

# CURRICOLO INFANZIA

## COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

### 1. Competenza chiave europea - COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA –

CAMPO D'ESPERIENZA prevalente	COMPETENZE	ABILITA'
<b>I discorsi e le parole</b>	<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza. (Da Re)</p> <p>Comprendere testi letti, riflettere sulle regole di funzionamento del linguaggio. (Da Re)</p> <p>Comprendere frasi di altra lingua di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.</p>	<p>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui Partecipare nei discorsi di gruppo</p> <p>Usare un repertorio linguistico appropriato verso un corretto uso di nomi, aggettivi e avverbi</p> <p>Formulare frasi di senso compiuto</p> <p>Costruire storie e racconti di senso che rispettano una sequenza</p>
<b>CAMPI D'ESPERIENZA concorrenti</b>	<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 avviandosi ad accettare e capire i significati.</p> <p>Utilizzare gli strumenti espressivi e linguistici per</p>	<p>Riflettere sui dati dell'esperienza, sugli avvenimenti, cogliendo ed elaborando i dati essenziali</p> <p>Esprimere in modo autonomo le proprie idee argomentandole con gli altri</p>

<p><b>Il sé e l'altro</b></p>	<p>motivare le proprie idee su fenomeni e fatti osservati insieme, argomentando agli altri le proprie scelte, dimostrando di aver fatto propri i significati.</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 in un continuo approfondimento e arricchimento del proprio linguaggio, ascoltando le idee altrui, sostenendo le proprie, negoziando significati 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 più proprietà linguistiche.</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 necessità Raccontare se stesso</p>
<p><b>Il corpo e il movimento</b></p>	<p>Descrivere con significato i movimenti del proprio e altrui corpo, riconoscere le funzioni delle parti, Elaborare lo schema corporeo attraverso l'ascolto e la discussione dei dati raccolti.</p>	

<b>Immagini suoni e rumori</b>	Usare il linguaggio per descrivere, raccontare e interpretare in modo personale immagini, suoni e colori sperimentati, confrontati e discussi nei diversi contesti.	Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la discussione  Utilizzare gli alfabeti e i codici scritti (lettere, segni, simboli, numeri) sperimentando forme di comunicazione scritta , anche utilizzando le tecnologie
--------------------------------	---	--

<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico.</p> <p>Il bambino esprime in modo comprensibile e strutturato i propri pensieri, bisogni , esperienze.</p> <p>Ascolta gli altri intervenendo in modo appropriato</p> <p>Comprende parole e discorsi e racconta in modo comprensibile</p> <p>Comprende ed esegue le consegne date</p> <p>Ragiona sulla lingua si misura con la creatività e la fantasia</p> <p>Riconosce ed sperimenta la pluralità dei linguaggi</p>	<p><b>ESEMPI:</b></p> <p>Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza e illustrare in sequenze</p> <p>Di un racconto ascoltato individuare il/i protagonista/i, le azioni, i sentimenti, i luoghi</p> <p>Inventare, narrare, drammatizzare semplici racconti</p>

## 2. Competenza chiave europea – **COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE**

<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
<b>I discorsi e le parole</b>	Comprende frasi ed espressioni di uso frequente legate alla quotidianità.	Comprendere la presenza di lingue diverse dalla propria, intuirne il senso, condividere piccole farsi di uso quotidiano
<b>Il sé e l'altro</b>	Interagire con gli altri accettando una lingua diversa dalla propria.	Condividere filastrocche e semplici canzoni

		Interagire con un compagno per giocare e soddisfare un bisogno di tipo concreto
--	--	---

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate Ripete ripetere brevi e semplici canzoni e filastrocche Capisce il “senso” di semplici frasi contenenti termini noti Ripete brevi filastrocche e canzoncine	<b>ESEMPI:</b> Indicare e nominare oggetti e parti del corpo Presentarsi

### 3. Competenza chiave europea

#### COMPETENZE DI BASE MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA

<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> <b>Prevalente</b>  <b>La conoscenza del mondo</b>	<b>COMPETENZE</b>  Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità operare con i numeri e contare al bisogno.  Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti. (Da Re)  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. (Da Re )	<b>ABILITA'</b> Operare sulla realtà e sugli oggetti come strumento d'indagine Confrontare due o più oggetti, identificare le proprietà evidenti Trovare uguaglianze, differenze, similitudini, operare piccole inferenze Raggruppare e ordinare secondo criteri condivisi Confrontare e valutare quantità Riconoscere il numero (aspetto ordinale, cardinale, ricorsivo ...) Operare semplici conteggi : aggiungere, togliere, mettere insieme Misurare spazi ed oggetti utilizzando
--	---	---



