

Unità di competenza n. 1: RIENTRO A SCUOLA IN SICUREZZA

TEMPI: SETTEMBRE - OTTOBRE

<p>Competenza focus: Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>Campo prevalente: IL SÉ E L'ALTRO</p>	<p>Traguardi di Competenza campo prevalente:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini -Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato -Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza -Il bambino 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 -Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla chi ascolta -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
<p>Competenze correlate: Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Campi concorrenti: I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Traguardi di Competenza campi concorrenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni, attraverso il linguaggio verbale e utilizza differenti situazioni comunicative

Competenza chiave

<p>Abilità</p> <p>Anni 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superare il momento del distacco tenendo conto delle norme vigenti - Utilizzare i materiali presenti nella sezione seguendo le disposizioni anti covid - Accettare gradualmente le limitazioni imposte dall'emergenza sanitaria - Esprimere sentimenti e stati d'animo - Utilizzare gli spazi assegnati nella sezione - Manifestare il senso di appartenenza riconoscendo i compagni e gli adulti che operano nella scuola - Accettare gradualmente le regole della vita scolastica - Intuire l'alternanza diritto/dovere - Ricostruire la propria storia <p>Anni 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adattarsi alla nuova realtà scolastica - Vivere individualmente esperienze di gioco - Rispettare le limitazioni imposte dall'emergenza sanitaria in linea con le indicazioni del CTS - Esternare le emozioni, relazionando nel piccolo gruppo di appartenenza - Muoversi con sicurezza negli ambienti scolastici nel rispetto delle norme anti covid - Manifestare il senso di appartenenza riconoscendo compagni, adulti che operano 	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le regole fondamentali da seguire a scuola per prevenire la diffusione del Covid 19 -Conoscere gli spazi della scuola -Conoscere i materiali -Conoscere le figure presenti nell' ambiente scuola e i loro ruoli -Conoscere le regole della convivenza nei gruppi di appartenenza -Conoscere i diritti e i doveri propri e altrui -Conoscere la storia personale, la famiglia e il gruppo sezione <p>Abilità anni 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giocare in modo organizzato seguendo le regole anti covid - Relazionarsi con gli altri e controllare l'emotività - Rispettare le norme restrittive per contenere il rischio contagio - Spostarsi consapevolmente nei diversi ambienti della scuola nel rispetto delle disposizioni anti covid - Manifestare il senso di appartenenza: interagire con i compagni e con gli adulti mantenendo il distanziamento - Riconoscere gli spazi, i materiali e i diversi contesti - Rispettare regole, ritmi e turnazioni
--	--

nella scuola, spazi e materiali - Rispettare le nuove regole della vita scolastica - Riconoscere l'alternanza diritto/dovere - Ricostruire la propria storia e raccontare episodi noti	- Riconoscere che i diritti/doveri sono indispensabili per la civile convivenza - Ricostruire la propria storia e raccontare episodi salienti
---	---

Competenze correlate

Abilità Anni 3 - Utilizzare il linguaggio per comunicare con adulti e compagni - Formulare richieste Anni 4 - Manifestare opinioni personali - Formulare in modo completo le richieste	Conoscenze -Conoscere il contesto entro cui si sviluppano gli intrecci relazionali a livello emotivo. Anni 5 - Utilizzare la terminologia appropriata per definire stati d'animo, emozioni e pensieri personali
---	--

Situazione problema: STARE INSIEME È BELLO SE...

Piano di lavoro

Tempi di applicazione: SETTEMBRE - OTTOBRE
Risorse umane: Docenti della sezione - Bambini

