ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 anni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente **le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie**, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità", nel rispetto degli altri, sapendo prevenire ed evitare i pericoli.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

CAMPI DI ESPERIENZA: tutti.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE SCUOLA INFANZIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE
– Conoscere le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.	• Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione (televisore, tablet, telefono e smartphone). • Visionare immagini, video musicali, documentari.	▪ Conosce i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (TV, PC, tablet, stampante). ▪ Discrimina le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. ▪ Comprende i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, PC, tablet, ecc.). → È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione è più utile usare rispetto ad un compito dato. → Con la supervisione dell'insegnante utilizza computer o tablet per attività e giochi didattici.	- Visionare immagini, opere artistiche, documentari. - Visionare immagini, opere artistiche, documentari con la supervisione dell'adulto.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'infanzia				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
- Conoscere le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.	Assiste a rappresentazioni multimediali e visiona immagini presentate dall'insegnante.	Visiona immagini e brevi documentari presentate dall'insegnante.	Visiona con interesse e curiosità immagini, brevi documentari, cortometraggi presentati dall'insegnante	Richiede di visionare immagini ,documentari e testi multimediali

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA DELL'INFANZIA – 3 e 4 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Richiederà una didattica puntuale e precisa per raggiungere una competenza così ricca e importante quale è la competenza e capacità imprenditoriale. Essa racchiude nobili entusiasmi della mente che una volta raggiunti per sé devono essere messi a disposizione degli altri.
A noi insegnanti è richiesta un'aderenza di intenti importante. Nella Raccomandazione si legge altresì: "Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione." L'introduzione della capacità di risoluzione dei problemi comporta la rivisitazione dei modelli educativi, delle metodologie e della valutazione.
La competenza imprenditoriale si fonda inoltre sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa con fine culturale e sociale.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

CAMPI DI ESPERIENZA: tutti.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	**FINE SCUOLA INFANZIA**	
	ABILITA'	CONOSCENZE
- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. - Assumere e portare a termine compiti e iniziative. - Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare	● Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. ● Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. ● Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. ● Formulare proposte di lavoro, di gioco … ● Confrontare la propria idea con quella altrui. ● Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. ● Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. ● Formulare ipotesi di soluzione.	● Conosce le regole di discussione, riflette e aspetta il proprio turno prima di parlare. ● Conosce tabelle e le usa con l'aiuto dell'insegnante. ● Conosce le fasi di un lavoro. ● Modalità di decisione. ● Ruoli e loro funzioni. ● Sa relazionarsi. ● Conosce procedure e sequenze di un gioco o lavoro.

semplici progetti. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	● Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. ● Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. ● Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. ● Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. ● Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
☐ Prende iniziative. ☐ Formula ipotesi per risolvere o migliorare un lavoro o un gioco. ☐ Collabora e partecipa. ☐ Individua semplici soluzioni. ☐ Ipotizza procedure e sequenze per la realizzazione di un gioco o lavoro.	▪ Conosce la causa del suo comportamento e lo spiega. ▪ Conosce tanti giochi ma propone giochi nuovi inventati. ▪ Pone domande su soluzioni, chiede conferme su esecuzioni. ▪ Persevera nelle soluzioni-esecuzioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'infanzia				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. - Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	L'alunno guidato esegue i compiti impartiti dall'adulto. Imita il lavoro o il gioco dei compagni, se sollecitato esprime le sue idee.	L'alunno esegue le consegne impartite dall'adulto. Apporta utili contributi, prende decisioni con i compagni più affiatati, in condizione di interesse	L'alunno con le indicazioni dell'insegnante esegue consegne anche complesse con cura e precisione. Compie semplici indagini valutando alternative su temi conosciuti. Si assume spontaneamente compiti nella classe, portandoli a termine.	L'alunno riferisce idee e valutazioni rispetto ad un compito. Esegue consegne complesse in completa autonomia. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti, sostenendo argomentazioni, descrivendo le fasi, ascoltando anche il punto di vista dell'altro. Assume iniziative, è affidabile.
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	L'alunno con la guida dell'insegnante riesce ad organizzare il suo lavoro, se sollecitato trova soluzioni al conosciuto.	Si organizza in modo autonomo, realizza semplici progetti, trova soluzioni all'interno della sfera conosciuta. Pone domande su come superare i problemi.	Si organizza autonomamente, pianifica le sue scelte, esprime giudizi e riesce a spiegare ai compagni le sue soluzioni. Di fronte ad una procedura o problemi nuovi si affida a soluzioni note, se falliscono chiede aiuto e collaborazione a compagni o adulti.	Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni. Chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazione sugli esiti.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Richiederà una didattica puntuale e precisa per raggiungere una competenza così ricca e importante quale è la competenza e capacità imprenditoriale. Essa racchiude nobili entusiasmi della mente che una volta raggiunti per sé devono essere messi a disposizione degli altri.
A noi insegnanti è richiesta un'aderenza di intenti importante. Nella Raccomandazione si legge altresì: "Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione." L'introduzione della capacità di risoluzione dei problemi comporta la rivisitazione dei modelli educativi, delle metodologie e della valutazione.
La competenza imprenditoriale si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa con fine culturale e sociale.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	**FINE SCUOLA INFANZIA**	
	ABILITA'	CONOSCENZE

-Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni -Assumere e portare a termine compiti e iniziative -Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti -Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco … Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in 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 Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento … Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro	Conosce le regole di discussione, riflette e aspetta il proprio turno prima di parlare Conosce tabelle e le usa con l'aiuto dell'insegnante Conosce le fasi di un lavoro Modalità di decisione Ruoli e loro funzioni Sa relazionarsi Conosce procedure e sequenze di un gioco o lavoro

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Prende iniziative → Formula ipotesi per risolvere o migliorare un lavoro o un gioco → Collabora e partecipa → Individua semplici soluzioni → Ipotizza procedure e sequenze per la realizzazione di un gioco o lavoro	Conosce la causa del suo comportamento e lo spiega Conosce tanti giochi ma propone giochi nuovi inventati Pone domande su soluzioni, chiede conferme su esecuzioni Persevera nelle soluzioni-esecuzioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'infanzia				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
-Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni -Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	L'alunno guidato esegue i compiti impartiti dall'adulto. Imita il lavoro o il gioco dei compagni, se sollecitato esprime le sue idee	L'alunno esegue le consegne impartite dall'adulto. Apporta utili contributi, prende decisioni con i compagni più affiatati, in condizione di interesse	L'alunno con le indicazioni dell'insegnante esegue consegne anche complesse con cura e precisione. Compie semplici indagini valutando alternative su temi conosciuti. Si assume spontaneamente compiti nella classe, portandoli a termine	L'alunno riferisce idee e valutazioni rispetto ad un compito. Esegue consegne complesse in completa autonomia. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti, sostenendo argomentazioni, descrivendo le fasi, ascoltando anche il punto di vista dell'altro. Assume iniziative, è affidabile.
-Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti -Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	L'alunno con la guida dell'insegnante riesce ad organizzare il suo lavoro, se sollecitato trova soluzioni al conosciuto.	Si organizza in modo autonomo, realizza semplici progetti, trova soluzioni all'interno della sfera conosciuta. Pone domande su come superare i problemi.	Si organizza autonomamente, pianifica le sue scelte, esprime giudizi e riesce a spiegare ai compagni le sue soluzioni. Di fronte ad una procedura o problemi nuovi si affida a soluzioni note, se falliscono chiede aiuto e collaborazione a compagni o adulti.	Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni. Chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazione sugli esiti.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA INFANZIA 5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e a partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Nella scuola dell'infanzia questa competenza si costruisce sulla capacità di una corretta e proficua convivenza, sulla proposta di esperienze significative. Le dimensioni di cui si sostanzia la competenza, ovvero autonomia e responsabilità, implicano abilità come prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente, esprimendo sensazioni, emozioni e pensieri. L'interazione con gli altri si promuove nel mettere in atto forme di cooperazione e di solidarietà, riconoscendo l'importanza del contesto e delle sue regole, coinvolgendo l'alunno alla pluralità delle culture, lingue, esperienze.
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO, CITTADINANZA E COSTITUZIONE
CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti.
SEZIONE A: traguardi formativi
Fonti di legittimazione: √ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. √ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	**FINE SCUOLA INFANZIA**	
	ABILITA'	CONOSCENZE
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	• Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e di riferimento, passando da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. • Manifestare il senso di appartenenza attraverso interesse per i membri del gruppo con i quali interagisce.	▪ Conosce il nome di tutte le persone con le quali si confronta ogni giorno e il ruolo (famiglia, scuola e altri personali gruppi di appartenenza) ▪ Conosce usi e costumi del proprio territorio, e di altri luoghi (per esempio di luoghi di origine dei compagni).
-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	• Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.	▪ Conosce le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. ▪ Utilizza le regole per la vita e il lavoro comune.

-Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità	• Individuare alcuni comportamenti utili alla sicurezza propria e altrui e alla salvaguardia dell'ambiente. • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.	▪ Conosce le regole fondamentali della sicurezza, a casa, a scuola, per la strada. ▪ Conosce le regole della vita e del lavoro in classe.

SEZIONE B: EVENTI E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVENTI	**COMPITI SIGNIFICATIVI, ESEMPI**
→ Aspetta il proprio turno per parlare → Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato → Collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto → Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo → Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente → Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua → Prende iniziative di gioco e di lavoro → 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 → Assume le conseguenze dei propri comportamenti → Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.	□ Collaborare alla stesura del regolamento della classe □ Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi. □ Conoscere alcuni articoli della Costituzione e li rapporta all'esperienza quotidiana. □ Conoscere la funzione del sindaco, effettua una visita in comune □ Eseguire percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedoni e come ciclisti. □ Eseguire spostamenti reali nel proprio paese e/o nei paesi e città vicini, anche in occasione di uscite o visite ad eventi o Istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada. □ Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario o ambientale. □ Analizzare fatti della vita di classe e commentarli collettivamente, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni □ Effettuare giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni □ Assumere iniziative di tutoraggio tra pari, di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali, piante, cose.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'Infanzia				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.	Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.	Pone domande sulla propria storia, racconta episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.	Il/la bambino/a gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
-Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	Rispetta le regole, presta aiuto ai compagni e collabora nel gioco e nel lavoro.	Condivide nel gruppo le regole e le rispetta. Accetta sconfitte, frustrazioni senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali.	Rispetta le cose proprie, quelle altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. È sensibile alle osservazioni dell'adulto e si impegna ad aderirvi.	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.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA INFANZIA – 3 e 4 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e a partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Nella scuola dell'infanzia questa competenza si costruisce sulla capacità di una corretta e proficua convivenza, sulla proposta di esperienze significative. Le dimensioni di cui si sostanzia la competenza, ovvero autonomia e responsabilità, implicano abilità come prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente, esprimendo sensazioni, emozioni e pensieri. L'interazione con gli altri si promuove nel mettere in atto forme di cooperazione e di solidarietà, riconoscendo l'importanza del contesto e delle sue regole, coinvolgendo l'alunno alla pluralità delle culture, lingue, esperienze.
CAMPI DI ESPERIENZA: Il sé e l'altro, cittadinanza e costituzione.
CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti.
SEZIONE A: traguardi formativi
Fonti di legittimazione: √ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. √ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	**FINE SCUOLA INFANZIA**	
	ABILITA'	CONOSCENZE
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. -Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. - Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il	● Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e di riferimento, passando da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. ● Manifestare il senso di appartenenza attraverso interesse per i membri del gruppo con i quali interagisce. ● Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. ● Individuare alcuni comportamenti utili alla sicurezza propria e altrui e alla salvaguardia dell'ambiente.	● Conosce il nome di tutte le persone con le quali si confronta ogni giorno e il ruolo (famiglia, scuola e altri gruppi di appartenenza personali) ● Conosce usi e costumi del proprio territorio, e di altri luoghi (per esempio di luoghi di origine dei compagni).

rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	● Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. ● Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.	● Conosce le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. ● Utilizza le regole per la vita e il lavoro comune. ● Conosce le regole fondamentali della sicurezza, a casa, a scuola, per la strada. ● Conosce le regole della vita e del lavoro in classe.

SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI

EVIDENZE	**COMPITI SIGNIFICATIVI, ESEMPI**
☐ Aspettare il proprio turno per parlare. ☐ Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato. ☐ Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto. ☐ Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua. ☐ Prendere iniziative di gioco e di lavoro. ☐ Osservare situazioni e fenomeni, formulando ipotesi e valutazioni. ☐ Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza.	□ Collabora alla stesura del regolamento della classe. □ Effettua una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo soluzioni organizzative e di comportamento per eliminare o ridurre i rischi. □ Conosce alcuni articoli della Costituzione e li rapporta all'esperienza quotidiana. □ Conosce la funzione del sindaco, effettua una visita in comune. □ Esegue percorsi simulati di educazione stradale osservando scrupolosamente le regole del codice come pedone e come ciclista.

☐ 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. ☐ Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni. ☐ Assumere le conseguenze dei propri comportamenti. ☐ Assumere comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.	□ Esegue spostamenti reali nel proprio paese e/o nei paesi e città vicini, anche in occasione di uscite o visite ad eventi o istituzioni mostrando di osservare scrupolosamente le regole di buona educazione e del codice della strada. □ Partecipa ad attività organizzate nel territorio a scopo solidale o ambientale. □ Analizza fatti della vita di classe e li commenta, rilevandone le criticità, le possibili soluzioni. □ Effettua giochi di ruolo, di comunicazione non verbale, di condivisione di informazioni. □ Assume iniziative di tutoraggio tra pari, di assistenza a persone in difficoltà, di cura di animali, piante, cose.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'Infanzia

COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.	Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.	Pone domande sulla propria storia, racconta episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando con frasi minime.	Gioca con i compagni scambiando informazioni e	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

		intenzioni, stabilendo accordi nel breve periodo.	questioni che riguardano il suo vissuto.	
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	Rispetta le regole, presta aiuto ai compagni e collabora nel gioco e nel lavoro.	Condivide nel gruppo le regole e le rispetta. Accetta sconfitte, frustrazioni senza reazioni esagerate, sia fisiche che verbali.	Rispetta le cose proprie, quelle altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. È sensibile alle osservazioni degli altri e si impegna ad aderirvi.	Assume con crescente sicurezza e autonomia il rispetto delle regole, negli spazi che gli sono familiari. Promuove progressivamente con le sue idee e azioni il miglioramento delle situazioni nuove da condividere.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA INFANZIA 5 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, richiede la conoscenza delle culture ed espressioni locali, regionali, nazionali, europee e mondiali. È la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali. Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società. Nella scuola dell'infanzia questa competenza si acquisisce attraverso la conoscenza della storia personale, delle tradizioni legate ai luoghi d'origine propri e altrui attraverso linguaggi espressivi sia artistici che corporei.

CAMPI DI ESPERIENZA: immagini, suoni, colori – il corpo e il movimento

CAMPI DI ESPERIENZA CONCOCORRENTI: tutti

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE SCUOLA INFANZIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE
– Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi. – Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. – Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla	• Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. • Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. • Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.	• Conosce le principali forme di espressione artistica. • Riconosce e nomina le diverse parti del corpo. • Riconosce nell'ambiente i pericoli e adotta comportamenti sicuri. • Utilizza buone pratiche di igiene personale e degli ambienti. • Conosce l'importanza di una sana e corretta alimentazione.