<b>Immagini suoni e rumori</b>	Utilizzare consapevolmente modalità scientifiche, matematiche e tecnologiche per comprendere e interpretare immagini, suoni e colori nei diversi contesti di vita, usando strumenti adeguati che aiutano a rielaborare i dati e farli propri.	Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali
	Esprimere le proprie idee su contesti e fenomeni esperienziali, porre domande e cercare spiegazioni, formulare previsioni, operare riflessioni arricchendo il sapere personale e il proprio lessico.	Descrivere le forme della realtà individuando le caratteristiche Interpretare suoni e rumori Costruire modelli attraverso l'elaborazione dei dati dell'esperienza
<b>Discorsi e parole</b>		Osservare, descrivere fatti ed eventi Confrontare i propri interrogativi con quelli degli altri Porre domande e formulare risposte Utilizzare un linguaggio appropriato con nuove parole Utilizzare i dati dell'esperienza per elaborare previsioni e idee Interpretare e riprodurre simboli

<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Utilizza 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	<b>ESEMPI:</b>  Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio  Contare con senso  Costruire modelli oggetti plastici

Realizza sequenze grafiche Opera con i numeri e con le strategie del conteggio Esegue le prime misurazioni Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, scopre e racconta il funzionamento Distingue e individua le caratteristiche dei materiali Condivide modelli	Raggruppa secondo criteri  Illustra un'esperienza fatta e la racconta
--	---

#### 4. Competenza Chiave Europea – **COMPETENZA DIGITALE**

<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>
<b>Linguaggi creatività ed espressione</b>	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. (Da Re)	Visionare immagini, opere d'arte, filmati ascoltare suoni ....testi multimediali  Distinguere le parti del computer e il loro uso rispetto al sistema
<b>Il sé e l'altro</b>	Collaborare per proseguire un fine comune, dare e accettare consigli in un clima di confronto , chiedere aiuto al bisogno. Assumere atteggiamenti positivi rispetto a problematiche poste e a risoluzioni trovate.	Assumere e dividere il compito  Trovare strategie ai problemi
<b>Il corpo e il movimento</b>	Padroneggiare abilità fino- motorie e oculo - manuali, per utilizzare in modo adeguato lo strumento.	Muovere in modo adeguato il mouse e i suoi tasti Utilizzare in modo adeguato i tasti delle frecce direzionali

<b>Immagini suoni e rumori</b>	Comprendere le possibilità offerte dal mondo digitale, sperimentando le funzioni di base scoprendo immagini, suoni e colori , sperimentando con creatività soluzioni.	Riconoscere il significato delle icone interpretare il linguaggio simbolico ( lettere, numeri, simboli) Utilizzare il programma paint per eseguire semplici elaborazioni grafiche
<b>I discorsi e le parole</b>	Interpretare il linguaggio multimediale, capire i significati, porre domande , motivare scelte.	Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
<b>La conoscenza del mondo</b>	Affinare il pensiero procedurale , interagire, capire il messaggio/ linguaggio iconico.  Ampliare le possibilità di conoscenza esprimendo curiosità e voglia di ricerca.	Eseguire giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer  Uso della macchina fotografica, registratore, microfono e altro per documentare

<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Comprende l'utilizzo e le possibilità di fruizione dei nuovi media Riconosce il linguaggio simbolico del mezzo	<b>ESEMPI:</b>  Usare il mouse e le frecce direzionali  Identifica le icone



## 5. Competenza Chiave Europea - **IMPARARE A IMPARARE**

<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>
<b>Linguaggi, creatività ed espressione</b> <b>Immagini suoni e colori</b>	<p>Acquisire ed 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 ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione a disposizione. (Da Re)</p>	<p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Utilizzare 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>
<b>La conoscenza del mondo</b>	<p>Manifestare curiosità e voglia di sperimentare, interagire con le cose, osservare e confrontare, interrogare i fatti e metterli in relazione.</p> <p>Dimostrare di operare adeguatamente nei contesti proposti: confrontare e valutare quantità, cercare variabili, riflettere sulla misura sull'ordine e sulle relazioni in confronto e condivisione con gli altri esprimendo e argomentando le proprie idee.</p>	<p>Utilizzare i dati dell'esperienza per risolvere semplici problemi quotidiani legati al vissuto</p> <p>Ricavare informazioni da schemi, tabelle, modelli</p> <p>Utilizzare strumenti in modo adeguato</p> <p>Fare ipotesi e previsioni</p> <p>Compilare tabelle e schemi seguendo le indicazioni</p>
<b>Discorsi e le parole</b>	<p>Esprimere le proprie idee accettando i punti di vista altrui, di fronte al fatto di vita motivare le decisioni, formulare previsioni, operare riflessioni, in modo adeguato arricchendo il sapere personale.</p>	<p>Fare ipotesi e previsioni</p> <p>Comunicare le proprie idee rispetto al contesto in uso</p> <p>Individuare le informazioni importanti di un racconto</p>

<b>Il sé e l'altro</b>	Essere consapevole dei processi realizzati, rispettare i tempi e le necessità degli altri.	Costruire brevi sintesi
	Riconoscere nello sbaglio una possibilità per crescere.	Condividere successi e difficoltà Chiedere aiuto per superare le difficoltà
<b>Il corpo e il movimento</b>	Essere consapevole dei limiti e delle possibilità, sfruttando il corpo come strumento di conoscenza.	Adattare il proprio lavoro alle consegne fornite dall'adulto  Utilizzare il corpo adeguando gesti e movimenti

<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Individua relazioni tra oggetti e avvenimenti e le 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><b>ESEMPI:</b></p> <p>Costruisce mappe, 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>

## 6. Competenza Chiave Europea – **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

<b>CAMPO D'ESPERIENZA prevalente</b>	<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITA'</b>
<b>Il sé e l'altro</b>	<p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole 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 ed altrui, per il rispetto delle persone delle cose e dell'ambiente.</p>	<p>Superare la dipendenza 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 per la sicurezza e per la salute conosciute</p>
<b>CAMPI D'ESPERIENZA concorrenti</b> <b>Discorsi e le parole</b>	<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>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>Porre domande</p>
<b>La conoscenza del mondo</b>	<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</p>	<p>Interagire alle attività con un proprio contributo</p> <p>Effettuare semplici indagini personali</p>

<b>Il corpo e il movimento</b>	<p>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>Dimostrare curiosità e voglia di scoprire Si orienta tra presente, passato e futuro</p> <p>Controlla voce, gesti e movimento Accettare e rispettare le regole del gruppo</p>
<b>Immagini suoni e colori</b>	<p>Manifestare curiosità verso i diversi linguaggi presenti nel territorio (arte, paesaggi, tradizioni, fonti storiche, beni ...) interagire con le diversità culturali per sviluppare senso d'appartenenza.</p>	<p>Interagire con l'ambiente, attraverso la conoscenza delle risorse culturali, economiche, storiche e geografiche del territorio</p>

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

## 7. Competenza Chiave Europea - **SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'**

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITA'
<b>Il sé e l'altro</b>	<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 valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti , al proprio lavoro.</p>	<p>Esprimere valutazioni 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>
<b>I discorsi e le parole</b>	<p>Raccogliere informazioni, cercare risposte, porre domande, prendere decisioni argomentando il proprio lavoro, esprime idee valutando alternative.</p>	<p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p>
<b>Il corpo e il movimento</b>	<p>Pianificare de organizzare le proprie azioni , adattare movimenti e dinamica in contesti differenti.</p>	<p>Trovare strategie per risolvere problemi</p> <p>Prende decisioni in presenza di più possibilità</p>
<b>Immagini suoni e colori</b>	<p>Riconoscere ed interpretare in modo personale, autonomo, creativo i sistemi simbolico culturali, dimostrando intraprendenza e criticità.</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 opinioni su messaggi e avvenimenti</p> <p>Effettuare semplici indagini</p>

<b>La conoscenza del mondo</b>	Interrogare i fatti, trovare relazioni, cercare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie dimostrando curiosità, interesse e passione.	Interviene con modalità adeguate nel contesto Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni Si appassiona alle cose sperimentate ampliando la ricerca anche a casa
--------------------------------	---	--

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

#### 8. Competenza Chiave Europea –

### **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE- LINGUAGGI CREATIVITA' ED ESPRESSIONE, IL CORPO E IL MOVIMENTO**

<b>CAMPI D'ESPERIENZA prevalente</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
<b>Immagini, suoni colori</b>	Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali. (Da Re)	Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico la propria reale visione della realtà Usare tecniche e materiali diverse per rappresentare Scoprire il paesaggio sonoro Discriminare rumori ,suoni Codificare i suoni percepiti e riprodurli



EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le possibilità a sua disposizione</p> <p>Realizza e condivide il gioco simbolico</p> <p>Utilizza materiali e strumenti espressivi e creativi</p> <p>E' 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 pienamente la propria corporeità ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Matura condotte che gli consentono una buona autonomia</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo</p> <p>Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici</p> <p>Controlla la motricità fine</p> <p>Individua i pericoli e i rischi e sa evitare</p> <p>Esegue giochi di movimento anche di squadra, rispettando cose e compagni</p>	<p><b>ESEMPI:</b></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</p> <p>Nominare le parti del corpo, raccontare le sue funzioni</p> <p>Capire i limiti e possibilità</p> <p>Gestire in autonomia momenti del pranzo dell' igiene personale</p> <p>Controllare i movimenti valutando il rischio</p> <p>Rappresentare il proprio corpo fermo e in movimento</p> <p>Eeguire le consegne e rispettare le regole</p>