Scansione operativa

Fase	Attività	Strumenti	Esiti	Valutazione
1	Conversazione guidata con proposte e suggerimenti in merito alla situazione problema.	Immagini	Motivazione e coinvolgimento	Comportamento durante la conversazione
2	Formulazione di idee, proposte e suggerimenti in merito all'argomento	Tabella registrazione dati	Atteggiamento propositivo	Analisi delle risposte
3	Conversazione per rielaborare le tre fasi legate alla pandemia	Immagini	Partecipazione	Analisi degli interventi
4	Presentazione della segnaletica relativa alle regole da seguire per ridurre il rischio contagio da Covid-19	Immagini	Coinvolgimento ed interesse	Comprensione
5	Descrizione dei simboli presenti nei diversi ambienti per le misure di sicurezza anti covid	Simboli	Interesse e comprensione	Decodifica
6	Presentazione delle persone che operano nella scuola e relativi ruoli	Persone	Riconoscimento	Analisi delle risposte
7	Conversazione sulle nuove regole e comportamenti da tenere/evitare nei diversi luoghi	Immagini	Attenzione e comprensione	Analisi delle risposte
8	Percorsi guidati in piccolo gruppo, nel rispetto delle norme, per conoscere i diversi ambienti della scuola e le loro funzioni	Ambienti della scuola	Coinvolgimento	Orientamento nei diversi ambienti e comportamento adeguato
9	Conversazioni per formulare ipotesi e riflessioni sui diritti e doveri per salvaguardare la salute propria ed altrui	Immagini e racconti	Consapevolezza delle norme	Adattamento del proprio comportamento nei diversi contesti
10	Conversazione per ricostruire la propria storia	Immagini	Riflessioni e contributo personale	Partecipazione

11	Rielaborazione individuale e/o di gruppo del percorso realizzato	Materiali grafico-espressivi	Riflessioni e contributo personale	Autonomia e operatività nel trasferire le conoscenze e le abilità
----	--	------------------------------	------------------------------------	---

Valutazione

- Valutazione del processo: in itinere e finale attraverso griglie di osservazione
- Autovalutazione: Somministrazione di schede-questionario.
- Valutazione del prodotto: Prodotto finale e feedback stakeholders
- Valutazione competenze: Rubriche valutative

RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

(IL SÉ E L'ALTRO)

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
GESTIONE E CONTROLLO DEL SÉ EMOTIVO – AFFETTIVO	-Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze su interessamento dell'adulto	-Esprime sentimenti, stati d'animo e bisogni in maniera comprensibile	-Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto	-Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente formulando valutazioni sulle cause
IDENTITÀ E CONOSCENZA DI SÉ	-Riferisce episodi della propria storia su sollecitazione -Riconosce elementi caratterizzanti di alcune feste e tradizioni	-Riferisce alcuni episodi sulla propria storia -Conosce alcune tradizioni della propria comunità	-Pone domande sulla propria storia e racconta gli episodi che gli sono noti -Conosce le tradizioni della propria comunità	-Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e li sa riferire -Conosce le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti
GESTIONE E CONTROLLO DEL SÉ RELAZIONALE	-Interagisce con i compagni -Non sempre accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti	-Interagisce con i compagni scambiando informazioni -Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti	-Interagisce in maniera adeguata con i compagni scambiando informazioni -Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi	-Interagisce consapevolmente con i compagni prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni -Adotta comportamenti corretti
SENSO DI CITTADINANZA	-Conosce le regole della convivenza scolastica ma non sempre le rispetta -Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale con l'intervento dell'adulto	-Conosce le regole della convivenza scolastica ma le rispetta su sollecitazione -Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale	-Conosce e rispetta le regole della convivenza scolastica -Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro	-Conosce e rispetta le regole della convivenza scolastica e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti -Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni significative con loro

Unità di competenza n. 2: ASCOLTO, COMUNICO, IMPARO IN SICUREZZA...

