

I.C. VIA ORMEA

SCUOLA DELL'INFANZIA

PLESSO VIA ORBASSANO N. 69

TRAGUARDI DI COMPETENZE - ABILITÀ- COMPETENZE

CAMPO D'ESPERIENZA IL SÉ E L'ALTRO	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ IMPARARE A IMPARARE COMPETENZEDIGITALI	
TRAGUARDI DI CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sviluppare il senso dell'identità personale.2. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, rispettando le regole.3. Sapere di avere una storia personale.	<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none">1. Prendere coscienza della propria identità.2. Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai bisogni personali, materiali e dell'ambiente.3. Riconoscere e rispettare le norme di convivenza sociale.4. Stabilire relazioni positive con adulti e compagni.5. Comprendere e rispettare le regole dei giochi.6. Rispettare le regole stabilite nel gruppo.7. Riconoscere alcuni momenti significativi della propria storia personale.	<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none">1. Conoscenza degli spazi della scuola.2. Esperienze per consolidare l'identità personale e la socializzazione.3. Ascolto di canti relativi alle proprie festività.4. Conversazioni sulla famiglia
<p>ANNI 4</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sviluppa il senso dell'identità personale; è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.2. Gioca in modo creativo con gli altri, rispettando le regole, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	<p>ANNI 4</p> <ol style="list-style-type: none">1. Riconoscere la propria identità personale e culturale.2. Rafforzare l'autonomia e la stima di sé.3. Imparare a gestire le proprie emozioni.4. Stabilire relazioni positive con adulti e compagni.5. Collaborare con gli adulti e condividerne gli apprendimenti.6. Rispettare le regole stabilite nel gruppo ed aiutare gli altri.7. Comprendere il concetto di nucleo familiare	<p>ANNI 4</p> <ol style="list-style-type: none">1. Esperienze per consolidare l'identità personale e la socializzazione nel gruppo dei pari, ascolto di storie sulla solidarietà e sull'aiuto reciproco.2. Conversazioni volte alla presa di coscienza delle proprie e altrui emozioni.3. Ascolto di canti.4. Giochi di ruolo e drammatizzazioni.
<p>ANNI 5</p> <p>Si orienta con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini.2. Pone domande su ciò che è bene o male, raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme.3. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e il funzionamento delle piccole comunità.	<p>ANNI 5</p> <p>Promuovere l'autonomia, l'autostima e il senso di auto efficacia.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Conoscere la tradizione della famiglia e della comunità.2. Avviarsi verso l'indipendenza affettiva e maturare le proprie relazioni interpersonali.3. Scoprire di essere parte di un "gruppo sociale".4. Collaborare con gli altri e condividerne gli apprendimenti.5. Decodificare i segnali attraverso cui si manifestano le emozioni.6. Condividere con gli altri le proprie abilità per metterle al servizio della comunità.	<p>ANNI 5</p> <p>Ascolto, comprensione, interpretazione e narrazione di temi essenziali.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Il senso morale.2. La Cittadinanza e la Costituzione.

CAMPO D'ESPERIENZA
IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ
IMPARARE A IMPARARE
COMPETENZE DIGITALI
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

