

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

Prevalenti: Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia

Concorrenti: tutte le altre competenze chiave

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DM n. 139/2007	COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA	TRAGUARDI di competenza DISCIPLINARE in uscita dalla Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>1. COSTRUZIONE DEL SE'</p> <p>1.1 IMPARARE A IMPARARE</p> <p>1.2 PROGETTARE</p> <p>2. RELAZIONE CON GLI ALTRI</p> <p>2.1 COMUNICARE</p>	<p>1.1 d</p> <p>1.2 b</p>	<p>1.1 d Acquisisce e interpreta l'informazione</p> <p>1.1 d Individua collegamenti e relazioni</p> <p>1.2 b Organizza il proprio apprendimento, individuando e scegliendo varie modalità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici strategie di memorizzazione • Utilizza i simboli per la registrazione dei dati emersi (cucina, incarichi, tempo metereologico, misurazioni ecc.) • Utilizza strumenti per organizzare i dati • Riferisce correttamente le fasi di una procedura e/o di un esperimento

<p>3. RAPPORTI CON LA REALTA' NATURALE</p> <p>3.1 RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>3.2 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p>	<p>2.1 d</p>	<p>2.1 d Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta graficamente oggetti, persone, percorsi localizzati nello spazio. • Procedo per prove ed errori al fine di risolvere una situazione problematica • Raggruppa oggetti in base ad uno o più attributi nonché in base alla loro funzione • Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà • Sa seriare secondo attributi in ordine crescente e decrescente • Utilizza unità di misura e strumenti di misurazione non convenzionali. • Riconosce numeri da 0 a 10 e conta attraverso esperienze pratiche di corrispondenza numero/quantità in ordine crescente e decrescente • Ordina una successione di elementi (primo, secondo ecc.) • Scopre il numero anche attraverso semplici operazioni pratiche (togliere, aggiungere) • Confronta le quantità identificando minore/maggiore
	<p>2.1 j</p>	<p>2.1 j Utilizza il linguaggio grafico-pittorico-plastico per rappresentare le osservazioni e le esperienze</p>	
	<p>3.1 a</p>	<p>3.1 a Individua l'esistenza di problemi, la possibilità di affrontarli e risolverli</p>	
	<p>3.2 c</p> <p>3.2 d</p>	<p>3.2 c/d Individua analogie e differenze</p> <p>3.2 c/d Raggruppa e ordina secondo criteri diversi</p> <p>3.2 g Esegue le prime misurazioni di lunghezza, peso e altre quantità</p>	

3.3 ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	3.2 g	3.2 e Ha familiarità con le strategie del contare e operare con i numeri	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e rappresenta quantità diverse (pochi, tanti, uno, nessuno, molti) • Confronta le quantità identificando maggiore/minore
	3.2 e		<ul style="list-style-type: none"> • Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale (giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, stagioni)
		3.3 a, 3.2 f Confronta e valuta quantità	<ul style="list-style-type: none"> • Rielabora eventi personali o altrui e li colloca in uno spazio temporale (ieri, oggi, domani, prima, dopo, adesso)
	3.3 a	3.2 c, 3.3 a Colloca le azioni nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none"> • Ha consapevolezza delle singole parti del proprio corpo e delle loro funzioni • Utilizza i 5 sensi per acquisire una prima conoscenza dell'ambiente naturale • Conosce l'evoluzione e la trasformazione degli esseri viventi nel tempo (la mia storia, la crescita di una pianta, la riproduzione ecc.)
	3.2 f	3.2 c, 3.3 a Colloca nel tempo eventi del passato recente e formula riflessioni intorno al futuro immediato	<ul style="list-style-type: none"> • Coglie i cambiamenti naturali legati all'ambiente in cui vive • Formula previsioni e ipotesi sull'ambiente e la natura • Individua le relazioni di causa/effetto dei fenomeni naturali
	3.2 c	3.3 a	3.2 l Osserva con attenzione il suo corpo gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
			<ul style="list-style-type: none"> • Individua e utilizza le relazioni topologiche e spaziali (vicino/lontano, sopra/sotto, avanti/indietro, destra/sinistra ecc.) • Localizza oggetti nello spazio in riferimento a se stessi, ad altri, ad oggetti • Si orienta nello spazio fisico seguendo una direzione

	<p>3.2 i</p>	<p>3.2 h Esplora e individua le possibili funzioni e gli usi di macchine e strumenti tecnologici</p> <p>3.2 i Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio grafico seguendo una direzione
	<p>3.2 h</p>		
	<p>3.2 i</p>		

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

Prevalenti: Comunicazione nella lingua madre e Comunicazione nelle lingue straniere

