

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali

I CAMPI DI ESPERIENZA

Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine della scuola dell'infanzia IL SE' E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

I DISCORSI E LE PAROLE

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
 - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
 - Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
 - Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- *Oggetti, fenomeni, viventi*
- *Numero e spazio*
 - Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
 - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
 - Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
 - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
 - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
 - Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
 - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA <i>(prevalenti e concorrenti)</i>
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 – <i>Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio</i>
4. COMPETENZE DIGITALI	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. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

In questa sezione:

Comunicazione nella madre lingua

Consapevolezza ed espressione culturale – il corpo e il movimento

Comunicazione nelle lingue straniere

Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia

Imparare a imparare

Spirito d'iniziativa e imprenditorialità

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE **Comunicazione, lingua, cultura**

COMPETENZE SPECIFICHE

SEZIONE A: Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none">• Usare il linguaggio per interagire e comunicare.• Raccontare esperienze personali.• Memorizzare e recitare filastrocche di varia difficoltà.• Riflettere sulla lingua e confrontare lingue diverse, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica.• Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.
FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
ABILITA'	CONOSCENZE

- Rispettare i ruoli, i tempi, i turni negli interventi verbali.
- Esprimere i propri bisogni, le proprie preferenze e i propri gusti, utilizzando un linguaggio verbale differenziato ed appropriato.
- Comunicare le proprie emozioni, porre domande, provare a risolvere i conflitti con la discussione.
- Differenziare gli atti dell'ascoltare e del parlare.
- Giocare con le parole, riconoscere e sperimentare parole che fanno rumore.
- Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventare nuove parole e cercare analogie tra i suoni e i significati.
- Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare ed inventare storie, chiedere ed offrire spiegazioni.
- Rappresentare graficamente un'esperienza, un aspetto del racconto o il racconto stesso.
- Cogliere i vari momenti di un racconto ed individuare i personaggi e le caratteristiche, usare il linguaggio per progettare attività e definire regole.
- Mostrare interesse per il codice scritto, attraverso la lettura dell'adulto e l'esperienza con i libri imparando ad averne cura.
- Ragionare sulla lingua, scoprire la presenza di lingue diverse, avvicinarsi alla lingua scritta sperimentando le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.

- Interpretazioni personali su fatti ed eventi.
- Elementi principali della frase semplice.
- Elementi di base delle funzioni della lingua.
- Lessico fondamentale per gestire gli scambi orali in contesti formali ed informali.
- Principali connettivi logici.
- Contesto, scopo, destinatario delle comunicazioni.

INDICAZIONI DI POSSIBILI ATTIVITÀ

- Favorire momenti di ascolto: conversazioni libere e guidate, sulle esperienze vissute; confronto e scambio di punti di vista.
- Discutere su argomenti diversi; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Condividere, negoziare gestendo emozioni e sensazioni.
- Di fronte a un problema sorto nell'attività o nel gioco ipotizzare possibili soluzioni.
- A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, mediante una conversazione di gruppo, ricostruire le azioni dei protagonisti.
- Comprensione del testo letto o narrato dall'insegnante attraverso domande-stimolo.
- Decidere tra più possibilità relative a giochi e attività.
- Favorire la memorizzazione di poesie, filastrocche, giochi linguistici e fonologici, rime, assonanze, canzoni, parole onomatopeiche.
- Costruire cartelli per illustrare la routine, i turni, le scansioni facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.
- A partire da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.
- Predisporre esperienze di condivisione inter-culturale.
- Attività psicomotorie per favorire le varie forme di pre-grafismo.
- Utilizzare giochi meta-fonologici per familiarizzare con la struttura della parola.
- Attività di approccio al codice scritto, in orizzontale e verticale, in piedi attraverso pittura murale e/o lavagna magnetica, seduto seguendo le linee vettoriali.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IL CORPO E IL MOVIMENTO

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il proprio corpo padroneggiare gli schemi dinamici e posturali specifici. • Dare valore a somiglianze e differenze. • Controllare movimenti e gesti, usare lo spazio consapevolmente. • Esplorare e gestire movimenti insieme a uno o più compagni. • Sviluppare consapevolezza delle proprie capacità motorie. • Rispettare le regole di gioco e di comportamento • Rappresentare il proprio corpo nello spazio e compiere percorsi. • Mettere in relazione il gesto, la musica e la drammatizzazione. • Esplorare movimenti coordinandosi con uno o più compagni. • Sviluppare la motricità fine.