TRAGUARDI DI CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vivere la propria corporeità percependone il potenziale comunicativo ed espressivo. 2. Comprendere, attraverso il gioco e lo sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 3. Riconoscere, ricercare ed applicare a se stesso comportamenti di promozione dello 'star bene'. 	<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere le principali parti del corpo su se stesso e sugli altri. 2. Rappresentare la figura umana (corpo-arti). 3. Conoscere l'ambiente circostante attraverso i cinque sensi. 4. Sperimentare le possibilità di movimento del corpo nello spazio. 5. Coordinare il movimento degli arti. 6. Percepire ed evitare situazioni di pericolo. 7. Rispettare le regole del vivere comune. 8. Intuire l'importanza di una corretta alimentazione. 9. Interiorizzare semplici regole di cura personale. 10. Avere cura delle proprie cose. 	<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscenza del proprio corpo. 2. Attività senso-motorie con l'utilizzo di materiale vario. 3. Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi, gli altri, gli oggetti. 4. Costruzione della propria sagoma. 5. Giochi di movimento. 6. Giochi allo specchio, drammatico-espressivi e con il proprio nome 7. Giochi di simulazione, imitazione. 8. Le regole in gioco. 9. Conversazioni e condivisione di esperienze. 10. Giochi guidati, giochi simbolici, giochi di ruolo. 11. Racconti. 12. Giochi drammatico-teatrali.
<p>4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vivere la propria corporeità percependone il potenziale comunicativo ed espressivo. 2. Comprendere, attraverso il gioco e lo sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 3. Riconoscere, ricercare ed applicare a se stesso comportamenti di promozione dello 'star bene'. 	<p>4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Percepire, denominare e rappresentare lo schema corporeo. 2. Comunicare con il corpo le proprie emozioni. 3. Percepire il sé corporeo nel movimento, in rapporto agli oggetti e all'ambiente circostante. 4. Gestire correttamente i movimenti e le posture del proprio corpo. 5. Conoscere ed evitare situazioni di pericolo. 6. Organizzare le proprie azioni in base a regole di convivenza, a tempi e a spazi. 7. Comprendere l'importanza di una sana alimentazione. 8. Avere cura della propria persona, delle proprie ed altrui cose. 	<p>4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscenza del proprio corpo. 2. Attività senso-motorie con l'utilizzo di materiale vario. 3. Giochi di esplorazione e di contatto con se stessi, gli altri, gli oggetti. 4. Rappresentazione grafica della figura umana in modo completo. 5. Giochi psico-motori per sperimentarsi in relazione allo spazio, ai materiali e alla posizione di sé rispetto agli altri. 6. Giochi socio-motori di gruppo con l'utilizzo di musiche per favorire l'interazione di tipo collaborativo con i compagni 7. Giochi di simulazione, imitazione. 8. Le regole in gioco. 9. Conversazioni e condivisione di esperienze. 10. Giochi di simulazione e drammatizzazione per interiorizzare i principi di una sana alimentazione in relazione alle proprie abitudini.

<p style="text-align: center;">ANNI 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vivere la propria corporeità percependone il potenziale comunicativo ed espressivo. 2. Comprendere, attraverso il gioco e lo sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 3. Riconoscere, ricercare ed applicare a se stesso comportamenti di promozione dello 'star bene'. 	<p style="text-align: center;">ANNI 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere, denominare e rappresentare lo schema corporeo. 2. Comunicare con il corpo le proprie emozioni ed interpretare quelle altrui. 3. Prendere coscienza dell'unità del corpo e delle diverse posizioni dello stesso nello spazio. 4. Comprendere l'importanza di una sana e corretta alimentazione. 5. Essere attento alla cura della propria persona, delle proprie ed altrui cose. 6. Muoversi con fantasia ed originalità anche attraverso materiale non strutturato. 7. Conoscere ed evitare situazioni di pericolo. 8. Rispettare le regole nelle varie occasioni di gioco e di attività motorie. 	<p style="text-align: center;">ANNI 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscenza del proprio corpo attraverso le attività senso-percettive. 2. Attività senso-motorie con l'utilizzo di materiale vario. 3. Rappresentazione grafica della figura umana in modo completo. 4. Giochi psico-motori per sperimentarsi in relazione allo spazio, ai materiali e alla posizione di sé rispetto agli altri. 5. Giochi di simulazione, imitazione. 6. Drammatizzazioni. 7. Le regole in gioco. 8. Conversazioni e condivisione di esperienze. 9. Giochi di simulazione e drammatizzazione per interiorizzare i principi di una sana alimentazione in relazione alle proprie abitudini.
--	---	---

<p style="text-align: center;">CAMPO D'ESPERIENZA IMMAGINI, SUONI E COLORI</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ IMPARARE A IMPARARE COMPETENZE DIGITALI COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p>	
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DI CONOSCENZE</p>	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p>
<p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunica, esprime emozioni attraverso diverse forme di rappresentazioni 2. Esplora materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività a livello individuale e nel lavoro di gruppo. 	<p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avere fiducia nelle proprie capacità espressive e comunicative. 2. Osservare quanto indicato dall'adulto. 3. Rappresentare se stessi e alcuni aspetti della realtà, associando colori e forme in modo adeguato. 4. Esplorare il materiali a disposizione. 5. Saper denominare i colori primari. 6. Utilizzare il colore per esprimere le proprie emozioni. 7. Stimolare la manualità. 	<p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La conoscenza dei colori primari e delle forme. 2. Realizzazione di decorazioni e di addobbi. 3. Decorazioni di oggetti. 4. Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere. 5. Travestimenti.
<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inventa storie e sa esprimerli attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. 2. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario genere. 	<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare la creatività. 2. Intervenire nelle conversazioni con le insegnanti e con i coetanei in modo appropriato. 3. Conoscere ed appropriarsi di nuovi linguaggi. 4. Sperimentare e conoscere varie tecniche pittoriche. 5. Scoprire i colori derivati. Esplorare con il colore alcuni aspetti percettivi dell'ambiente naturale. 6. Rappresentare graficamente se stesso, la famiglia, l'ambiente in modo essenziale, utilizzando i colori adeguatamente. 7. Partecipare alla drammatizzazione di una storia. 	<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trasformazione di materiale di recupero. 2. Conoscenza e uso di materiali e di strumenti per dipingere, sperimentazione di alcune tecniche espressive con i colori derivati. 3. Travestimenti ed utilizzazione di burattini e marionette. 4. Uso creativo del segno grafico.
<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimostra interesse per l'arte. 2. Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. 	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riprodurre in modo autonomo la realtà osservata utilizzando modalità diverse. 2. Osservare, leggere e interpretare un'opera d'arte ed esprimerne i sentimenti ed emozioni. 3. Riprodurre immagini d'arte. 4. Osservare e visitare beni artistici per sviluppare il senso del bello. 5. Seguire un modello da realizzare secondo modalità e tecnica proposta. 	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riproduzione individuale e collettiva di soggetti e ambienti dal vero, utilizzando tecniche varie. 2. Lettura di immagini. 3. Realizzazione di ambienti e paesaggi bidimensionali e tridimensionali, utilizzando tecniche espressive e materiali anche naturali.

CAMPO D'ESPERIENZA
I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
COMPETENZE NELLA MADRELINGUA
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'
IMPARARE A IMPARARE
COMPETENZE DIGITALI
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

TRAGUARDI DI CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. Sa esprimersi agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 	<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> Riconoscere e denominare persone ed oggetti della scuola. Condividere con i compagni giochi di parole. Comprendere una breve storia narrata. Usare il linguaggio verbale per esprimere emozioni e stati d'animo. 	<p>ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> Interazione con i coetanei. Conoscenza dell'ambiente scolastico e degli oggetti. Giochi simbolici, giochi linguistici e giochi onomatopeici. Conversazione sulle regole adeguate per dialogare. Ascolto e comprensione di storie.
<p>ANNI 4</p> <ol style="list-style-type: none"> Sa esprimere altre emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta, rime, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie. 	<p>ANNI 4</p> <ol style="list-style-type: none"> Prendere parte alla conversazione con il gruppo dei pari e con gli adulti. Prendere consapevolezza dei suoni prodotti dalla voce. Seguire la narrazione di un testo e coglierne il senso globale. Esplorare e definire le emozioni vissute dai personaggi delle storie. Rielaborare esperienze attraverso il dialogo. Interpretare segni e codici. 	<p>ANNI 4</p> <ol style="list-style-type: none"> Conversazione, commento verbale e interazione con i coetanei. Ascolto e comprensione di storie di vario genere tratte dalla cultura popolare o provenienti da altri paesi. Verbalizzazione delle emozioni e condivisione. Formulazione di messaggi attraverso diversi codici linguistici. Giochi con le lettere e parole per riflettere sul codice scritto.
<p>ANNI 5</p> <ol style="list-style-type: none"> Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico. Ragiona sulla lingua scritta, scopre la presenza di lingue diverse. Racconta, inventa, ascolta e comprende la narrazione e la lettura di storie, discute, chiede spiegazioni e spiega. Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni e domande, i propri ragionamenti e pensieri attraverso il linguaggio verbale. Si avvicina alla lingua scritta. 	<p>ANNI 5</p> <ol style="list-style-type: none"> Raccontare esperienze vissute in modo comprensibile rispettando l'ordine temporale. Scoprire la forma, la parola e le frasi. Riconoscere la sillaba iniziale di parole diverse. Individuare il suono iniziale e finale del proprio nome. Ascoltare testi di vario genere e coglierne le differenze. Manipolare storie. Familiarizzare con la lingua scritta. 	<p>ANNI 5</p> <ol style="list-style-type: none"> Scoperta della forma, della parola e delle frasi. Sviluppo del linguaggio attraverso la lettura di testi, racconti, drammatizzazioni. Ascolto e comprensione di storie sulle festività finalizzate a "esplorare" le emozioni. Formulazione di messaggi attraverso diversi codici linguistici. Ascolto e comprensione di storie di vario genere tratte dalla cultura

