

Istituto Comprensivo n°2

“Albino Bernardini”

Siniscola

Anno scolastico 2020/2021

CURRICOLO

SCUOLA INFANZIA

SCUOLE DELL'INFANZIA

LA CALETTA

SA SEDDA

VIVALDI

PREMESSA

I bambini sono attivi, amano costruire, giocare, comunicare e fin dalla nascita intraprendono una ricerca di senso che li sollecita a indagare la realtà. Nell'età prescolare incontrano e sperimentano diversi linguaggi, scoprono attraverso il dialogo e il confronto con gli altri bambini l'esistenza di diversi punti di vista. Le loro potenzialità e disponibilità possono essere sviluppate o inibite, possono progredire in modo armonioso o disarmonico in ragione dell'impegno professionale degli insegnanti, della collaborazione con le famiglie, dell'organizzazione e delle risorse disponibili. Il percorso educativo programmato, vuole essere un valido strumento per favorire il benessere e la crescita dei bambini.

La scuola nel suo "ambiente educativo", vuole concorrere alla crescita dei bambini favorendone il benessere integrale. Attraverso il percorso educativo, si vuole valorizzare la ricchezza di ognuno di essi affinché in un clima accogliente, sereno e rassicurante ogni situazione ed ogni persona nella sua diversità, divenga una grossa risorsa e opportunità di crescita per tutti.

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione pongono come finalità generale della scuola nell'attuale contesto storico culturale "lo sviluppo armonico e integrale della persona, all'interno dei principi della Costituzione italiana e della tradizione culturale europea, nella promozione della conoscenza e nel rispetto e nella valorizzazione delle diversità individuali, con il coinvolgimento degli studenti e delle famiglie"

L'orizzonte di riferimento verso cui tende tutto il sistema scolastico italiano è il quadro delle otto competenze-chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea che sono:

1. Competenza alfabetica funzionale; 2. Competenza multilinguistica; 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; 4. Competenza digitale; 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; 6. Competenza in materia di cittadinanza; 7. Competenza imprenditoriale; 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Nella scuola dell'infanzia le competenze chiave europee si sviluppano nei Campi d'esperienza come segue:

	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
1	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE	AREA LINGUISTICA	ITALIANO
2	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	I DISCORSI E LE PAROLE	AREA LINGUISTICA	INGLESE - FRANCESE
3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	AREA MATEMATICA- SCIENTIFICA- TECNOLOGICA	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA
4	COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI TUTTI	TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE
5	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI	TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE
6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO	AMBITO SOCIO- ANTROPOLOGICO TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE
7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI	TUTTI GLI AMBITI DISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE
8	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI	AREA MOTORIA AMBITO ESPRESSIVO	STORIA ARTE E IMMAGINE SCIENZE MOTORIE RELIGIONE

Le Indicazioni, concepite in un'unica visione d'insieme per gli alunni dai tre ai quattordici anni, richiamano espressamente ad una continuità ed unitarietà del curriculum: "l'itinerario scolastico dai tre ai quattordici anni, pur abbracciando tre tipologie di scuola caratterizzate ciascuna da una specifica identità educativa e professionale, è progressivo e continuo"

Una delle proposte centrali delle Indicazioni riguarda "la necessità che la scuola offra gli strumenti concettuali e culturali utili a orientarsi e dare senso alla varietà delle esperienze". La scuola deve sostenere i bambini, fin dalla prima infanzia, nella capacità di dare senso alle loro esperienze, scolastiche e non, di riorganizzare la frammentazione e la grande varietà delle informazioni e delle conoscenze, di dare continuità ed unitarietà allo sviluppo della loro formazione personale.

FINALITÀ DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione europea.

Essa si pone la finalità di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza, di ogni bambino e bambina che la frequenta, attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento, garantito dalla professionalità dei docenti e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e la comunità.

PER I BAMBINI DAI TRE AI SEI ANNI:

- Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica ed irripetibile, sperimentare diversi ruoli e forme di identità (figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, ecc.);
- Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli;
- Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, riprodurre con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi attraverso linguaggi diversi;
- Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; esercitarsi al dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, sull'attenzione al punto di vista dell'altro e alla diversità di genere, sul primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato e rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curriculum della scuola dell'Infanzia intende promuovere lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti e delle relazioni, la predisposizione di spazi educativi accoglienti e stimolanti, la conduzione dell'intera giornata scolastica e l'organizzazione programmata delle attività didattiche. Il curriculum, pur essendo il risultato di un attento lavoro del team docente, mantiene la flessibilità necessaria per garantire il rispetto dei tempi e dei ritmi di ciascun bambino.

L'apprendimento avviene in una dimensione ludica, attraverso l'azione, l'esplorazione e il contatto con tutto ciò che circonda il bambino: oggetti, natura, arte, territorio, ecc.

La dimensione ludica dell'attività didattica viene valorizzata in quanto assicura ai bambini esperienze di apprendimento in tutte le dimensioni della loro personalità: cognitiva, sociale, affettiva ed espressiva. Il gioco in tutte le sue forme di espressione: di finzione, di immaginazione e di identificazione è risorsa privilegiata di conoscenza e di relazione. L'esplorazione e l'azione soddisfano la naturale curiosità dei bambini, il loro desiderio di fare, scoprire e conoscere.

Nella relazione educativa, "gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione", aiutano i bambini nella loro ricerca sollecitandoli a osservare, descrivere, riflettere, dare e chiedere spiegazioni, fare ipotesi, confrontarsi con l'altro. Nel processo di insegnamento-apprendimento il docente facilita e supporta il graduale processo di transizione dall'esperienza, quindi dal gioco e dall'attività diretta del bambino con gli altri, gli oggetti e i materiali, alla rappresentazione, cioè alla comunicazione e alla formalizzazione, attraverso uno o più linguaggi. L'organizzazione degli spazi e dei tempi in quanto importanti elementi di qualità pedagogica dell'ambiente educativo vengono organizzati con cura.

Lo spazio nella scuola dell'Infanzia non è semplicemente un contenitore, ma è uno spazio educativo pensato e costruito per i bambini: è uno spazio che parla dei bambini, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità attraverso l'ambiente fisico, la scelta e la disposizione degli arredi, dei giochi e dei materiali. Numerosi sono gli

obiettivi sottesi all'organizzazione dello spazio: gli angoli all'interno della sezione aiutano il bambino ad avere punti di riferimento, ad acquisire sicurezza e favoriscono l'organizzazione logica; i grandi spazi, come il salone, permettono l'esperienza di uno spazio allargato che risponde al bisogno di movimento dei bambini; gli spazi esterni, giardino o cortile, favoriscono l'osservazione e l'esplorazione della natura, lo sviluppo delle capacità di orientamento e soddisfano la loro esigenza di moto.

Il tempo è l'altra variabile che regola e determina il benessere dei bambini nella vita scolastica. La scansione dei tempi della giornata scolastica è pensata ed organizzata tenendo presente i bisogni educativi e i ritmi di vita dei bambini e, contemporaneamente, un ordinato svolgimento delle attività. Numerosi sono gli obiettivi sottesi all'organizzazione della giornata scolastica: i giochi e le attività, durante il tempo dell'accoglienza, favoriscono la socializzazione e la capacità di organizzarsi autonomamente; le attività di routine (appello, calendario, assegnazione degli incarichi) favoriscono lo sviluppo dell'identità e della cittadinanza; l'uso dei servizi igienici e la fruizione dei pasti (merenda e pranzo) promuovono l'acquisizione di autonomia, norme di vita pratica ed educazione alimentare; i giochi in salone favoriscono la socializzazione e lo sviluppo motorio; le attività inerenti i progetti e i percorsi di apprendimento promuovono lo sviluppo delle competenze; il riordino dei materiali, i giochi organizzati e i canti sostengono la socializzazione e la collaborazione con i coetanei, ecc.

Il succedersi regolare dei diversi momenti della giornata scolastica, con la loro ripetizione, dà sicurezza al bambino e gli consente di avere una prima "idea" del tempo: il tempo dell'incontro, il tempo dell'appello, il tempo dell'uso dei servizi igienici, il tempo della merenda e/od elpranzo, il tempo del gioco libero o organizzato, il tempo dell'impegno, ecc.

Le proposte educative e didattiche vengono programmate attraverso Progetti e Unità di apprendimento. Alcune Progetti sono comuni a tutte le scuole dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo, altri sono di plesso; le Unità di apprendimento sono specifiche di sezione o per fascia d'età.

Partendo dai traguardi per lo sviluppo della competenza, inerenti i campi di esperienza, riportati nelle Indicazioni, abbiamo indicato gli obiettivi di apprendimento suddivisi in tre livelli. Tenendo conto del grado di maturazione dei propri alunni le insegnanti utilizzeranno tali obiettivi per stilare percorsi di apprendimento rispondenti ai bisogni e alle capacità dei bambini della sezione.

Seguono:

- Gli obiettivi di apprendimento, distinti in tre livelli, e le competenze da raggiungere al termine della scuola dell'Infanzia, per i campi d'esperienza;
- Il sé e l'altro; Il corpo e il movimento; Immagini, suoni e colori; I discorsi e le parole e La conoscenza del mondo;
- Gli obiettivi di apprendimento, distinti in tre livelli, e le competenze da raggiungere al termine della scuola dell'Infanzia per l'Insegnamento dell'Educazione Cattolica (DPR 11 febbraio 2010).

ALUNNI ANTICIPATARI: ACCOGLIENZA E INSERIMENTO

Trabambini di due anni e mezzo e bambini di tre anni c'è una distanza che si manifesta nei comportamenti, nel bisogno più forte da parte dei più piccoli, di stare vicino ad un adulto di riferimento, nella minore autosufficienza ed autonomia, nel modo di comunicare e nel farsi intendere dagli altri, nel bisogno di stare da soli o in piccoli gruppi, nel bisogno di spazi di affettività e allo stesso tempo di esplorazione e movimento.

L'anticipo richiede di riconsiderare l'organizzazione della scuola dell'infanzia:

-) nel numero dei bambini per sezione
-) nella strutturazione della giornata, dei tempi e degli spazi,
-) nell'organizzazione dei laboratori
-) nella suddivisione per gruppi dei bambini.

A tal proposito le insegnanti si attiveranno in modo da adeguare l'organizzazione della giornata scolastica alle esigenze formative e psicologiche dei bambini di questa fascia di età.

ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI

Riguardo gli interventi a favore degli alunni in difficoltà, considerando che ciascuno di loro presenta una sua specificità ogni scuola prevede di assicurare, in attuazione dei principi generali della legge 104/92 una effettiva integrazione/inclusione degli alunni diversamente abili con interventi adeguati al tipo e alla gravità dell'handicap, compreso il ricorso alla flessibilità organizzativa delle sezioni sulla base di un progetto motivato e articolato di integrazione. Strutturare l'ambiente attraverso facilitazioni che permettono agli alunni il raggiungimento degli obiettivi organizzando le attività in modo da rispettare i tempi di apprendimento degli alunni integrandoli con quelli collettivi.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

ORGANIZZAZIONE DEI PLESSI:

La scuola dell'infanzia ospita i bambini iscritti nei tre plessi:

SCUOLA DELL'INFANZIA "LA CALETTA"



La nostra scuola si trova a La Caletta, piccola frazione marina appartenente al comune di Siniscola. Situata nel nord-est della Sardegna, La Caletta vanta un territorio con una costa tra le più affascinanti e suggestive dell'isola

I locali che compongono la nostra scuola hanno subito una modifica rispetto agli anni precedenti e sono situati in un'ala dello stesso edificio che ospita la scuola primaria.

All'esterno è circondata da un cortile molto spazioso che condivide con la primaria e con la secondaria di 1° grado.

L'interno dell'edificio, disposto tutto su un piano, è composto da:

) Tre aule, due bagni per i bambini, un bagno per gli adulti che si affacciano su un antibagno.



Tutti gli spazi si affacciano e possono comunicare tra loro attraverso un andito dal quale si può accedere anche al cortile

ORGANIZZAZIONE e vita scolastica...

Nella nostra Scuola le tre sezioni, per l'anno scolastico in corso sono così organizzate:



La **SEZ. A** ospita i bambini di 5 anni seguiti dalle insegnanti Fiori Tiziana, Luche Tiziana, Pasqualina Porcu (sostegno), Maria Luisa Mereu (sostegno).

La **SEZ. B** ospita i bambini di 3 anni seguiti dalle insegnanti Maria Bicchiri, Maria Teresa Loddo, Pietrina Maria Pittalis (sostegno).

La **SEZ. C** ospita i bambini di 4 anni seguiti dalle insegnanti Congiu Eleonora, Piga Antonia.

Una volta alla settimana nei giorni di martedì e venerdì, opera per 1 e mezza in ogni sezione, l'insegnante di religione Pau Rossana.



Nel rispetto della libertà di coscienza e della responsabilità educativa dei genitori, è garantito a ciascuno il diritto di scegliere se avvalersi o meno di questo insegnamento. In quest'ultimo caso i bambini che non sene avvalgono verranno assistiti dalla docente di sezione.

Il personale ausiliare è composto da: due collaboratrici scolastiche.

SCUOLA DELL'INFANZIA "SA SEDDA"



La scuola dell'Infanzia di "Sa Sedda", occupa un'ala del piano terra dello stesso caseggiato in cui si trova la Scuola Primaria. Dispone di due aule per uso sezione, un ampio salone adibito a giochi collettivi ed uso audiovisivi, un ingresso adibito a spogliatoio, un bagno con tre servizi igienici riservato ai bambini, un bagno per gli adulti, un servizio igienico adatto ai bambini portatori di handicap. Sono condivisi con la scuola primaria, la palestra, l'auditorium, la sala mensa con annessa cucina e la biblioteca. Sono disponibili i seguenti sussidi: sala giochi, aula attrezzata di Lim. Gli spazi esterni sono in fase di sistemazione.

ORGANIZZAZIONE e vita scolastica...

Nella nostra Scuola quest'anno sono state attivate due sezioni eterogenee: una con i bambini di 3/ 4 anni. Una sezione di 4/5 anni in cui è presente un bambino diversamente abile.

Per l'anno scolastico in corso sono così organizzate:



La **SEZ. A** ospita i bambini di 4/5 anni seguiti dalle insegnanti Francesca Maria Carta (ins. di sostegno), Casuscelli Maria Denise e Messa Martina

La **SEZ. B** ospita i bambini di 3/4 anni seguiti dalle insegnanti Biosa Lucia, Fancello Sebastiana.

Due volte alla settimana opera in tutte le sezioni, un ora e mezza

l'insegnante di religione Carzedda Daniela.

Nel rispetto della libertà di coscienza e della responsabilità educativa dei genitori, è garantito a ciascuno il diritto di scegliere se avvalersi o non avvalersi di questo insegnamento. In quest'ultimo caso vengono attivati insegnamenti alternativi.

Il personale ausiliare è composto da: due collaboratori scolastici.



SCUOLA DELL'INFANZIA "VIVALDI"



La Scuola dell'infanzia "Vivaldi" all'esterno è circondata da un giardino molto spazioso. L'interno dell'edificio è composto da:

-) Un piano superiore dove si trovano tre aule, una sala lavoro, due bagni per i bambini, un bagno per gli adulti
-) E un piano terra dove ci sono un salone per i giochi, un refettorio, una cucina, un bagno per i bambini.

Tutti gli spazi sono comunicanti tra loro attraverso un andito e una scala interna e da vari ingressi che si affacciano al giardino.

L'ingresso principale è situato al piano superiore, gli ingressi secondari sono situati invece al piano inferiore dai quali si può accedere alla sala giochi, al refettorio e alla cucina.

ORGANIZZAZIONE e vita scolastica...

Nella nostra Scuola le due sezioni, per l'anno scolastico in corso sono così organizzate:



La **SEZ. A** ospita i bambini di 2 anni e mezzo 3/4 seguiti dalle insegnanti Boneddu Maria Grazia, Brundu Rosa Angela.

La **SEZ. B** ospita i bambini di 4/5 anni seguiti dalle insegnanti Carta Giuseppina, Farina Lucia, Aledda Antonella (sostegno).

Una volta alla settimana opera per un'ora e mezza in ogni sezione, anche l'insegnante di religione Carzedda Daniela



Nel rispetto della libertà di coscienza e della responsabilità educativa dei genitori, è garantito a ciascuno il diritto di scegliere se avvalersi o non avvalersi di questo insegnamento. In quest'ultimo caso vengono attivati insegnamenti alternativi.

Il personale ausiliare è composto da: due collaboratori scolastici.

ORGANIZZAZIONE DEI BAMBINI, TEMPI E SPAZI NEI TRE PLESSI:

L'organizzazione dei bambini, dei tempi e degli spazi è una delle condizioni indispensabili per una buona qualità dell'apprendimento e per lo sviluppo delle interazioni fra bambini e fra adulti e bambini.

Gli spazi vengono predisposti in modo tale da creare un ambiente articolato e plurifunzionale, adatto ad una stimolazione strutturata e adeguata ai bisogni dei bambini e alle finalità del progetto educativo.

I tempi della giornata scolastica vengono articolati in modo da:

-) Rispettare i bisogni e i ritmi biologici dei bambini;
-) Diversificare le attività durante la giornata;
-) Offrire contesti organizzati che diano sicurezza ai bambini.

I bambini sono organizzati in sezioni omogenee, solo per casi eccezionali e di necessità possono divenire eterogenee:

-) Per gruppi di intersezione
-) Per gruppi di attività

Le attività sono:

-) Individuali
-) A due
-) In Piccolo Gruppo
-) In sezione
-) In intersezione
-) In laboratorio

LA GIORNATA SCOLASTICA

La progettazione si modula su ritmi di sviluppo, su modi di essere, su stili d'apprendimento d'ogni bambino; si avvale inoltre di tutte le strategie e le strumentazioni che consentono di orientare, sostenere e guidare l'apprendimento ed è:

-) Aperta agli interessi dei bambini e alle risorse dell'ambiente;
-) Flessibile nel rispetto dei tempi e delle modalità di realizzazione;
-) Capace di sollecitare le potenzialità, i linguaggi, le forme d'intelligenza;
-) Articolata attraverso i campi d'esperienza



TEMPI	PROPOSTE	SPAZI
8:00 - 9:00	ENTRATA - ACCOGLIENZA INDIVIDUALE E SOCIALE - ATTIVITÀ DI TIPO AFFETTIVO RELAZIONALE	SEZIONE O SALONE
9:00 - 9:45	ATTIVITÀ DI ROUTINE: CONVERSAZIONI - APPELLO - COMPILAZIONE CALENDARIO	SEZIONE O SALONE
9:45- 11:45	ATTIVITÀ INERENTI ALLA PROGRAMMAZIONE - ATTIVITÀ RECUPERO POTENZIAMENTO	SEZIONE O SALONE
11:45 - 13:00	PULIZIA PERSONALE - PRANZO	SEZIONE O SALONE
13:00 - 14:00	GIOCO LIBERO - PRIMA USCITA	SEZIONE O SALONE
14:00 - 15:30	ATTIVITÀ DI RECUPERO E APPROFONDIMENTO INERENTI ALLA PROGRAMMAZIONE	SEZIONE O SALONE
15:30 - 16:00	USCITA - GIOCHI - CANTI - SALUTI	SEZIONE O SALONE

La programmazione didattica mira a determinare, attraverso i progetti e le unità didattiche, gli obiettivi formativi e relazionali, delinea in modo più analitico e completo la strutturazione degli spazi, dei tempi, dei materiali, la metodologia, le procedure d'osservazione e di verifica, l'organizzazione della sezione, le attività ricorrenti, l'integrazione di alunni diversamente abili.

LA METODOLOGIA

La metodologia della scuola dell'infanzia riconosce come suoi connotati essenziali:

-) La vita di relazione
-) La valorizzazione del gioco
-) L'esplorazione e la ricerca

La vita di relazione è la modalità attraverso cui si svolgono molti giochi ed esplorazioni. Il ricorso a varie modalità di relazione (coppia, piccolo gruppo, gruppo allargato con o senza l'insegnante) favorisce gli scambi e facilita la risoluzione di problemi, il gioco simbolico e lo svolgimento di attività più complesse.

Il gioco è il connotato essenziale della scuola dell'infanzia, non più inteso come semplice divertimento, ma come risorsa privilegiata d'apprendimento e di relazione.

Contribuisce allo sviluppo fisico, è importante per la comunicazione, è sfogo d'energie emozionali, soddisfa bisogni d'apprendimento, stimola la creatività, sviluppa la coscienza di sé, insegna a stabilire relazioni sociali.

Le proposte di gioco che la scuola dell'infanzia offre ai bambini si differenziano in:

-) Giochi liberi e guidati;
-) Giochi di movimento;
-) Giochi di costruzione;
-) Giochi imitativi, di ruolo;
-) Giochi strutturati.

L'esplorazione e la ricerca Le esperienze promosse nella scuola dell'infanzia fanno leva sull'originaria curiosità dei bambini, inserendola in un clima positivo di esplorazione e di ricerca, atteggiamenti senza i quali l'apprendimento può perdere motivazioni, slancio, possibilità di progredire.

PROGETTAZIONE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> 5) - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 6) - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7) - COMPETENZA IMPRENDITORIALE 	<p>IL SÉ E L'ALTRO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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.
<ul style="list-style-type: none"> 5) - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 7) - COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8) - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE 	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
<ul style="list-style-type: none"> 4) - COMPETENZA DIGITALE 5) - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 7) - COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8) - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE 	<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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.
<ul style="list-style-type: none"> 1) - COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2) - COMPETENZA MULTILINGUISTICA 5) - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 7) - COMPETENZA IMPRENDITORIALE 	<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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.
<ul style="list-style-type: none"> 3) - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 5) - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 7) - COMPETENZA IMPRENDITORIALE 	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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: 1) COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: ITALIANO

	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none">)] Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.)] Comprendere testi di vario tipo letti da altri.)] Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none">)] Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.)] Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.)] Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.)] Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.)] Analizzare e commentare figure di crescente complessità.)] Formulare frasi di senso compiuto.)] Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.)] Esprimere sentimenti e stati d'animo.)] Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.)] Inventare storie e racconti.)] Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.)] Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.)] Riprodurre e confrontare scritture.)] Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 	<ul style="list-style-type: none">)] Principali strutture della lingua italiana.)] Elementi di base delle funzioni della lingua.)] Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.)] Principi essenziali di organizzazione del discorso.)] Principali connettivi logici.)] Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. <p>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante</p>	<ul style="list-style-type: none">)] Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla.)] A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo.)] Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco: di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze.)] Costruire brevi e semplici filastrocche in rima.)] A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.)] A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano.)] A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni.

EVIDENZE

-)] 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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 2) COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA STRANIERA

	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none">)] Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.)] Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. 	<p>Ricezione orale (ascolto)</p> <ul style="list-style-type: none">)] Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. <p>Produzione orale</p> <ul style="list-style-type: none">)] 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. 	<ul style="list-style-type: none">)] Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.)] Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.)] Strutture di comunicazione semplici e quotidiane. 	<ul style="list-style-type: none">)] Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.)] Presentarsi.)] 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.
-)] Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 1) COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

RUBRICA VALUTATIVA: ITALIANO

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
ASCOLTO E PARLATO	Il bambino ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	Presta scarsa attenzione e non interagisce negli scambi comunicativi.	Presta attenzione con discontinuità e interagisce in modo non sempre pertinente.	Ascolta e interagisce in modo attento e pronto.	Ascolta ed interagisce in modo pertinente e per tempi prolungati.
LETTURA	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Ascolta racconti e storie mostrando interesse.	Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo su domandestimolo dell'insegnante.	Distingue i simboli dalle lettere e dai numeri. Dato un esempio sa sillabare parole bisillabe e trisillabe.	Legge da solo il proprio nome e quello dei compagni, nomina lettere e sillaba spontaneamente alcune parole.
SCRITTURA	Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	Esegue correttamente attività di pregrafismo.	Copia il proprio nome e semplici parole.	Scriva il proprio nome da solo. Copia parole più complesse e ne rappresenta il contenuto.	Scriva da solo parole nuove. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO	Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	Comunica ed esprime agli altri le proprie emozioni attraverso un limitato linguaggio verbale.	Comunica ed esprime agli altri le proprie emozioni attraverso il linguaggio verbale.	Comunica ed esprime agli altri le proprie emozioni, i ragionamenti e i pensieri attraverso il linguaggio verbale.	Comunica ed esprime agli altri le proprie emozioni, i ragionamenti e i pensieri con una pluralità di linguaggi.

RUBRICA VALUTATIVA: LINGUA STRANIERA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
ASCOLTO	Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Ascolta canzoncine prodotte dall'insegnante.	Ascolta canzoncine e brevi frasi pronunciate dall'insegnante.	Comprende semplici parole e brevi messaggi pronunciati dall'insegnante.	Comprende ed esegue semplici istruzioni e compiti pronunciati dall'insegnante.
PARLATO	Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Riproduce pochi e semplici vocaboli ascoltati dall'insegnante.	Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.	Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.	Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria, utilizza parole e frasi standard memorizzate.
LETTURA	Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Abbina, con l'aiuto dell'insegnante, le parole che ha imparato alle illustrazioni corrispondenti.	Abbina le parole che ha imparato alle illustrazioni corrispondenti.	Pronuncia parole note per descrivere un'immagine.	Pronuncia brevi frasi note per descrivere un'immagine.
SCRITTURA	Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Riproduce graficamente immagini di vocaboli noti pronunciati e mostrati dall'insegnante.	Riproduce graficamente immagini di vocaboli noti pronunciati dall'insegnante.	Riproduce graficamente vocaboli noti pronunciati dall'insegnante.	Riproduce graficamente in autonomia vocaboli noti pronunciati dall'insegnante.

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 3) COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA

	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> J Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. J Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. J 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. J Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. J Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. J Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. J Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. J Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> J Raggruppare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. J Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. J Individuare la relazione fra gli oggetti. J Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. J Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. J Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). J Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). J Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. J Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. J Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. J Comprendere e rielaborare mappe e percorsi Costruire modelli e plastici. J Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. J Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. J Porre domande sulle cose e la natura. J Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. J Descrivere e confrontare fatti ed eventi. J Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. J Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. J Elaborare previsioni ed ipotesi. J Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. J Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. J Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. J Costruire modelli di rappresentazione della realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> J Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. J Linee del tempo. J Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata: giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. J Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...). J Raggruppamenti. J Seriazioni e ordinamenti. J Serie e ritmi. J Simboli, mappe e percorsi. J Figure e forme. J Numeri e numerazione. J Strumenti e tecniche di misura. 	<ul style="list-style-type: none"> J Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. J Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. J Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc). J Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane. J 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". J Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. J Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali). J Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. J Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...). J Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni.
	EVIDENZE			
	<ul style="list-style-type: none"> J 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. J Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. J Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. J Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. J Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. J 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. J 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: 3) COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

RUBRICA VALUTATIVA: MATEMATICA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
NUMERI	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.	Con la guida dell'insegnante, raggruppa oggetti.	Raggruppa oggetti.	Raggruppa e ordina rispettando le indicazioni date, confronta quantità utilizzando alcuni simboli per registrare.	Raggruppa e ordina con precisione secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità utilizzando semplici simboli per registrare.
SPAZIO E FIGURE	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra ecc. Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Colloca nello spazio scolastico sé stesso e gli oggetti a lui familiari e, gratificato, esegue alcuni semplici percorsi.	Colloca nello spazio sé stesso e alcuni oggetti ed esegue semplici e brevi percorsi sulla base di indicazioni date.	Colloca nello spazio sé stesso, oggetti, persone ed esegue semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali.	Colloca nello spazio sé stesso, oggetti, persone ed esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
RELAZIONI, MISURE, DATI	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.	Esegue, se guidato, le prime misurazioni di lunghezza e pesi.	Esegue su imitazione le prime misurazioni di lunghezza e pesi.	Esegue correttamente le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità.	Esegue con sicurezza le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità usando strumenti alla sua portata.

RUBRICA VALUTATIVA: SCIENZE

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
ESPLORAZIONE, OSSERVAZIONE E DESCRIZIONE DI OGGETTI	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.	Individua, a richiesta, grosse differenze tra gli oggetti e tra i materiali.	Individua differenze e trasformazioni tra gli oggetti e tra i materiali.	Individua e motiva trasformazioni nelle cose. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni.	Individua e motiva differenze e trasformazioni nelle cose e, con sicurezza, le rappresenta.
L' UOMO, I VIVENTI E L' AMBIENTE	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Osserva, stimolato, aspetti della realtà. Rileva informazioni semplici e immediate.	Osserva aspetti della realtà naturale e, stimolato, osserva gli organismi viventi.	Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande.	Osserva, con curiosità, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Rileva informazioni più complesse, pone domande e, aiutato, formula ipotesi.

RUBRICA VALUTATIVA: TECNOLOGIA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
OSSERVARE	Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Osserva e rappresenta con disegni semplici artefatti.	Osserva e rappresenta graficamente artefatti e ne coglie forma e funzione.	Osserva artefatti e li rappresenta graficamente cogliendone forma, materiale, funzione e proprietà.	Osserva artefatti, li rappresenta graficamente cogliendone forma, materiale, funzione e proprietà e rielabora verbalmente quanto realizzato.
PREVEDERE	Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Esplora gli oggetti e i materiali a disposizione e li usa.	Esplora gli oggetti e i materiali, pone domande e realizza semplici artefatti.	Esplora gli oggetti e i materiali, pone domande, dialoga e discute, realizza semplici artefatti.	Esplora gli oggetti e i materiali, pone domande, dialoga, discute e progetta ipotesi e procedure per la realizzazione di un semplice artefatto.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 4) COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ...</p> <p>Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Il computer e i suoi usi.</p> <p>Mouse.</p> <p>Tastiera.</p> <p>Icone principali di Windows e di Word.</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...).</p>	<p>Vedi abilità.</p>
EVIDENZE				
<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.</p> <p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>				

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 4) COMPETENZA DIGITALE

RUBRICA VALUTATIVA:

	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.</p>	<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</p>
	<p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>	<p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 5 - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE - GEOGRAFIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO – IL SÉ E L’ ALTRO – I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none">] 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. 	<ul style="list-style-type: none">] 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. 	<ul style="list-style-type: none">] Semplici strategie di memorizzazione.] Schemi, tabelle, scalette.] Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro. 	<ul style="list-style-type: none">] 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: 5 - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

RUBRICA VALUTATIVA: STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	Individua alcune fasi delle attività scolastiche e, con l'aiuto dell'insegnante, riferisce eventi sulle sue esperienze utilizzando un linguaggio verbale essenziale.	Individua le fasi temporali delle attività scolastiche e, con l'aiuto dell'insegnante, riferisce eventi sulle sue esperienze utilizzando un linguaggio verbale semplice.	Si orienta nel tempo delle attività quotidiane e della settimana e riferisce eventi sulle sue esperienze utilizzando un linguaggio verbale.	Si orienta nel tempo delle attività quotidiane e della settimana e riferisce eventi del passato recente utilizzando un linguaggio appropriato.
PRODUZIONE	Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Rielabora verbalmente storie, se aiutato da immagini in sequenza.	Riferisce in maniera essenziale di episodi del passato più recente e li rappresenta con semplici disegni.	Riferisce semplici episodi del suo vissuto e rappresenta graficamente storie.	Sa riferire, con un lessico appropriato, e rappresentare graficamente storie ed episodi del proprio vissuto.
REGOLE SOCIALI E CIVICHE	Il bambino 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.	Rispetta saltuariamente le regole di convivenza, le proprie cose e quelle altrui.	Rispetta generalmente le regole di convivenza, le proprie cose e quelle altrui.	Rispetta le regole di convivenza dimostrando di condividerle. Riconosce l'autorità dell'adulto.	Rispetta le regole di convivenza assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti.