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	
ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare il proprio corpo e averne cura. • Sviluppare una sana alimentazione e una corretta igiene personale. • Rappresentare, nominare e indicare su di sé e sugli altri le parti del corpo. • Muoversi con destrezza nel gioco, coordinando i movimenti. • Sperimentare potenzialità e limiti della propria fisicità. • Controllare l'intensità delle proprie azioni motorie. • Condividere modalità di gioco e schemi di azioni. • Eseguire percorsi aperti prestando attenzione a direzione e velocità. • Coordinare i propri movimenti con quelli dei compagni. • Adottare posture per mantenere l'equilibrio del corpo in posizione statica e dinamica. • Interagire con gli altri nella conduzione autonoma di un'attività. • Cogliere nei compagni movimenti ed espressioni del corpo e/o del volto e riprodurli. • Maturare una positiva motricità fine (riprodurre percorsi grafici attraverso le dita, utilizzo delle forbici,...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di igiene del corpo e degli ambienti. • Schema corporeo. • Possibilità espressive del corpo. • Coordinamento globale e collaborazione nel gioco. • Collaborazione e prefigurazione degli effetti di condotte motorie. • I pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri. • Potenzialità espressive del corpo. • Schemi motori. • Equilibrio statico e in movimento. • La condizione per l'equilibrio corporeo. • Abbinamenti alimentari corretti.
INDICAZIONI DI POSSIBILI ATTIVITÀ	
<ul style="list-style-type: none"> • Ideazione ed esecuzione di percorsi motori e giochi. • Esplorazione del proprio corpo e delle sue parti (attraverso giochi, osservazione allo specchio). 	

- Riconoscimento del proprio corpo e denominazione delle sue parti.
- Giochi per approcciarsi ai concetti spaziali.
- Rappresentazione grafica delle esperienze motorie.
- Sensibilizzazione verso comportamenti adeguati in ambito di prevenzione rischi e pericoli.
- Promozione di comportamenti alimentari corretti.
- Di fronte ad un problema sorto nel gioco o nell'attività, ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificarle.
- Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa.
- Recitare rime e filastrocche per memorizzare parti del corpo.
- Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note con simboli convenzionali.
- A partire da un percorso o da un gioco svolto, verbalizzare le fasi principali e rappresentarle.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA COMPETENZE SPECIFICHE	I DISCORSI E LE PAROLE		
	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata	<i>Ricezione orale (ascolto)</i> Comprendere parole, brevissime istruzioni istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari,	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.

rilevanza	pronunciate chiaramente e lentamente.	comune	Presentarsi
Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana	<i>Produzione orale</i> Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.	Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.	Chiedere e porgere oggetti, dare semplici istruzioni utilizzando parole frasi in lingua straniera.

Evidenze

L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.

Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine

Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi,	Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di	Mettere su un'asina del tempo le attività corrispondenti alle routine di una

confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare	della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni	successione, contemporaneità, durata Linee del tempo	giornata Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc.
Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche	Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni	Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc)
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.	Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali	Concetti spaziali e topologici (vicino,lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti	Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra"
Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.	Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni	Figure e forme Numeri e numerazione	Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc.
Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.	Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine	Strumenti e tecniche di misura	Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle Eseguire semplici rilevazioni statistiche >(sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...)
Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.	Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni		Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni
Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.	Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati		
Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi Costruire modelli di rappresentazione della realtà		

EVIDENZE

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:			
IMPARARE A IMPARARE			
Fonti di legittimazione:			
Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
CAMPI D'ESPERIENZA			
TUTTI			
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. 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. Compilare semplici tabelle Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i gironi della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

EVIDENZE

Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega

Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti

Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive

Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...

Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati

Motiva le proprie scelte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
Fonti di legittimazione:		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
CAMPI		TUTTI		
D'ESPERIENZA COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative		Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più

<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>	<p>contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</p> <p>"Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</p>
---	---	---

EVIDENZE

Prende iniziative di gioco e di lavoro

Collabora e partecipa alle attività collettive

Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni

Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza

Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità

Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco
Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni