



**ISTITUTO COMPRENSIVO
COSTABISSARA – (VI)**

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta ed esprime concetti, pensieri, opinioni e fatti attinenti alle diverse sfere del vissuto personale e del tessuto sociale in forma sia orale che scritta - Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. 	
CAMPI D'ESPERIENZA		I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza - Comprendere testi di vario tipo letti da altri - Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. - Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. - Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. - Analizzare e commentare figure di crescente complessità. - Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. - Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. - Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti - Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. - Riprodurre e confrontare scritture. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture della lingua italiana - Elementi di base delle funzioni della lingua - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali - Principi essenziali di organizzazione del discorso - Principali connettivi logici - Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. - NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante 	<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.

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

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:	<ul style="list-style-type: none"> - Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà - Applica modelli e utilizza linguaggi specifici per risolvere problemi in situazioni quotidiane - Usa le conoscenze e le metodologie scientifiche e tecnologiche per spiegare ed affrontare le problematiche del mondo che ci circonda. 		
CAMPI D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e ordinare - secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare - Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. - Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. - Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. - Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. - Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. - Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. 	<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 - Costruire modelli e plastici - Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni - 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 - Elaborare previsioni ed ipotesi - Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni - Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati - Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi - Costruire modelli di rappresentazione della realtà 	<ul style="list-style-type: none"> - Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata - Linee del tempo - Periodizzazioni: 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 - Strumenti e tecniche di misura 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle 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) - 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 reperti per confronto e producendo una "mostra" - Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicano conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. - Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali) - Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle - Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo...) - Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> - Possiede le abilità di base nelle tecnologie informatiche - Usa il computer per presentare elaborati e per comunicare in rete - Usa con spirito critico notizie, informazioni e dati reperiti in internet 	
CAMPI D'ESPERIENZA	LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante 	<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"> - 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"> - Vedi abilità

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> - È consapevole di essere artefice della propria crescita culturale - Sa integrare nel proprio bagaglio nuove conoscenze ed abilità in un processo continuo di apprendimento 	
CAMPI D'ESPERIENZA		TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire ed interpretare l'informazione. - Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. - Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispondere a domande su un testo o su un video - Utilizzare semplici strategie di memorizzazione - Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. - Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi raccontati o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. - Compilare semplici tabelle - Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici strategie di memorizzazione - Schemi, tabelle, scalette - Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> - Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana) - Costruire cartelli per illustrare le routine, il turno, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. - 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 semplice compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:	<ul style="list-style-type: none"> - Possiede strumenti di giudizio per valutare se stesso, le proprie azioni, i comportamenti individuali e sociali - Sa orientare le proprie scelte in modo critico - Collabora fattivamente in contesti comunitari di gruppo - Condivide con responsabilità, attraverso un sistema di regole, la realizzazione di un progetto comune portandolo a compimento per la parte di sua competenza - Segue uno stile di vita e adotta comportamenti coerenti con la salubrità personale ed ambientale - Rispetta la diversità di genere e provenienza e riconosce in esse fonti di arricchimento personale 		
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SE E L'ALTRO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. - Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. - Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. - Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. - Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. - Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. - Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. - Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....) - Regole fondamentali della convivenza nei gruppi 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"> - 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 principali, 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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:		<ul style="list-style-type: none"> - Possiede strumenti di giudizio per valutare se stesso, le proprie azioni, i comportamenti individuali e sociali - Sa orientare le proprie scelte in modo critico - Collabora fattivamente in contesti comunitari di gruppo - Condivide con responsabilità, attraverso un sistema di regole, la realizzazione di un progetto comune portandolo a compimento per la parte di sua competenza - Segue uno stile di vita e adotta comportamenti coerenti con la salubrità personale ed ambientale - Rispetta le diversità di genere e provenienza e riconosce in esse fonti di arricchimento personale 	
CAMPI D'ESPERIENZA		TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - 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; adottare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> - 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, di un compito, di una azione eseguiti 	<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 - Modalità di decisione 	<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 esprimendola verbalmente. - 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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:	<ul style="list-style-type: none"> - Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta simboli, ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche - Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti - Riconosce e mette a frutto i propri talenti - Riflette con spirito critico su affermazioni e condizioni per prendere una decisione - Riconosce e gestisce i diversi aspetti della propria esperienza, espressiva, motoria, emotiva e razionale - E' in grado di analizzare dati ed informazioni provenienti da diversi media 		
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura) 	<ul style="list-style-type: none"> - Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); - 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, fantasie, la propria e reale visione della realtà - Usare modi diversi per stendere il colore 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 strumenti in relazione all'attività da svolgere. - Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. 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 e per esprimersi attraverso di esse 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi - Principali forme di espressione artistica - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea - Gioco simbolico 	<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 al ritmo di musica. - Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, drammatizzazioni. - 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

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

RIFERIMENTI AL PROFILO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE:

- Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta simboli, ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche
- Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti
- Riconosce e mette a frutto i propri talenti
- Riflette con spirito critico su affermazioni e condizioni per prendere una decisione
- Riconosce e gestisce i diversi aspetti della propria esperienza, espressiva, motoria, emotiva e razionale
- E' in grado di analizzare dati ed informazioni provenienti da diversi media

CAMPI D'ESPERIENZA

IL CORPO ED IL MOVIMENTO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il proprio corpo; - padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse - Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune - Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo - Utilizzare nell'esperienza - le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita 	<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. - 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"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzucine, ritmi) per la denominazione. - Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc. - Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi - Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date - In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare - comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto - In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)