prevenzione e ai corretti stili di vita.	• Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. • Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo, rispettando la propria e altrui sicurezza.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SEZIONE B: evidenze e compiti significativi

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. → Si esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e attività manipolative. → Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. → Riconosce le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. → Controlla l'esecuzione del gesto e valuta il rischio. → Interagisce con gli altri nei giochi di movimento. → Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo. → Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	□ Rappresenta situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico gestuale. □ Rappresenta oggetti, animali, storie, attraverso il disegno e la manipolazione. □ Utilizza tecniche diverse. □ Ascolta brani musicali e si muove a ritmo di musica. □ Individua, nomina e disegna il corpo e le sue parti. □ Esegue semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. □ Individua i comportamenti pericolosi nel gioco e nel movimento. □ Suggerisce comportamenti corretti. □ Con il supporto dell'insegnante, individua, in autonomia e in gruppo, comportamenti alimentari corretti.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'infanzia

COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi.	Utilizza le varie tecniche grafico-pittoriche solo se guidato dall'adulto.	Utilizza in autonomia le diverse tecniche grafico-pittoriche.	Si esprime attraverso il disegno e le attività manipolative con	Utilizza in completa autonomia le varie tecniche

	Esprime le emozioni attraverso il linguaggio del corpo, partecipa al gioco simbolico solo se guidato.	Sa esprimere le proprie emozioni utilizzando il linguaggio corporeo, partecipa al gioco simbolico.	intenzionalità e in modo adeguato. Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.	grafico-pittoriche arricchendo gli elaborati Comunica, esprime emozioni e racconta utilizzando le possibilità che il linguaggio del corpo consente.
Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	Partecipa ai giochi in piccolissimo gruppo. Indica su di sé le parti del corpo nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base.	Partecipa ai giochi in gruppo. Indica e nomina le parti del proprio corpo e le disegna schematicamente. Controlla gli schemi motori statici e dinamici	Interagisce adeguatamente con i compagni durante i giochi e rispetta le regole. Riconosce le parti del corpo sia su di sé che su gli altri e lo rappresenta. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base, controlla la coordinazione oculo-manuale.	Prova piacere nel movimento, partecipa attivamente ai giochi di gruppo. Riconosce il proprio corpo e le sue parti, lo rappresenta fermo e in movimento. Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi.
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	Si tiene pulito se sollecitato; difficilmente riconosce situazioni di pericolo per sé e per gli altri.	Osserva le principali abitudini di igiene personale; individua alcune situazioni pericolose e le evita.	È autonomo nella gestione dell'igiene personale; riconosce ed evita situazioni potenzialmente pericolose per sé e per gli altri.	Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione; rispetta le regole, individua situazioni di pericolo su di e su gli altri e le evita.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULURALE

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale richiede la conoscenza delle culture ed espressioni locali, regionali, nazionali, europee e mondiali. È la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali. Implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture presupponendo l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società. Nella scuola dell'infanzia questa competenza si acquisisce attraverso la conoscenza della storia personale, delle tradizioni legate ai luoghi d'origine propri e altrui, attraverso linguaggi espressivi sia artistici che corporei.

CAMPI DI ESPERIENZA: Immagini, suoni, colori; il corpo e il movimento

CAMPI DI ESPERIENZA CONCOCORRENTI: tutti.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	**FINE ANNO SCOLASTICO 3-4 ANNI**	
	ABILITA'	CONOSCENZE

-Utilizzare strumenti necessari ad un uso dei linguaggi espressivi, artistici e visivi. -Partecipare alle attività di gioco e di sport. -Padroneggiare abilità motorie.	• Partecipare attivamente al gioco simbolico. • Partecipare attivamente al canto corale. • Esprimersi e comunicare con il linguaggio del corpo. • Leggere e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri. • Nominare, indicare le parti del corpo e individuare le diversità. • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare e rotolare).	• Gioco simbolico. • Il movimento sicuro. • Le regole del gioco. • Il corpo e le differenze. • Riconoscere la produzione di elaborati grafici, musicali e visivi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULURALE	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI – ESEMPI

➢ Illustra racconti, film, spettacoli ….. ➢ Realizza giochi simbolici. ➢ Partecipa al canto corale. ➢ Individua e nomina le parti del corpo e ne descrive le funzioni. ➢ Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici. ➢ Controlla i propri movimenti per evitarne i rischi per sé e per gli altri. ➢ Controlla la motricità fine in operazione di routine: colorare, piangere, tagliare eseguire semplici compiti grafici. ➢ Esegue giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose e le regole.	□ Drammatizzare situazioni. □ Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico. □ Eseguire semplici giochi di squadra rispettando le regole date. □ Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi. □ Individuare e disegnare il corpo e le sue parti □ Eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltare o seguire un ritmo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULURALE

SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine anno scolastico 3- 4 anni

COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Utilizzare strumenti necessari ad un uso dei linguaggi espressivi, artistici e visivi.	Con l’aiuto dell’insegnante riesce ad utilizzare gli strumenti adatti per completare un compito.	Cerca la conferma dell’insegnante sul lavoro che sta svolgendo.	Conclude il lavoro in autonomia.	Con attenzione porta a termine il lavoro, aggiungendo particolari propri.
Partecipare alle attività di gioco e di sport.	E’ a suo agio se si trova in un piccolo gruppo.	Partecipa alle attività, fatica a rispettare le regole, cambiando spesso gioco.	Partecipa attivamente al gioco in movimento, segnalando chi non rispetta le regole.	Prima di iniziare a giocare propone di condividere le “regole del gioco”.
Padroneggiare abilità motorie.	Alcuni movimenti non sono spontanei , se non supportati dall’intervento dell’insegnante.	Riesce a completare l’esercizio in modo parziale, ma in autonomia.	Si muove in totale libertà, portando a termine tutto l’esercizio.	Svolge tutto l’esercizio in modo autonomo e creativo.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA INFANZIA

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

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale nonché di saper condurre una vita attenta alla salute. Nella scuola dell'infanzia questa competenza si acquisisce sulla capacità di saper prendere decisioni, di lavorare sia in autonomia che collaborando con gli altri; si basa su un atteggiamento positivo verso il proprio benessere personale, sociale e fisico nel rispetto delle diversità.

CAMPI DI ESPERIENZA: tutti

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	**FINE ANNO SCOLASTICO 3-4 ANNI**	
	ABILITA'	**CONOSCENZE**

-Acquisire ed interpretare le informazioni. -Individuare collegamenti e relazioni. -Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	● Rispondere a semplici domande su un testo ascoltato e drammatizzato. ● Individuare semplici collegamenti tra informazioni dell'esperienza vissuta. ● Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. ● Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni. ● Individuare il materiale occorrente.	● Utilizza semplici strategie di memorizzazione. ● Adotta strategie per risolvere semplici problemi. ● Rispetta i tempi di consegna. ● Risponde a domande in modo pertinente.

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

SEZIONE B: evidenze e compiti significativi

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
> Pone domande pertinenti. > Reperisce informazioni dal	□ Recita semplici rime e filastrocche individualmente ed in piccolo gruppo. □ Associa simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi.

proprio vissuto. > Applica strategie di risoluzione di semplici problemi. > Autovaluta il proprio lavoro.	□ Ascolta e rielabora sia a livello verbale che grafico i personaggi principali di una narrazione. □ Sa richiedere ciò di cui ha bisogno per portare a termine un lavoro.

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

SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine anno scolastico 3-4 anni

COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Acquisire ed interpretare le informazioni.	Riesce a ricavare informazioni dalle esperienze solo con la guida dell'adulto.	Ricava le informazioni minime necessarie con l'aiuto dell'insegnante.	Sa ricavare le informazioni minime necessarie.	Dalle esperienze proposte ricava tutte le informazioni necessarie e le interiorizza.
Individuare collegamenti e relazioni.	Mette in relazione oggetti e persone ricercando l'aiuto dell'adulto o dei compagni. Difficilmente trova soluzioni per risolvere i problemi.	Su richiesta mette in relazione oggetti e persone. Con l'aiuto dell'insegnante trova strategie di risoluzione dei problemi.	Coglie le varie relazioni, cerca in autonomia strategie utili per risolvere i problemi.	Individua collegamenti e relazioni, coglie problemi e trova in autonomia strategie utili per risolverli.
Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Mantiene l'attenzione sul compito e lo porta a termine solo se sollecitato.	Riesce a concentrarsi, porta a termine il lavoro, a volte cerca la rassicurazione dell'adulto.	Porta a termine puntualmente il proprio lavoro.	Sa organizzarsi e lavorare in piena autonomia, porta a termine e cura il suo lavoro.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA INFANZIA 5 ANNI

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

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale nonché di saper condurre una vita attenta alla salute. Nella scuola dell'infanzia questa competenza si acquisisce sulla capacità di saper prendere decisioni, di lavorare sia in autonomia che collaborando con gli altri; si basa su un atteggiamento positivo verso il proprio benessere personale, sociale e fisico nel rispetto delle diversità.

CAMPI DI ESPERIENZA: tutti

CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

√ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

√ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE SCUOLA INFANZIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE
– Acquisire ed interpretare l'informazione. – Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. – Organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	• Rispondere a domande su un testo ascoltato. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi letti dagli adulti 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 il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle conoscenze fornite dall'adulto.	• Utilizza semplici strategie di memorizzazione. • Adotta strategie per risolvere semplici problemi. • Sa organizzare il proprio tempo e il proprio lavoro. • Risponde a domande in modo pertinente.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	
SEZIONE B: evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Pone domande pertinenti. → Reperisce informazioni dal proprio vissuto e dall'ambiente circostante. → Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare). → Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. → Applica strategie di risoluzione di semplici problemi. → Autovaluta il proprio lavoro.	□ Recita semplici rime e filastrocche anche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana). □ Collabora nella costruzione di cartelli che illustrano le routine, facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. □ Ascolta e rielabora sia a livello verbale che grafico le fasi principali di una narrazione. □ Si organizza con il materiale per lo svolgimento di un compito.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE				
SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'infanzia				
COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Acquisire ed interpretare le informazioni.	Riesce a ricavare informazioni dalle esperienze solo con la guida dell'adulto. Fatica ad orientarsi nelle routine della giornata scolastica.	Ricava le informazioni minime necessarie e le organizza con l'aiuto dell'insegnante. Si orienta nella giornata scolastica.	Sa ricavare le informazioni necessarie e le rielabora. Conosce i tempi della giornata scolastica.	Dalle esperienze proposte ricava tutte le informazioni necessarie e le arricchisce. Consulta in autonomia libri illustrati. Si orienta in modo sicuro nei ritmi della giornata scolastica.
Individuare collegamenti e relazioni.	Mette in relazione oggetti e persone ricercando l'aiuto dell'adulto o dei compagni. Difficilmente trova soluzioni per risolvere i problemi.	Su richiesta mette in relazione oggetti e persone. Con l'aiuto dell'insegnante trova strategie di risoluzione dei problemi.	Coglie le varie relazioni, cerca in autonomia strategie utili per risolvere i problemi.	Sa rilevare problemi di esperienza, suggerisce semplici ipotesi di soluzione, seleziona quelle che ritiene più efficaci e le mette in pratica.

Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Fatica a mantenere l'attenzione sul compito, lo porta a termine solo se sollecitato. Si stanca facilmente.	Riesce a concentrarsi, porta a termine il lavoro, a volte ricerca la rassicurazione dell'adulto.	Utilizza semplici strategie organizzative e porta a termine puntualmente il proprio lavoro.	Sa organizzarsi e lavorare in piena autonomia, porta a termine il lavoro, talvolta arricchendolo.