TEMPI: NOVEMBRE - DICEMBRE

<p>Competenza focus: Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Campo prevalente: I discorsi e le parole</p>	<p>Traguardi di Competenza campo prevalente: -Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati -Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative -Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati -Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole -Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia -Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</p>
<p>Competenza correlata: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>Campo concorrente: Immagini, suoni, colori</p>	<p>Traguardi di Competenza campi concorrenti: -Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiale e strumenti, tecniche espressive e creative</p>
<p>Progetto correlati: -La bottega delle parole (progetto dislessia)</p>	<p>Traguardi di Competenza progetto correlato: -vedi Traguardi Campo prevalente</p>

Competenza chiave

<p>Abilità 3 anni -Comprendere il significato delle parole -Pronunciare correttamente i suoni e le parole -Raccontare un'esperienza vissuta -Sviluppare il senso del ritmo -Recitare brevi poesie, conte, filastrocche -Ascoltare e comprendere brevi storie e racconti -Ripetere almeno un momento della narrazione -Utilizzare frasi complete per esprimersi -Cogliere il concetto di famiglia, scuola, paese -Intuire l'esistenza di lingue diverse -Individuare le caratteristiche che differenziano il disegno dalla scrittura -Usare prime forme di lingua scritta come scritture spontanee -Mostrare curiosità per gli strumenti tecnologici</p> <p>4 anni -Usare termini nuovi in modo appropriato -Raccontare esperienze personali e di gruppo -Formulare frasi complete -Ascoltare e comprendere narrazioni e racconti -Distinguere in un racconto più sequenze -Intervenire adeguatamente in una conversazione rispettando la turnazione</p>	<p>Conoscenze -Conoscere il significato di parole di uso comune e/o riferite ad un contesto di esperienza vissuta -Conoscere le regole della comunicazione interpersonale -Conoscere le principali strutture della lingua italiana -Conoscere il metalinguaggio -Conoscere racconti, storie, narrazioni, poesie -Conoscere la lingua scritta -Conoscersi appartenenti ad un determinato gruppo, contraddistinto da un simbolo e/o un nome -Conoscere linguaggi diversi -Conoscere i diversi codici presenti nell'ambiente relativi alle norme anti covid</p> <p>5 anni -Utilizzare termini pertinenti nella comunicazione verbale -Esprimersi con una pronuncia corretta e scorrevole -Formulare frasi complete di diversa lunghezza e complessità -Partecipare ad una conversazione guidata nel piccolo e nel grande gruppo -Utilizzare il metalinguaggio -Ascoltare e comprendere i discorsi altrui -Ipotesizzare ed inventare in una storia finali diversi -Comunicare fatti ed eventi rispettando l'ordine logico e/o cronologico</p>
---	---

<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere il significato di comunità e di nazione -Distinguere, come diversi dai propri, i fonemi di altre lingue -Formulare ipotesi sulla lingua scritta -Produrre prime forme di scritture spontanee -Riconoscere gli strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere storie e racconti riferiti alla cultura della propria Nazione -Conoscere e sperimentare prime forme di lingue diverse -Cogliere la corrispondenza tra grafema e fonema -Decodificare e leggere le prime parole -Riconoscere le funzioni degli strumenti tecnologici
--	--

Competenze correlate

<p>Abilità</p> <p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> -Partecipare ad attività di gioco simbolico -Rappresentare oggetti attraverso il disegno, la pittura e la manipolazione -Utilizzare i colori primari con creatività -Esplorare materiali anti covid a disposizione -Leggere ed interpretare le proprie produzioni <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico, mimico-gestuale -Rappresentare situazioni e storie attraverso il disegno e la manipolazione -Utilizzare i colori derivati con creatività -Scegliere materiali e strumenti per realizzare i propri elaborati -Sperimentare tecniche e materiali per ottenere creazioni personali -Riconoscere i presidi sanitari anti covid in funzione della sicurezza -Leggere ed interpretare produzioni e immagini varie 	<p>Conoscenze</p> <p>Conoscere i colori fondamentali e derivati</p> <p>Conoscere forme e immagini di uso comune</p> <p>Conoscere tecniche e materiali</p> <p>Conoscere materiali in funzione della sicurezza</p> <p>Abilità 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mimare/drammatizzare storie inventate e testi ascoltati -Sperimentare le mescolanze di colori -Esplorare il materiale a disposizione e utilizzare in modo creativo, spontaneo e guidato, le diverse tecniche espressive -Utilizzare il materiale anti covid a disposizione e conoscerne e descriverne l'uso -Formulare piani d'azione in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere -Leggere e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri
--	--

