

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino

- *Conosce l'esistenza di un "Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione;*
- *Apprende i principali ruoli istituzionali locali (Sindaco ed Assessori);*
- *Riconosce la bandiera nazionale e memorizza l'Inno italiano;*
- *Riflette sui propri diritti/doveri e su quegli degli altri;*
- *Viene informato circa l'esistenza di associazioni che si occupano della tutela e della promozione dei diritti dell'Infanzia;*
- *Riconosce la segnaletica stradale di base;*
- *Familiarizza con le potenzialità offerte dalle tecnologie;*
- *Gioca in modo costruttivo, raggiungendo una prima consapevolezza delle regole del vivere assieme;*
- *Conosce le principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria);*
- *Si accosta all'importanza dell'attività fisica;*
- *Conosce elementi della propria realtà personale, territoriale, ambientale e li confronta con quelli di altri bambini;*
- *Coglie l'importanza dell'educazione ambientale;*
- *Si avvia ad una prima semplice consapevolezza alla lotta agli sprechi;*
- *Riflette sulle regole basilari dell'educazione ecologica (raccolta differenziata);*
- *Acquisisce informazioni sull'educazione alimentare.*

SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO	
ABILITÀ	CONOSCENZE
● <i>Superare la dipendenza dall'adulto, portando a termine compiti ed attività in autonomia</i> ● <i>Collaborare con gli altri</i> ● <i>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</i> ● <i>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le insegnanti, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli</i> ● <i>Partecipare ai giochi in modo costruttivo e collaborativo, rispettando le norme per la sicurezza condivise</i> ● <i>Porre domande di diversa natura con curiosità ed interesse</i> ● <i>Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale</i> ● <i>Familiarizzare ed interiorizzare regole di educazione stradale</i> ● <i>Porsi in un atteggiamento di curiosità e di rispetto verso l'ambiente vegetale e animale che ci circonda</i> ● <i>Accostarsi alle regole dettate dalla Costituzione italiana</i>	● <i>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza</i> ● <i>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</i> ● <i>Regole della vita e del lavoro di classe</i> ● <i>Significato della regola</i> ● <i>Usi e costumi del proprio territorio, del proprio paese</i> ● <i>Flora e fauna locali</i> ● <i>Semplici norme della Costituzione</i>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

ABILITÀ

- *Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo ed individuare le diversità di genere*
- *Vestirsi, alimentarsi, tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e cura di sé*
- *Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare*
- *Muoversi con destrezza e con correttezza nello spazio scolastico*
- *Interiorizzare concetti topologici*
- *Familiarizzare con i concetti di “salute e benessere”*

CONOSCENZE

- *Il corpo e le differenze in genere*
- *Regole di igiene del corpo e degli ambienti*
- *Gli alimenti*
- *Il movimento sicuro*
- *I pericoli dell’ambiente e i comportamenti sicuri*
- *Le regole dei giochi*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE/COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

ABILITÀ

- *Esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; il disegno, la pittura, le attività manipolative*
- *Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale*
- *Esplorare i materiali a disposizione ed utilizzarli per rielaborare il simbolo della bandiera italiana e la segnaletica stradale di base*
- *Memorizzare l'Inno Nazionale*
- *Realizzare, con attività plastico-pittorico-manipolative la segnaletica stradale di base*
- *Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie*
- *Familiarizzare con la simbologia informatica di base e gli elementi costitutivi di un Personal Computer*

CONOSCENZE

- *Principali materiali, strumenti, tecniche espressive*
- *Inno Nazionale*
- *Simboli stradali*
- *Gioco simbolico*
- *Il computer ed i suoi usi (mouse, tastiera, icone principali di Word e di Windows)*
- *Lim*

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

ABILITÀ	CONOSCENZE
● <i>Raggruppare secondo criteri dati o personali</i> ● <i>Individuare analogie, relazioni e differenze fra oggetti, persone, fenomeni</i> ● <i>Porre domande sulle cose e sulla natura</i> ● <i>Osservare ed esplorare attraverso l'utilizzo di tutti i sensi</i> ● <i>Descrivere fatti ed eventi</i> ● <i>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</i> ● <i>Trovare soluzioni</i> ● <i>Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo</i> ● <i>Elaborare successioni e contemporaneità</i> ● <i>Registrare regolarità e cicli temporali</i> ● <i>Conoscere la geografia base del proprio paese (la pizza, il parco, il campanile, il Comune, la statua)</i> ● <i>Concepire la differenza fra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna, mare, montagna.</i>	● <i>Concetti temporali, di successione, di contemporaneità, di durata</i> ● <i>Linee del tempo</i> ● <i>Periodizzazioni</i> ● <i>Concetti spaziali e topologici</i> ● <i>Raggruppamenti</i> ● <i>Seriazioni e ordinamenti</i> ● <i>Simboli e percorsi</i> ● <i>Figure e forme</i> ● <i>Numeri e numerazione</i> ● <i>Strumenti e tecniche di misura</i>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

ABILITÀ	CONOSCENZE
● <i>Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti</i> ● <i>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui</i> ● <i>Esprimere le proprie esperienze come cittadino</i> ● <i>Verbalizzare la segnaletica stradale di base, il suo uso e i pericoli derivanti dal mancato rispetto</i> ● <i>Porre domande e trovare soluzioni in merito la salvaguardia dell'ambiente circostante</i> ● <i>Memorizzare canti e poesie</i> ● <i>Verbalizzare le categorie degli alimenti</i> ● <i>Argomentare sulla sana alimentazione</i>	● <i>Principali strutture della lingua italiana</i> ● <i>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</i> ● <i>Inno Nazionale</i> ● <i>Semplici regole del codice stradale</i> ● <i>Rispetto e salvaguardia dell'ambiente naturale</i> ● <i>Regole di educazione alimentare</i>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

ABILITÀ

- Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti o filmati con l'esperienza vissuta
- Individuare le informazioni principali sui valori di uguaglianza, legalità, solidarietà e convivenza democratica
- Conoscere le parti più significative della Costituzione
- Sensibilizzare alla conoscenza dei principi basilari di educazione sanitaria, educazione ambientale, educazione stradale ed educazione alimentare
- Compilare semplici tabelle
- Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base di consegne date

CONOSCENZE

- Semplici strategie di memorizzazione
- Tabelle
- Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro
- Principi di ed. sanitaria, ambientale, stradale ed alimentare.
- Senso di "Cittadinanza"
- Diritti e doveri del piccolo cittadino

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI****ABILITÀ**

- *Sostenere la propria opinione con argomenti semplici e pertinenti*
- *Formulare proposte di lavoro e di gioco*
- *Confrontare la propria idea con quella degli altri compagni*
- *Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita scolastica e nel gioco*
- *Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali e formulare ipotesi di soluzione*
- *Organizzare dati su tabelle*
- *Cooperare con gli altri nel gioco e nelle attività*
- *Ripercorrere verbalmente le fasi di un compito o di un'azione eseguiti*

CONOSCENZE

- *Le regole della conversazione*
- *I ruoli e la loro funzione*
- *Le modalità di rappresentazione grafica*
- *Fasi di un compito*