

COMPETENZA CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA (LINGUA ITALIANA)CAMPI DI ESPERIENZA: **I DISCORSI E LE PAROLE**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **ITALIANO**CAMPI E DISCIPLINE CONCORRENTI: **tutti**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<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 alle altre 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"> ▪ L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazioni, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. ▪ Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. ▪ Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. ▪ Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. ▪ Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. ▪ Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. ▪ Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. ▪ Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. ▪ È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo). ▪ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p><i>I discorsi e le parole</i></p> <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. - Formulare frasi di senso compiuto usando un vocabolario linguistico appropriato. - 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. 	<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><i>Ascolto e parlato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicare in modo spontaneo, naturale e ordinato i propri vissuti, sentimenti ed emozioni. - Ascoltare gli altri e partecipare ad una conversazione libera e/o guidata intervenendo in modo pertinente, rispettando le regole. - Ascoltare e comprendere il significato di istruzioni e individuarne la sequenza temporale. - Ascoltare e comprendere un racconto, una descrizione, una poesia ed individuarne gli elementi essenziali. - Rielaborare oralmente una storia ascoltata rispettando l'ordine logico e cronologico. - Fare anticipazioni sul testo a partire dal titolo e fare ipotesi sullo sviluppo di una storia. - Descrivere oralmente, seguendo una traccia, se stessi, un'immagine, un giocattolo, un ambiente... - Raccontare esperienze personali e/o brevi storie partendo da immagini o parole. - Ascoltare, memorizzare e ripetere filastrocche, canti, poesie... <p><i>Letture</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere espressivamente, a voce alta, brevi testi narrativi, descrittivi, informativi e poetici, dimostrando di coglierne gli elementi essenziali. - Usare la tecnica della lettura silenziosa. - Leggere e memorizzare testi poetici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Racconti di esperienze personali e/o di storie ascoltate. - Fonemi, grafemi e digrammi. - L'ordine alfabetico. - Lettura di storie - Osservazione della realtà. - Osservazione di immagini. - Le convenzioni ortografiche. - Descrizioni di luoghi, persone, animali e cose. - Le sequenze di un testo - La struttura di una frase. - Divisione della frase in sintagmi. - I nessi temporali. - Gruppo del soggetto, gruppo del predicato. - Il nome, l'articolo, il verbo e l'aggettivo. - L'h nelle forme del verbo avere. - Il tempo del verbo. - La punteggiatura.



<ul style="list-style-type: none"> - Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. - Riprodurre e confrontare scritte. - Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 		<p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulare e scrivere autonomamente brevi frasi e didascalie che rispettino le fondamentali convenzioni ortografiche. - Riordinare frasi. - Scrivere e completare, collettivamente ed individualmente, con l'aiuto di uno schema, semplici descrizioni, racconti, filastrocche ... - Individuare le sequenze di un testo, rappresentarle iconicamente in successione logico-temporale e descriverle con didascalie. <p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arricchire progressivamente il lessico con vocaboli specifici riflettendo sul significato delle parole. - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere l'ordine alfabetico. - Conoscere e usare correttamente le convenzioni ortografiche: le doppie, i digrammi, i suoni particolari, l'accento, l'apostrofo, la divisione in sillabe, il verbo avere... - Conoscere e usare i principali segni di punteggiatura. - Individuare all'interno di frasi date il gruppo soggetto e il gruppo predicato. - Individuare all'interno di frasi date la frase minima: soggetto e predicato. 	
--	--	---	--



		<ul style="list-style-type: none"> - Ampliare attraverso domande guida la frase minima. - Individuare in una frase data il verbo e individuarne il tempo. - Stabilire relazioni tra l'ordine delle parole e il significato di una frase. - Riconoscere e usare i nessi temporali. 	
MEDIAZIONE DIDATTICA			
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE ... da verificare e valutare	
<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. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana. 	



COMPETENZA CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

CAMPI DI ESPERIENZA: **I DISCORSI E LE PAROLE**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **LINGUA INGLESE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate. ▪ Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. ▪ Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti. ▪ Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. ▪ Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. ▪ Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine ▪ Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. ▪ Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
Ricezione orale (ascolto) - Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute	- Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.	Ricezione orale (ascolto) LISTENING - OB1 - Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.	- Ambiti lessicali relativi ai colori, numeri da 1 a 20, oggetti della classe;



<p>familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <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"> -Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune. -Strutture di comunicazione semplici e quotidiane. 	<p>Interazione orale SPEAKING OB3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concrete utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. <p>Ricezione scritta (lettura) READING OB2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente <p>Produzione scritta WRITING OB4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Domande e risposte per chiedere i nomi propri e per rispondere; - Strutture per identificare e nominare oggetti - Saluti formali e informali - Imperativo usato per dare ordini e comandi - Aggettivi qualificativi - Strutture per chiedere l'età e per esprimere preferenze - Ambiti lessicali relativi ad Halloween, Christmas ed alle feste in genere - Strutture per chiedere e rispondere sulle quantità - Vocabolario relativo ai giocattoli - Le preposizioni - Lessico riferito alla famiglia - To like - Localizzazione di ambienti e persone - There is / there are - Ambiti lessicali relativi alla casa
MEDIAZIONE DIDATTICA			
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE ... da verificare	
<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. 		<p>Sa utilizzare un vocabolario essenziale in lingua inglese legato a contenuti vicini alle sue esperienze.</p>	



COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA - SCIENZE – GEOGRAFIA -TECNOLOGIACAMPI DI ESPERIENZA: **LA CONOSCENZA DEL MONDO**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **MATEMATICA – SCIENZE – GEOGRAFIA - TECNOLOGIA****LA CONOSCENZA DEL MONDO: Numero e spazio****MATEMATICA****TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012**

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere ad una calcolatrice. ▪ Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura e che sono state create dall'uomo. ▪ Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. ▪ Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). ▪ Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. ▪ Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. ▪ Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. ▪ Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. ▪ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista degli altri. ▪ Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...). ▪ Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà.



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare secondo criteri dati o personali. - Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. - Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. - 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. - 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. - Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. - Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> -Concetti temporali (prima dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata - Linee del tempo -Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni -Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) -Raggruppamenti - Seriazioni e ordinamenti -Serie e ritmi -Simboli, mappe e percorsi - Figure e forme - Numeri e numerazione 	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare, leggere e scrivere i numeri naturali, entro il cento, sia in cifre che in lettere riconoscendone l'aspetto ordinale. - Contare in senso progressivo e regressivo. - Confrontare, ordinare numeri e collocarli sulla linea dei numeri. - Costruire e memorizzare le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Stabilire una relazione d'ordine fra i numeri usando i simboli $>$, $<$ e $=$. - Acquisire il concetto di centinaio. - Comporre e scomporre i numeri. - Riconoscere nei numeri il valore posizionale delle cifre. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali. - Velocizzare e semplificare il calcolo con l'uso di alcune proprietà delle operazioni. - Eseguire addizioni e sottrazioni, tra numeri naturali, senza e con il cambio, con strumenti e tecniche diverse. - Eseguire moltiplicazioni e divisioni, tra numeri naturali, con strumenti e tecniche diverse. - Verbalizzare le procedure di calcolo eseguite. - Individuare l'operatore di una trasformazione. - Comprendere il significato di paio, coppia, doppio, triplo, quadruplo. - Comprendere il significato di parie dispari. 	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il numero -La linea dei numeri -La scomposizione in unità, decine, centinaia. -Equivalenze tra numeri -Maggiore, minore, uguale. -Numeri pari e dispari. -Il paio, la coppia, il doppio, il triplo, il quadruplo. -L'addizione -La sottrazione -La moltiplicazione -La divisione -Le tabelline -Il calcolo orale attraverso l'uso delle proprietà delle operazioni e la struttura del numero -Addizioni e sottrazioni in colonna con e senza cambio. <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> -I descrittori di posizione nello spazio e nel piano -I percorsi -Le figure piane e solide -le linee. -La simmetria



<ul style="list-style-type: none"> - Costruire modelli e plastici. - Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. - 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. - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. - Elaborare previsioni ed ipotesi. - Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. 	<p>-Strumenti e tecniche di misura.</p>	<p>Spazio e Figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare lo spazio, descriverlo usando i descrittori adeguati e rappresentarlo graficamente. - Effettuare percorsi seguendo indicazioni verbali e/o iconiche. - Descrivere i percorsi effettuati, sia verbalmente che graficamente, utilizzando i descrittori adeguati. - Individuare la posizione di caselle o incroci prima nello spazio, poi sul piano. - Orientarsi sul piano quadrettato e individuare incroci. - Riconoscere, denominare e descrivere le più usuali figure geometriche solide e piane e riflettere su alcune loro caratteristiche. - Distinguere poligoni e non poligoni. - Identificare in una figura gli assi di simmetria. - Distinguere e classificare le linee sulla base di caratteristiche definite. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare e confrontare oggetti diversi tra loro. - Analizzare oggetti per coglierne le proprietà e classificarli in base ad un attributo. - Rappresentare relazioni utilizzando frecce. - Raccogliere dati attraverso una inchiesta ed organizzarli in opportune rappresentazioni. - Riconoscere se un evento è certo, possibile o impossibile, in relazione ai dati in proprio possesso. - Individuare grandezze misurabili, fare confronti e ordinarle. - Usare strumenti di misura non convenzionali per effettuare misure di grandezze (lunghezza, peso, capacità, tempo). - Conoscere misure convenzionali di valore (euro) e riconoscere le banconote e le monete di uso più frequente. 	<p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> -Indagini statistiche. -Il problema
---	---	--	---