<p style="text-align: center;">CAMPO D'ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO SPAZIO, NUMERI, FENOMENI OGGETTI E VIVENTI</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ IMPARARE A IMPARARE COMPETENZE DIGITALI COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p>	
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DI CONOSCENZE</p>	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENZE</p>
<p style="text-align: center;">ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone. 2. Raggruppa e ordina secondo criteri diversi. 3. Coglie le trasformazioni temporali. 4. Si orienta nel tempo della vita quotidiana. 5. Esplora un ambiente naturale. 	<p style="text-align: center;">ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere l'ambiente scolastico. 2. Individuare nell'ambiente aspetti stagionali. 3. Stabilire relazioni temporali prima – dopo. 4. Discriminare forme e dimensioni grande/piccolo. 	<p style="text-align: center;">ANNI 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Esplorazione del giardino e degli ambienti interni della scuola. 2. Rappresentazione e costruzione di scansione temporale. 3. Osservazione della natura delle cose e dei colori che cambiano con il trascorrere del tempo. 4. Conversazione a tema scientifico.
<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità. 2. Sa collegare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 3. Coglie trasformazioni naturali. 	<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Discriminare oggetti e strumenti di uso comune. 2. Raggruppare oggetti secondo un criterio. 3. Individuare e controllare la posizione di oggetti in uno spazio circoscritto in base agli indicatori: sopra – sotto, in alto – in basso. 4. Compiere associazioni, corrispondenze nella giornata. 5. Individuare quantità numeriche. 6. Ricostruire sequenze temporali. 7. Riprodurre graficamente animali e cose. 	<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppamenti e costruzioni di un insieme. 2. Costruzione di un calendario meteorologico. 3. Rappresentazione e costruzione di scansione temporale. 4. Conversazione a tema scientifico. 5. Giochi spazio – temporali.
<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Confronta e valuta la quantità, riflette sulla misura, sull'ordine e sulle relazioni. 2. Esplora, conosce e organizza la sua dimensione spaziale. 3. Interagisce, legge indizi, pone domande e cerca spiegazioni. 4. Colloca correttamente nello spazio se stesso, gli oggetti, le persone. 5. Si orienta nel tempo della vita quotidiana. 6. Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale. 	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. 2. Utilizzare semplici simboli per registrarli. 3. Confrontare e valutare quantità. 4. Comprendere ed analizzare i fenomeni atmosferici. 5. Formulare ipotesi per la soluzione di un problema e verificarle. 6. Percepire il trascorrere del tempo. 7. Collocare sé e le cose nello spazio. 8. Cogliere le sequenze temporali di una giornata. 	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raggruppamenti e costruzioni di insiemi. 2. Costruzione e utilizzo del calendario dei mesi e delle stagioni. 3. Raggruppamenti a tema con la tradizione. 4. Rappresentazione e costruzione di scansioni temporali. 5. Esperimenti scientifici e simbolizzazione dell'esperienza. 6. Esercizi – gioco di matematica e di classificazione.