una strategia messa in atto durante un momento di lavoro in sezione.</p> <p>Suggerire modifiche, cambiamenti volti al miglioramento dell'attività in atto.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, LINGUAGGI CREATIVITA' ED ESPRESSIONE, IL CORPO E IL MOVIMENTO

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ
<p>Prevalente:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Immagini, suoni colori. <p>Il corpo e il movimento.</p> <p>Concorrenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – I discorsi e le parole. – Il sé e l'altro. – La conoscenza del mondo. 	<p>Usare gli strumenti necessari a un uso dei linguaggi espressivi, artistici e visivi (Da Re).</p> <p>Conoscere il proprio corpo; sperimentare abilità motorie di base in situazioni diverse (Da Re).</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e motorie rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune (Da Re).</p> <p>Usare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo (Da Re).</p> <p>Usare il linguaggio per comunicare in modo adeguato e comprensivo e spiegare il proprio pensiero nei contesti in uso.</p> <p>Riconoscere le proprie emozioni e le proprie necessità, esprimendo pensieri.</p> <p>Manifestare curiosità e voglia di sperimentare con le cose del mondo, condividendo con gli altri.</p>	<p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico e plastico la propria reale visione della realtà.</p> <p>Usare tecniche e materiali diversi per rappresentare.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro.</p> <p>Seguire con curiosità spettacoli.</p> <p>Nominare, indicare e rappresentare le parti del corpo.</p> <p>Sperimentare schemi posturali e motori.</p> <p>Coordinare i movimenti.</p> <p>Usare differenti attrezzi/ strumenti adeguando la gestualità.</p> <p>Comunicare usando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Osservare e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri.</p> <p>Inventare storie.</p> <p>Rappresentare sentimenti pensieri e fantasie.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e usarli in modo personale.</p> <p>Scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Gestire la giornata a scuola con una buona autonomia.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, LINGUAGGI CREATIVITA' ED ESPRESSIONE, IL CORPO E IL MOVIMENTO

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Comunica, esprime emozioni, racconta.</p> <p>Realizza e condivide il gioco simbolico.</p> <p>Usa materiali e strumenti espressivi e creativi.</p> <p>È interessato al linguaggio artistico.</p> <p>Ascolta brani musicali, riproduce ritmi e partecipa a canti corali.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro e codifica i suoni percepiti.</p> <p>Vive la propria corporeità cogliendo l'aspetto comunicativo ed espressivo.</p> <p>Matura condotte che gli consentano una buona autonomia.</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo.</p> <p>Sperimenta gli schemi motori di base statici e dinamici.</p> <p>Controlla la motricità fine.</p> <p>Individua i pericoli e i rischi e cerca di evitarli.</p> <p>Esegue giochi di movimento anche di squadra, rispettando cose e compagni</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Rappresentare situazioni di gioco simbolico, mimico-gestuale.</p> <p>Drammatizzare situazioni e spettacoli.</p> <p>Interpretare le opere artistiche.</p> <p>Muoversi interpretando la musica.</p> <p>Produrre ritmi sonori e semplici combinazioni di ritmo.</p>