		<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare una situazione problematica. - Esplorare, rappresentare (con disegni, parole, simboli) e risolvere situazioni problematiche che richiedono l'uso dell'addizione e della sottrazione. 	
MEDIAZIONE DIDATTICA			
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE ... da verificare	
<ul style="list-style-type: none"> - Attività corrispondenti alla routine di una giornata. - Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. - Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc.; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio = carnevale, ecc.) - Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. - Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) - Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) 		<ul style="list-style-type: none"> - Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali. - Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. . 	



LA CONOSCENZA DEL MONDO: Oggetti, fenomeni, viventi SCIENZE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; ▪ Utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti. ▪ Colloca nello spazio se stessi, oggetti, persone; ▪ Si orienta nel tempo della vita quotidiana; colloca nel tempo eventi del passato recente e formula riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. ▪ Individua le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. ▪ Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. ▪ Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. ▪ Esplora e individua le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. ▪ Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ▪ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. ▪ Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. ▪ Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. ▪ Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali ▪ Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. ▪ Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. ▪ Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. ▪ Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti, ecc. ...) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. - Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. - Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. 	<p>-Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni,</p>	<p>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rilevare le proprietà degli oggetti - Riflettere sugli stati della materia - Utilizzare gli strumenti di uso comune - Classificare materiali <p>Osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare le trasformazioni periodiche dell'ambiente - Individuare le relazioni tra organismi e ambienti - Fare esperienze e riflessioni sulle modalità di riproduzione delle piante - Osservare e ricostruire i grandi cicli ambientali: le piante e la luce, le piante e l'acqua, le piante e gli animali <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le funzioni degli organi di senso - Utilizzare gli strumenti che permettono all'uomo di superare la soglia delle sue naturali capacità percettive. - Distinguere tra organismi viventi e non viventi - Distinguere tra animali e vegetali - Ricercare somiglianze e differenze fra organismi viventi - Distinguere le varie parti che compongono un organismo vivente - Individuare i rapporti tra struttura e funzione di un organismo vivente. 	<ul style="list-style-type: none"> - I materiali - Classificazioni - I cambiamenti naturali - Il ciclo dell'acqua - Gli esseri viventi e non viventi - I cambiamenti naturali - La pianta e le sue parti principali -Le fasi del ciclo vitale delle piante - Le parti del corpo -Gli organi di senso e la loro funzione



MEDIAZIONE DIDATTICA	
COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE ... da verificare e valutare
<ul style="list-style-type: none"> - Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc.; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio = carnevale, ecc.) - 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" - Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi relazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. - Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; - individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso. - Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza. - Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi. - Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...). - Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi...)



LA CONOSCENZA DEL MONDO: Oggetti, fenomeni, viventi

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplora e individua le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. ▪ Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, l'alunno utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale ▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ▪ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ▪ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ▪ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. - Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. - Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un 	<ul style="list-style-type: none"> - Il computer e i suoi usi - Mouse, tastiera - Icone principali di Windows e di Word -Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> -I materiali e le loro funzioni. -Gli oggetti di uso comune -Il rispetto dell'ambiente -La sicurezza -L'algoritmo -Il programma Word -La rete internet.



<p>documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 	<p>telefoni fissi e mobili).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti, personali o relativi alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita a un museo, usando Internet per reperire notizie e informazioni. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	
--	----------------------------------	---	--



MEDIAZIONE DIDATTICA	
COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE ... da verificare
<ul style="list-style-type: none"> - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. - Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. - Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visionare immagini, opere artistiche, documentari 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. - Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. - Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione, anche collaborando e cooperando con i compagni.



LA CONOSCENZA DEL MONDO: Oggetti, fenomeni, viventi

GEOGRAFIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino 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 ▪ Osserva e individua caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. ▪ Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. ▪ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). ▪ Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani ecc.). ▪ Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. ▪ Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. ▪ Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individua 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra) - Simboli, mappe e percorsi 	<p>Orientamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra...) mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). <p>Linguaggio della geo-graficità</p> <p>Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. <p>Paesaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. <p>Regione e sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. - Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettarle - paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi essenziali di cartografia: simbologia, coordinate cartesiane, rappresentazione dall'alto, riduzione e ingrandimento - Piante, mappe, carte - Elementi di orientamento - Paesaggi naturali e antropici (uso umano del territorio) - Elementi essenziali di geografia utili a comprendere fenomeni noti all'esperienza: luoghi della regione e del paese e loro usi; cenni su clima, territorio e influssi umani.



MEDIAZIONE DIDATTICA	
COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE ... da verificare e valutare
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti. - Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche, utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi. - Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. - Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura. - Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali; ricerca informazioni e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici. - Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo, e ne valuta gli effetti delle azioni dell'uomo.



COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

CAMPI DI ESPERIENZA: **TUTTI**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, l'alunno utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi di tipo 	<ul style="list-style-type: none"> Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili). 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle. Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. 	<ul style="list-style-type: none"> Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).



<p>logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 		<ul style="list-style-type: none"> - Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. - Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. 	
MEDIAZIONE DIDATTICA			
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE ... da verificare e valutare	
<ul style="list-style-type: none"> - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. - Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. - Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visionare immagini, opere artistiche, documentari 		<ul style="list-style-type: none"> - Inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. 	



COMPETENZA CHIAVE: IMPARARE AD IMPARARECAMPI DI ESPERIENZA: **TUTTI**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega ▪ Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti ▪ Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive ▪ Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... ▪ Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati ▪ Motivare le proprie scelte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. ▪ Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. ▪ Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. ▪ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). ▪ Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici); ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici. ▪ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. ▪ Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà. ▪ L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. ▪ Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. ▪ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ▪ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<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 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere un testo e porsi domande su di esso. - Rispondere a domande su un testo o su un video. - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. - Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati ed esperienza vissuta o conoscenze già possedute. - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. - Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze. - Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. - Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici strategie di memorizzazione - Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del tempo e del proprio lavoro



MEDIAZIONE DIDATTICA	
COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE ... da verificare e valutare
<ul style="list-style-type: none"> - Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana). - Costruire cartelli per illustrare le routine, il turno, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d’animo propri e altrui. - È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta. - Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.



COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHECAMPI DI ESPERIENZA: **IL SÉ E L'ALTRO**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<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"> ▪ L'alunno riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali. ▪ A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. ▪ Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta. ▪ Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; ▪ Si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. - Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. - Rispettare i tempi degli altri. - Collaborare con gli altri. - Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. - Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale - Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. - Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. - Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). - Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. - Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. - Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. - Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. - Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza. - Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. - Regole della vita e del lavoro in classe - Significato della regola. - 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"> - Acquisire i concetti di gruppo e di comunità in rapporto ai compagni, alla classe, alla scuola e alla famiglia. - Riconoscere l'appartenenza ad una comunità e rispettarne le regole. - Rafforzare il processo di apprezzamento dell'altro e sollecitare atteggiamenti e comportamenti di solidarietà attiva. - Conoscere le principali regole comportamentali per un corretto rapporto con gli altri, con le cose, con gli ambienti ed impegnarsi a rispettarle. - Comprendere che i beni culturali del territorio devono essere rispettati e conservati. - Conoscere e rispettare le principali norme della sicurezza nell'ambiente scolastico e di vita. - Riflettere su alcuni dei diritti fondamentali dei bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bisogni primari e secondari. - Io e gli altri. - Le regole della società, della famiglia e della scuola. - Le regole del gioco. - Diritti e doveri.



MEDIAZIONE DIDATTICA	
COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE ... da verificare
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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. - Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni. - Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. - 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. - Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti. - Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. - Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.



COMPETENZA CHIAVE: SPIRITO DI INIZIATIVACAMPI DI ESPERIENZA: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. ▪ Valuta alternative, prende decisioni e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. ▪ Assume e porta a termine compiti e iniziative. ▪ Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. ▪ Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza. ▪ 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")

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - Prendere iniziative di gioco e di lavoro. - Collaborare e partecipare alle attività collettive. - Osservare situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. - Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole della discussione - I ruoli e la loro funzione - Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) - Fasi di un'azione 	<ul style="list-style-type: none"> - Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. - Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. - Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole della discussione - Ruoli e loro funzione - Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)



<ul style="list-style-type: none"> - Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. - Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. 	<p>- Modalità di decisione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d’esperienza. - Formulare ipotesi di soluzione. - Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. - Organizzare dati su schemi e tabelle con l’aiuto dell’insegnante. - Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito... - Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. - Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... - Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. - Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un’azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fasi di un problema - Fasi di un’azione - Modalità di decisione
MEDIAZIONE DIDATTICA			
COMPITI SIGNIFICATIVI		EVIDENZE ... da verificare	
<ul style="list-style-type: none"> - 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 possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa - “Progettare” un’attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione - Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura - Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l’insegnante 		<ul style="list-style-type: none"> - Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l’ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. 	



COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPI DI ESPERIENZA: **IMMAGINI SUONI COLORI - IL CORPO E IL MOVIMENTO**

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: **STORIA, MUSICA, ARTE E IMMAGINE, EDUCAZIONE FISICA**

STORIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. ▪ Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. ▪ Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. ▪ Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. ▪ Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. ▪ Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. ▪ Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. ▪ Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. ▪ Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. ▪ Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'impero romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI		
TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA		
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
	<p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere semplici testimonianze intorno a fatti recentemente accaduti e servirsene per realizzare brevi ricostruzioni. - Utilizzare la linea del tempo per collocare avvenimenti del passato recente. - Utilizzare le tracce del passato per ricavarne informazioni. - Organizzare le informazioni con descrizioni collettive Intuire una prima classificazione delle fonti. 	<ul style="list-style-type: none"> -Gli indicatori temporali: successioni, contemporaneità, durata; -Evento. -Mutamento. -La settimana.



	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la fonte storica come mezzo per ricostruire il passato. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordinare in successione azioni, fatti, esperienze, vissuti e comunicarli usando gli “indicatori temporali” adeguati. - Comprendere i concetti di presente, passato e futuro. - Conoscere ed utilizzare i sistemi convenzionali di misurazione del tempo. - Padroneggiare la terminologia relativa ai mesi, alla settimana, al giorno. - Saper leggere il calendario settimanale delle attività scolastiche ed organizzarsi di conseguenza. - Distinguere la dimensione ciclica del tempo da quella lineare. - Cogliere la contemporaneità di fatti e avvenimenti nel presente e nel passato più recente. - Conoscere e misurare (empiricamente) la durata di eventi dell’esperienza quotidiana. - Cogliere i più evidenti segni di cambiamento prodotti dal passare del tempo. - Cogliere i rapporti di causa-effetto e comunicarli usando i “nessi logici” adeguati. <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire i concetti di gruppo e di comunità in rapporto ai compagni, alla classe, alla scuola e alla famiglia. - Riconoscere l’appartenenza ad una comunità e rispettarne le regole. - Rafforzare il processo di apprezzamento dell’altro e sollecitare atteggiamenti e comportamenti di solidarietà attiva. - Conoscere le principali regole comportamentali per un corretto rapporto con gli altri, con le cose, con gli ambienti ed impegnarsi a rispettarle. - Comprendere che i beni culturali del territorio devono essere rispettati e conservati. - Conoscere e rispettare le principali norme della sicurezza nell’ambiente scolastico e di vita. - Riflettere su alcuni dei diritti fondamentali dei bambini. <p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare collettivamente ed individualmente le conoscenze apprese tramite disegni, produzioni orali e scritte anche con l’utilizzo di risorse digitali. - Costruire collettivamente schemi di sintesi. 	<ul style="list-style-type: none"> -I mesi. -Le stagioni. -Gli anni. -Il calendario. -L’orologio. -Accenno ai diversi tipi di fonte storica. -La storia personale
--	---	--



IMMAGINI, SUONI e COLORI

MUSICA ARTE e IMMAGINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<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. 	<p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ▪ Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. ▪ Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. ▪ Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. ▪ Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. ▪ Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. ▪ Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. <p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ▪ È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (come spot, brevi filmati, videoclip ecc.). ▪ Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. ▪ Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
- Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, ...);	-Elementi essenziali	MUSICA - Usare la voce, gli strumenti sonori per produrre.	MUSICA L'ascolto



<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare brani musicali. - Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. - Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - 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. - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale - Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale - Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasia, la propria e reale visione della realtà. - Usare modi diversi per stendere il colore e utilizzare i diversi materiali per rappresentare. - Impugnare differenti strumenti e ritagliare. - Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. - Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e 	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> -Principali forme di espressione artistica -Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea -Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> - Mantenere il ritmo in una filastrocca o in una musica. - Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori. - Imitare e riprodurre suoni con la voce, con il corpo, con gli strumenti. - Riprodurre semplici sequenze ritmiche. - Coordinare la produzione vocale a gesti motori. - Eseguire semplici canti per imitazione. - Rappresentare graficamente suoni mediante linee o colori. - Partecipare a drammatizzazioni e sonorizzazioni di testi vari. - Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale. - Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico. <p><u>ARTE E IMMAGINE</u></p> <p>Percettivo visivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Completare, ritagliare, colorare e realizzare disegni. - Organizzare nello spazio segni, colori, oggetti. - Rappresentare persone, oggetti, animali, ambienti con l'uso di materiali e tecniche diversi - Esprimere le proprie emozioni attraverso forme e colori. - Sperimentare varie tecniche pittoriche. - Riconoscere i colori dominanti di un'immagine. - Sviluppare l'osservazione e organizzare elementi visivi. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere, attraverso un approccio operativo, le forme, i colori, le linee presenti nell'ambiente. - Descrivere un'immagine. 	<ul style="list-style-type: none"> -Il ritmo -Canti per imitazione e con accompagnamento -Produzione di suoni con la voce -Produzione di suoni con gli strumenti occasionali e non -La durata e l'intensità <p><u>ARTE E IMMAGINE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Il colore e la luce. -Le immagini. -Le figure tridimensionali.
---	--	---	---



<p>strumenti in relazione all'attività da svolgere e ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. - Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. - Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse. 		<ul style="list-style-type: none"> - Individuare in una storia le sequenze narrative e rappresentarle graficamente. <p>Produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare le proprie emozioni e il proprio vissuto utilizzando materiali e tecniche diverse. - Sperimentare il rapporto tra il colore e la luce. - Trasmettere informazioni attraverso immagini e simboli. - Sperimentare la tridimensionalità. - Usare elementi del linguaggio visivo stabilendo relazioni tra oggetti e spazio 	
---	--	--	--



IL CORPO E IL MOVIMENTO

EDUCAZIONE FISICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo e 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"> ▪ L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie, riguardo tanto ai punti di forza quanto ai limiti. ▪ Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. ▪ Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando attivamente, inoltre, i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. ▪ Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. ▪ Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. ▪ È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI			
TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia - Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. - Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il corpo e le differenze di genere - Regole di igiene del corpo e degli ambienti - Gli alimenti - Il movimento sicuro - I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri - Le regole dei giochi 	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare gli schemi motori naturali. - Orientare il proprio corpo e muoversi in relazione allo spazio e al tempo controllando la lateralità. - Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche e temporali con il proprio corpo e con attrezzi. - Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri. - Rappresentare graficamente lo schema corporeo in posizione statica e dinamica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le parti del corpo - La coordinazione - L'attenzione - L'abilità - Il rilassamento e la respirazione. - La percezione dello spazio vissuto - La seriazione - La lateralità, L'equilibrio - Percorsi.



<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute - 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 - Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza - Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi - Rispettare le regole nei giochi - Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente le varie parti del corpo. - Riconoscere, differenziare, ricordare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali. <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo - espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. - Assumere e controllare posture diversificate del corpo con finalità espressive. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere lo svolgimento di giochi di movimento, pre-sportivi, individuali, collettivi, tradizionali e non, e partecipativi. - Partecipare alle attività di gioco scoprendo le regole, le loro funzioni e rispettarle. <p><i>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. - Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria 	<ul style="list-style-type: none"> - Gli organizzatori spaziali - Le percezioni sensoriali. - La rappresentazione grafica del proprio corpo. - Gli organizzatori spaziali - Le percezioni sensoriali. - L'espressività corporea. - Giochi di imitazione, di immaginazione, popolari, organizzati sotto forma di gare: a coppie, di squadra (basket, volley...). - Funzione e rispetto delle regole. - La cooperazione. La competizione - Regole di comportamento per la sicurezza. - Igiene personale. - Comportamenti salutistici
--	--	---	--



MEDIAZIONE DIDATTICA	
COMPITI SIGNIFICATIVI	EVIDENZE ... da osservare
<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. - Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. - Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi. - Descrivere il prodotto. - Copiare opere di artisti. - Commentare l'originale. - Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. - 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. - 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.) - Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca - Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. - Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. - Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.