RUBRICA VALUTATIVA: GEOGRAFIA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
ORIENTAMENTO	Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ... segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Esplora gli spazi della scuola e si muove sulla base di indicazioni date.	Esplora gli spazi della scuola e si orienta in maniera autonoma.	Esplora gli spazi della scuola e si orienta con sicurezza padroneggiando le indicazioni di parametri spazio-temporali ricevute.	Esplora gli spazi della scuola, si orienta con sicurezza e riferisce sulla base di parametri spazio-temporali noti.
LINGUAGGIO DELLA GEO- GRAFICITÀ	Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ... segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Colloca nello spazio scolastico sé stesso e gli oggetti a lui familiari e, gratificato, esegue alcuni semplici percorsi.	Colloca nello spazio sé stesso e gli oggetti a lui familiari ed esegue brevi percorsi sulla base di indicazioni date.	Colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone ed esegue semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali.	Colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone ed esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali: sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, in alto, in basso.
PAESAGGIO	Il bambino osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.	Se guidato compie osservazioni sulla natura e i suoi fenomeni in modo globale.	Compie osservazioni sulla natura e i suoi fenomeni in modo essenziale.	Coglie le trasformazioni della natura, osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi e li classifica sulla base di precise indicazioni.	Coglie le trasformazioni della natura, osserva con attenzione i fenomeni naturali e gli organismi viventi e li classifica.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 6) COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>IL SÉ E L' ALTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> J 1 - Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. J Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. J Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. J Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. J Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. J Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. J Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. J Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente: seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> J Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. J Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. J Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. J Rispettare i tempi degli altri. J Collaborare con gli altri. J Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. J Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. J Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. J Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. J Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. J Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. J Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. J Scambiare giochi, materiali, ecc... J Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. J Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. J Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. J Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> J Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...). J Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. J Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. J Regole della vita e del lavoro in classe. J Significato della regola. J Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). 	<ul style="list-style-type: none"> J A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. J Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. J Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni. J Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. J Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. J Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti. J Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. J Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità.
EVIDENZE			
<ul style="list-style-type: none"> J 1 - Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. J 2 - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. J 3 - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. J 4 - 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. J 5 - 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. J 6 - 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. J 7 - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 6) COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

RUBRICA VALUTATIVA:

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
IL SÉ E L' ALTRO	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p>	<p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p>
	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p>	<p>Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p>	<p>Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p>	<p>Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p>	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p>
	<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p>	<p>Sa di avere una storia personale e familiare.</p>	<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia.</p>	<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, e alcune della comunità.</p>	<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p>
	<p>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.</p>	<p>Si confronta, con gli adulti e con gli altri bambini.</p>	<p>Riflette, si confronta, con gli adulti e con gli altri bambini.</p>	<p>Riflette, si confronta, con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>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.</p>
	<p>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.</p>	<p>Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.</p>	<p>Pone domande su ciò che è bene o male, e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.</p>	<p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, 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.</p>	<p>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.</p>
	<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.</p>	<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, i servizi pubblici.</p>	<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici.</p>	<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 7) COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
	<ul style="list-style-type: none"> J Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. J Assumere e portare a termine compiti e iniziative. J Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. J Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> J Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. J Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. J Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. J Formulare proposte di lavoro, di gioco ... J Confrontare la propria idea con quella altrui. J Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. J Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. J Formulare ipotesi di soluzione. J Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. J Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. J Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... J Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. J Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> J Regole della discussione. J I ruoli e la loro funzione. J Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). J Fasi di un'azione. Modalità di decisione (es. "Sei cappelli"). 	<ul style="list-style-type: none"> J Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. J Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare. J Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. J "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. J Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. J Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.
	EVIDENZE			
	<ul style="list-style-type: none"> J 1 - Prende iniziative di gioco e di lavoro. J 2 - Collabora e partecipa alle attività collettive. J 3 - Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. J 4 Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. J Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. J 5 Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni effettuando l'autocorrezione. 			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 7) COMPETENZA IMPRENDITORIALE

RUBRICA VALUTATIVA:

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	Prende iniziative di gioco e di lavoro.	Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.
	Collabora e partecipa alle attività collettive.	Partecipa alle attività collettive.	Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.	Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.	Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.
	Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.	Riconosce problemi e chiede aiuto.	Riconosce problemi e pone domande su come superarli.	Osserva situazioni e fenomeni, Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.	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.	Sollecitato dall'adulto opera scelte tra due alternative.	Opera scelte tra due alternative spiegandole con frasi molto semplici.	In presenza di più possibilità cerca diverse soluzioni relative a giochi o a compiti.	Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità, motivandole.
	Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni effettuando l'autocorrezione.	Riconosce il proprio lavoro.	Verbalizza le proprie azioni e il proprio lavoro.	Esprime valutazioni sulle proprie azioni e sul proprio lavoro.	Esprime valutazioni sulle proprie azioni e sul proprio lavoro effettuando l'autocorrezione.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 8) COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

IL CORPO E IL MOVIMENTO	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
	<ul style="list-style-type: none"> J Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. J Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. J Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. J Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> J Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. J Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. J Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. J Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. J Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. J Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi J Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> J Il corpo e le differenze di genere. J Regole di igiene del corpo e degli ambienti. J Gli alimenti. J Il movimento sicuro. J I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. J Le regole dei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> J Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzocine, ritmi) per la denominazione. J Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. J Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi. J Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. J In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. J In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).
EVIDENZE				
<ul style="list-style-type: none"> J 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. J 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. J 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. J Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. J Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 				

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 8) COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>)] Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).</p>	<p>)] Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); Ascoltare brani musicali.</p> <p>)] Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni.</p> <p>)] Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>)] Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>)] Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.</p> <p>)] Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>)] Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>)] Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>)] Usare modi diversi per stendere il colore.</p> <p>)] Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.</p> <p>)] Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p> <p>)] Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.</p> <p>)] Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>)] Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>)] Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare.</p> <p>)] Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>)] Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>)] Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>)] Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>)] Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi.</p> <p>)] Principali forme di espressione artistica.</p> <p>)] Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.</p> <p>)] Gioco simbolico</p>	<p>)] Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale.</p> <p>)] Drammatizzare situazioni, testi ascoltati.</p> <p>)] Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto.</p> <p>)] Copiare opere di artisti; commentare l'originale.</p> <p>)] Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica.</p> <p>)] Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione.</p> <p>)] Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc).</p> <p>)] Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca.</p> <p>)] Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.</p> <p>)] Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali</p>
EVIDENZE			
<p>)] Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>)] Invento 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.</p> <p>)] 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.</p> <p>)] 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.</p> <p>)] Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: 8) COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

RUBRICA VALUTATIVA: MUSICA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO	
IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI	PERCEZIONE	Il bambino 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.	Ascolta brani musicali con scarso interesse e non esprime gradimento.	Ascolta brani musicali con scarso interesse ed esprime gradimento.	Ascolta brani musicali con discreto interesse ed esprime semplici opinioni.	Ascolta brani musicali con interesse ed esprime opinioni ed emozioni.
	PRODUZIONE	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.	Riproduce suoni ascoltati, semplici ritmi e frammenti canori.	Canta semplici canzoni, produce sequenze sonore e ritmi con materiali non strutturati.	Canta canzoni individualmente e produce sequenze sonore e ritmi con la voce, il corpo, con materiali strutturati e non.	Canta canzoni individualmente e produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati e non.

RUBRICA VALUTATIVA: ARTE E IMMAGINE

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO	
IMMAGINI, SUONI, COLORI	ESPRIMERSI E COMUNICARE	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Esegue semplici disegni schematici senza particolari finalità espressive.	Si esprime attraverso il disegno e spiega cosa vuole rappresentare.	Si esprime con il disegno ed utilizza diverse tecniche grafiche e manipolative.	Si esprime con il disegno e realizza attività plastico-manipolative con intenzionalità ed accuratezza.
	OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	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 dalla tecnologia.	Utilizza la rappresentazione corporea per esprimere semplici contenuti.	Utilizza la rappresentazione corporea per raccontare ed esprimersi.	Utilizza la rappresentazione iconica e corporea per raccontare, esprimersi ed illustrare.	Utilizza con creatività la rappresentazione iconica e drammatico-espressiva per raccontare, esprimersi ed illustrare.

RUBRICA VALUTATIVA: SCIENZE MOTORIE

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE SPECIFICHE	LIVELLO DI PADRONANZA 1 INIZIALE	LIVELLO DI PADRONANZA 2 BASE	LIVELLO DI PADRONANZA 3 INTERMEDIO	LIVELLO DI PADRONANZA 4 AVANZATO	
IL CORPO E IL MOVIMENTO - IL SÉ E L'ALTRO - LA CONOSCENZA DEL MONDO	PERCEPIRE IL PROPRIO CORPO	Il bambino riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne rappresenta il corpo fermo e in movimento.	Conosce il proprio corpo e lo rappresenta in modo incompleto, ne conosce solo pochissime funzioni.	Conosce il proprio corpo e lo rappresenta in modo quasi completo, ne conosce solo poche funzioni.	Conosce il proprio corpo e lo rappresenta in modo completo, conosce alcune funzioni.	Conosce il proprio corpo e lo rappresenta in modo completo e dettagliato, ne conosce tutte le funzioni.
	COMUNICARE CON IL CORPO	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.	Stimolato dall'insegnante, individua con difficoltà le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali ed espressive del proprio corpo.	Stimolato dall'insegnante, individua le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali ed espressive del proprio corpo.	Conosce le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali ed espressive del proprio corpo.	È consapevole delle potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali ed espressive del proprio corpo.

VALUTAZIONE

La valutazione delle proposte educative e didattiche programmate e realizzate si svolge attraverso il confronto e la discussione negli incontri collegiali preposti (programmazioni di plesso ed intersezioni di plesso).

Durante i primi mesi si procede con una attenta analisi della situazione iniziale per valutare le competenze di base di ciascuno al fine di avere un quadro chiaro dal quale partire per elaborare la programmazione annuale. In questa direzione le griglie di valutazione quadrimestrali costituiranno un valido supporto per il percorso.

VERIFICA

La VERIFICA dei percorsi individuali di ciascun bambino si costruisce tenendo conto delle osservazioni occasionali e dei comportamenti dei bambini nei diversi momenti della giornata, delle conversazioni libere e guidate, delle caratteristiche degli elaborati individuali facendo riferimento ai seguenti criteri:

-) Progressi nell'apprendimento in termini di "sapere, saper fare e saper essere" rispetto ai livelli di partenza;
-) Impegno, interesse e partecipazione alla vita scolastica;
-) Crescita globale della personalità dell'alunno;
-) Manifestazioni positive e non, espresse dai bambini nell'ambito delle attività curriculari svolte;
-) Capacità di rappresentare e spiegare eventi e di formulare previsioni e ipotesi.

Per i bambini in difficoltà le docenti di sostegno in accordo con le docenti di sezione prevedranno un accertamento graduale dei risultati raggiunti e un confronto dei progressi conseguiti.