Situazione problema: Impariamo a comunicare in sicurezza

Piano di lavoro

Tempi di applicazione: NOVEMBRE - DICEMBRE
Risorse umane: Docenti delle sezioni

Scansione operativa

Fase	Attività	Strumenti	Esiti	Valutazione
1	Conversazione guidata con formulazione di idee, proposte e suggerimenti in merito agli argomenti da trattare (normativa anti covid)	Immagini e libri	Motivazione e coinvolgimento	Osservazione durante la conversazione
2	Progettazione, con la guida dell'insegnante, di un percorso di massima mediante cartellonistica.	Cartelloni, manifesti	Curiosità nel formulare ipotesi, porre domande e trovare soluzioni	Riflessione
3	Attività ed esperienze "raccontate" attraverso un pensiero narrativo per mettere in relazione situazioni passate, presenti e future in forma di racconto	Immagini, testi narrativi e video	Partecipazione	Comprensione
4	Narrazione di storie e racconti, presentazione e conoscenza di simboli e nuovi termini riferiti anche ai temi della Cittadinanza	Immagini e testi narrativi	Coinvolgimento e partecipazione	Comprensione
5	Conversazione per analizzare e descrivere immagini e situazioni	Immagini	Partecipazione	Analisi
6	Giochi fonologici	Immagini, cards	Partecipazione	Capacità linguistiche
7	Giochi di parole per costruire rime, filastrocche, assonanze...	Testi	Ideazione	Creatività

8	Giochi per scoprire diverse forme di comunicazione	Inviti, avvisi, liste	Ideazione	Creatività
9	Conversazione finale nel gruppo per ripercorrere il lavoro svolto	Prodotti realizzati	Partecipazione e coinvolgimento nel sistematizzare l'esperienza	Rielaborazione dell'esperienza

Valutazione:

- Valutazione del processo: in itinere e finale attraverso griglie di osservazione
- Autovalutazione: Somministrazione di schede-questionario.
- Valutazione del prodotto: Prodotto finale e feedback stakeholders
- Valutazione competenze: Rubriche valutative

RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

(I DISCORSI E LE PAROLE)

LIVELLI DI PADRONANZA

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
EFFICACIA COMUNICATIVA	Si esprime attraverso parole ed enunciati minimi	Si esprime con frasi brevi e semplici	Si esprime con frasi strutturate correttamente	Si esprime con frasi elaborate e organizzate in periodi coerenti e coesi
PARTECIPAZIONE	Non interviene nelle conversazioni	Interviene nelle conversazioni su sollecitazione	Interviene nelle conversazioni apportando il proprio contributo	Interviene nelle conversazioni apportando il proprio contributo e ascoltando quello degli altri
ASCOLTO E COMPrensIONE	Ascolta narrazioni o letture e individua l'argomento del testo su domande stimolo del docente	Ascolta narrazioni e comprende il significato generale	Ascolta narrazioni o letture individuando e le informazioni più rilevanti	Ascolta e comprende la trama di un racconto individuando tutte le informazioni
RIELABORAZIONE E PRODUZIONE	Rielabora il racconto e lo riproduce su sollecitazione	Rielabora il racconto e ne descrive due sequenze	Rielabora il racconto e ne descrive alcune sequenze	Rielabora il racconto e ne descrive più sequenze
METALINGUAGGIO	Ricerca parole su sollecitazione	Ricerca parole	Inventa parole, semplici rime e filastrocche, ipotizza il significato di parole non note	Inventa rime e filastrocche; inventa parole anche a partire da radici di parole note; ipotizza e ricostruisce il significato di parole non note a partire dal suono o dal contesto
LINGUA SCRITTA	Utilizza prime forme di scrittura spontanea	Formula ipotesi sulla scrittura di parole.	Coglie la corrispondenza di alcuni fonemi e grafemi	Coglie la corrispondenza tra fonema e grafema