Le altre competenze europee sono concorrenti

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DM n. 139/2007	COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA	TRAGUARDI di competenza DISCIPLINARE in uscita dalla Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>1. COSTRUZIONE DEL SE'</p> <p>1.1 IMPARARE A IMPARARE</p> <p>1.2 PROGETTARE</p> <p>2. RELAZIONE CON GLI ALTRI</p> <p>2.1 COMUNICARE</p>	<p>1.1 d</p> <p>1.1 c</p> <p>2.1 a</p>	<p>1.1 d Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali</p> <p>1.1 c Usa il linguaggio per progettare attività e definire le regole</p> <p>2.1 a Comprende testi di vario tipo letti e/o narrati da altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa con padronanza la lingua e arricchisce e precisa il proprio lessico • Sa inventare giochi e storie • Ascolta e comprende i discorsi altrui nei diversi contesti • Ascolta e comprende un racconto letto e/o narrato da altri

<p>2.2 COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>2.3 AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p>	<p>2.1 d</p> <p>2.1 e</p> <p>2.1 f</p> <p>2.1 g</p> <p>2.2 a</p> <p>2.3 c</p>	<p>2.1 d/e/f Si esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri vissuti, bisogni, pensieri, esperienze</p> <p>2.1 d/e/f Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</p> <p>2.1 g Usa il metalinguaggio, ricerca assonanze e rime: somiglianze semantiche</p> <p>2.2 a Sviluppa e potenzia le capacità espressive attraverso l'interazione con gli altri</p> <p>2.3 c Partecipa alle conversazioni collettive nel rispetto dei tempi e della parola altrui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale • Riferisce il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti, di audiovisivi visti • Gioca con la lingua: inventa parole nuove, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e significati, sperimenta rime e filastrocche • Interagisce con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative (pone domande, esprime sentimenti e bisogni, comunicazioni e avvenimenti) • Interviene nelle conversazioni di gruppo senza prevaricare gli altri
---	---	---	--

<p>3. RAPPORTI CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE</p> <p>3.1 RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>3.2 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI</p> <p>3.3 ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>	<p>3.1 a</p> <p>3.2 g</p> <p>3.3 a</p>	<p>3.1 a 3.2 g Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli altri apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza</p> <p>3.3 a Formula ipotesi sulla lingua e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura anche utilizzando le tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si esprime in maniera corretta e adeguata in ciascun contesto • Si avvicina alla scrittura comprendendone la funzione comunicativa incontrando anche le tecnologie digitali
--	---	--	--

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)**Prevalenti: Consapevolezza ed espressione culturale****Le altre competenze europee sono concorrenti****CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO**

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DM n. 139/2007	COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA	TRAGUARDI di competenza DISCIPLINARE in uscita dalla Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<i>1. COSTRUZIONE DEL SE'</i> <i>1.1 IMPARARE A IMPARARE</i> <i>1.2 PROGETTARE</i>	1.1 c	1.1 c Conosce il proprio corpo, ne riconosce i segnali, ritmi, differenze sessuali e di sviluppo	<ul style="list-style-type: none">• Conosce la differenza tra maschi/femmine e grandi/piccoli• Riconosce le proprie necessità fisiologiche e i propri malesseri• Conosce in modo analitico il proprio corpo• Rappresenta graficamente il proprio corpo in diverse situazioni, anche di movimento
<i>2. RELAZIONE CON GLI ALTRI</i> 2.1 COMUNICARE	1.1 f 2.1 h	1.1 f Padroneggia abilità motorie di base 2.1 h Utilizza il potenziale comunicativo ed espressivo del proprio corpo	<ul style="list-style-type: none">• Acquisisce gli schemi motori di base• Sviluppa lateralità, destrezza, coordinazione oculo-manuale e motricità fine• Esprime messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo ecc.• Rispetta i propri spazi e quegli altri• È capace di confrontarsi e di interagire positivamente con l'adulto e i compagni

<p>2.2 COLLABORARE E PARTECIPARE</p>	<p>2.2 a</p>	<p>2.2 a Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa muoversi e orientarsi nei diversi ambienti scolastici e conosce le regole ad essi correlate
<p>2.3 AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p>	<p>2.3 d</p>	<p>2.3 d Partecipa alle attività di gioco/sport rispettandone le regole</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli attrezzi i materiali e la loro funzione li utilizza in modo corretto e li sa riordinare
<p>3. RAPPORTI CON LA REALTA' NATURALE</p> <p>3.1 RISOLVERE I PROBLEMI</p>	<p>2.3 e</p> <p>2.3 a</p>	<p>2.3 e Assume responsabilità per le proprie azioni</p> <p>2.3 a Matura condotte per acquisire autonomia nella gestione di sé</p> <p>3.1 a Usa il corpo per apprendere conoscenze anche di altri campi di esperienza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adotta un comportamento adeguato e autonomo nel rispetto delle routine e delle regole

<p>3.2 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI</p> <p>3.3 ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>	<p>3.1 a</p> <p>3.3 a</p>	<p>3.3 a Rielabora le esperienze usando diversi linguaggi e modalità di rappresentazione</p>	
--	---	--	--

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

Prevalenti:Competenze sociali e civiche

Le altre competenze europee sono concorrenti

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DM n. 139/2007	COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA	TRAGUARDI di competenza DISCIPLINARE in uscita dalla Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>1. COSTRUZIONE DEL SE'</p> <p>1.1 IMPARARE A IMPARARE</p> <p>1.2 PROGETTARE</p> <p>2. RELAZIONE CON GLI ALTRI</p> <p>2.1 COMUNICARE</p>	<p>1.1 a</p> <p>1.1 b</p> <p>2.1 a</p>	<p>1.1 a Manifesta in vari modi di aver sviluppato il senso dell'identità personale.</p> <p>1.1 b Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità, della scuola e percepisce la propria appartenenza a questa realtà</p> <p>2.1 a Esprime in modo adeguato le proprie esigenze e i propri sentimenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • È cosciente della propria identità come consapevolezza del proprio corpo e della propria personalità • È consapevole di avere una storia personale e familiare • Scopre le tradizioni della famiglia, della comunità e le confronta a livello interculturale • Percepisce e esprime adeguatamente i propri stati d'animo • Esprime le proprie esigenze e i propri bisogni • Sa riferire il proprio pensiero e la propria esperienza • Accetta le regole e attua comportamenti adeguati nel gioco

<p>3. RAPPORTI CON LA REALTA' NATURALE</p> <p>3.2 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI</p> <p>3.3 ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>	<p>3.2 g</p> <p>3.2 a</p>	<p>3.2 g Si orienta nelle prime generalizzazioni di presente, passato e futuro</p> <p>3.2 a Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità</p> <p>3.3 a Rielabora le esperienze usando linguaggi diversi e modalità di rappresentazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali • Visualizza nel territorio alcuni edifici pubblici associandoli all'istituzioni che rappresentano • Scopre che esiste un regolamento (la costituzione) che permette la convivenza civile tra tutti i cittadini
--	---------------------------	---	--

	3.3 a		
--	-------	--	--

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

Prevalenti: Consapevolezza ed espressione culturale

Le altre competenze europee sono concorrenti

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI COLORI

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA DM n. 139/2007	COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA	TRAGUARDI di competenza DISCIPLINARE in uscita dalla Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p><i>1. COSTRUZIONE DEL SE'</i></p> <p>1.1 IMPARARE A IMPARARE</p> <p>1.2 PROGETTARE</p>	<p>1.1 e</p> <p>1.2 a</p>	<p>1.1 e Mostra interesse per l'ascolto della musica, per la fruizione e l'analisi delle opere d'arte</p> <p>1.2 a Manipola e utilizza con creatività materiali e strumenti molteplici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dimostra interesse e disponibilità all'ascolto della musica e all'osservazione e analisi di opere d'arte • Padroneggia l'uso creativo, spontaneo e guidato di diverse tecniche espressive: pittura, disegno, collage, frottage, manipolazione, assemblamento ecc.

<p>2. RELAZIONE CON GLI ALTRI</p> <p>2.1 COMUNICARE</p> <p>2.2 COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>2.3 AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>3. RAPPORTI CON LA REALTA' NATURALE</p>	<p>2.1 c</p> <p>2.1 h</p> <p>2.1 j</p> <p>2.3 d</p>	<p>2.1 c Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, drammatizzazione)</p> <p>2.1 h Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>2.1 j Comunica, esprime emozioni, racconta attraverso attività grafico-pittorico-plastiche</p> <p>2.3 d Sa rimanere concentrato si appassiona e porta a termine il proprio lavoro con responsabilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la funzione comunicativa dei messaggi non verbali attraverso la fruizione di prodotti artistici, grafici, pittorici e plastici di spettacoli teatrali, danze ecc. • Comunica, racconta, esprime emozioni attraverso linguaggi del corporei mimico-gestuali • Comunica, racconta, esprime emozioni attraverso attività grafico-pittoriche-plastiche • È preciso, si concentra, si appassiona e porta a termine il proprio lavoro in modo autonomo e responsabile. • Sviluppa idee, inventa e sceglie materiali e strumenti adeguati per ciò che vuole realizzare
--	---	--	---

<p>3.1 RISOLVERE PROBLEMI</p>	<p>3.1 a</p>	<p>3.1 a Formula piani di azione scegliendo materiali e strumenti adeguati al progetto da realizzare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, legnetti ecc.)
<p>3.2 INDIVIDUARE COLLEGAMENTI</p>	<p>3.2 c</p>	<p>.3.1 c Sperimenta e combina elementi musicale di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali</p> <p>3.3 a Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepisce e discrimina rumori, suoni dell'ambiente e del corpo e produce musica utilizzando voce, corpo e oggetti. • Rappresenta graficamente l'esperienza vissuta
<p>3.3 ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>	<p>3.3 a</p>	<p>3.3 a Rielabora graficamente le fasi più significative di un'esperienza</p> <p>3.3 a Esplora i primi alfabeti musicali utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli</p> <p>3.3 a Utilizza le nuove tecnologie per giocare e acquisire informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza simboli per rappresentare suoni e riprodurli (codifica e decodifica) • Utilizza il computer per attività e giochi. Utilizza il computer per visionare immagini e testi multimediali.