Unità di competenza n. 3: GIOCHIAMO INSIEME...CON DISTANZA DI CORTESIA

TEMPI: GENNAIO - FEBBRAIO

<p>Competenza focus: -Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali -Espressione corporea</p> <p>Campo prevalente: IL CORPO E IL MOVIMENTO (Corpo, identità, salute)</p>	<p>Traguardi di competenza campo prevalente: -Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola -Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione -Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio. -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 -Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>
<p>Competenza correlata: Competenza matematica e competenza in scienze</p> <p>Campo concorrente: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Traguardo di Competenza campo concorrente : -Osserva con attenzione il suo corpo accorgendosi dei loro cambiamenti</p>

Competenza chiave

<p>Abilità 3 anni -Nominare le principali parti del corpo -Individuare la diversità di genere -Ricostruire in forma guidata la figura umana -Usare gli organi di senso per esplorare l'ambiente circostante -Esplorare l'ambiente circostante nel rispetto della normativa anti covid -Osservare le prime norme di igiene e di cura di sé a tutela della salute -Osservare corrette abitudini alimentari -Intuire situazioni di pericolo -Gestire in modo adeguato le nuove regole</p> <p>4 anni -Nominare le parti del corpo su di sé, a distanza sugli altri e su immagine -Individuare le differenti caratteristiche fisiche -Ricostruire in forma guidata la figura umana in modo completo -Sperimentare attraverso gli organi di senso nel rispetto della normativa anti covid -Osservare le prime norme di igiene e di cura di sé a tutela della propria e altrui salute -Adottare corrette abitudini alimentari -Riconoscere situazioni di pericolo</p>	<p>Conoscenze -Conoscere il corpo, le sue caratteristiche, le differenze di genere -Conoscere il corpo globale e segmentario -Conoscere gli organi di senso e la loro funzione -Conoscere gli organi interni e le loro funzioni -Conoscere gli schemi motori del corpo statico e dinamico -Conoscere regole di igiene del corpo, di cura dell'ambiente in linea con la fase "tre" -Conoscere la sana alimentazione -Conoscere situazioni di pericolo</p> <p>Abilità 5 anni -Nominare i diversi segmenti corporei e le funzioni di alcuni organi interni -Individuare le differenti caratteristiche fisiche -Rappresentare il corpo in situazioni statiche e dinamiche dalla propria postazione -Esercitare le potenzialità sensoriali in sicurezza -Gestire in autonomia e nel rispetto delle regole anti covid azioni di vita quotidiana -Conseguire pratiche igieniche sanitarie corrette -Adottare corrette abitudini di sana alimentazione -Riconoscere situazioni di pericolo ipotizzandone le conseguenze e le soluzioni</p>
---	--

Competenze correlate

<p>Abilità Anni 3: -Percepire i cambiamenti del corpo</p>	<p>Conoscenze -Conoscere le caratteristiche del corpo e le</p>
--	--

Anni 4– 5: -Osservare ed individuare le caratteristiche del corpo e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo | trasformazioni dovute al tempo

Situazione problema: SE MI VUOI BENE MANTENIAMO LE DISTANZE - Piano di lavoro

Tempi di applicazione: GENNAIO - FEBBRAIO

Risorse umane: Docenti della sezione - Bambini

Scansione operativa

Fase	Attività	Strumenti	Esiti	Valutazione
1	Conversazione guidata per introdurre e problematizzare il progetto da realizzare	-Libri, immagini, cartelloni	-Ascolto ,comprensione, ideazione	Valutazione della capacità di ascolto delle idee degli altri; collaborazione per un progetto comune
2	Formulazione di idee, proposte e suggerimenti in merito all'argomento	-Domande stimolo e tabella di registrazione per la raccolta dati	-Ascolto delle idee degli altri; collaborazione per un progetto comune	Valutazione della capacità di rispettare il turno e distanziamento
3	Presentazione di una storia a tema	-Libro, immagini della storia, flash cards per la percezione del corpo e la differenza di genere	-Conoscenza del proprio corpo e delle differenze di genere	Riconoscimento dei generi
4	Giochi individuali, con distanziamento per la percezione globale/segmentaria del corpo	-Specchio per la denominazione di parti (su se stessi e sugli altri) e/o funzioni	-Riconoscimento delle parti del corpo guardando i compagni o guardandosi allo specchio	Valutazione del grado di riconoscimento delle varie parti
5	Manipolazione di materiali personali per costruire e rappresentare il corpo	-Puzzles e/o materiali vari per costruire/ricostruire il corpo e per disegnare la figura intera	Rappresentazione della figura umana	Valutazione coerente con il lavoro proposto
6	Racconti e attività per scoprire gli organi di senso e le loro funzioni.	-Varietà di esperienze senso – percettive a cura della docente e con supporti personali	-Utilizzo delle potenzialità sensoriali	-Valutazione della consegna coerente con il lavoro proposto
7	Racconti per scoprire organi interni e loro funzione	-Libri e immagini	-Denominazione di parti e funzioni	-Valutazione della consegna coerente con il lavoro proposto
8	Giochi motori per lo sviluppo della motricità fine, globale e segmentaria	Utilizzo di materiale da infilare, allacciare, incastrare...; attrezzi ginnici, supporto musicale	-Padronanza delle diverse abilità motorie	Valutazione dell'uso della motricità fine nell'uso degli attrezzi
9	Giochi finalizzati all'acquisizione di orientamento, senso dello spazio, coordinamento, rispetto delle regole e collaborazione	-Spazio strutturato e circoscritto	Conoscenza dello spazio e di regole	-Valutazione dell'uso della motricità
10	Racconti per l'esecuzione di giochi imitativi e per l'assunzione di posture e andature in schemi motori statici e dinamici sul posto	-Storie con personaggi reali e/o fantastici, supporto musicale	-Controllo del corpo per assumere posture, imitare diverse posizioni a specchio con il corpo	-Valutazione della risposta motoria
11	Decalogo delle regole per una corretta fruizione degli spazi e della attività motoria	-Cartellonistica, conversazioni	-Partecipazione e assunzione di atteggiamenti corretti	-Valutazione di atteggiamenti e comportamenti nelle esperienze
12	Giochi per prendere coscienza delle potenzialità del proprio corpo e valutazione del rischio	-Giochi individuali e funzionali all'autocontrollo	-Utilizzo dell'esperienza per distinguere e prendere coscienza dei	-Valutazione di atteggiamenti e comportamenti nelle esperienze

			rischi	
13	Presentazione di possibili situazioni di rischio e di regole comportamentali	-Immagini e cartelloni	-Consapevolezza di norme comportamentali	-Osservazione della capacità di adattare il proprio comportamento al contesto
14	Racconto e conversazione sui pericoli e sulle situazioni di rischio presenti nell'ambiente	-Immagini, giochi di simulazione	-Individuazione di potenziali ed evidenti pericoli nell'ambiente	-Valutazione di atteggiamenti e comportamenti nei vari contesti
15	Storie e racconti per l'interiorizzazione di semplici norme igieniche	-Giochi di finzione e di ruolo specifici	-Esecuzione di corrette pratiche igieniche nella routine	-Valutazione di comportamenti e pratiche nella quotidianità
16	Storia e conversazione guidata sul tema dell'alimentazione	-Racconto illustrato della storia, immagini	-Ascolto ed intervento nella conversazione	-Valutazione verbale delle consegne specifiche
17	Catalogazione degli alimenti a cura del docente	-Immagini, racconti, piramide alimentare	-Lettura e decodifica degli argomenti	Valutazione della comprensione

Valutazione

- Valutazione del processo: in itinere e finale attraverso griglie di osservazione
- Autovalutazione: Somministrazione di schede-questionario.
- Valutazione del prodotto: Prodotto finale e feedback stakeholders
- Valutazione competenze: Rubriche valutative

RUBRICA VALUTATIVA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IL CORPO E IL MOVIMENTO)

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO	<p>-Indica le parti del corpo su di sé</p> <p>-Controlla alcuni schemi motori di base</p> <p>-Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso -motorie in sicurezza</p>	<p>-Indica e nomina le parti del corpo su di sé, sugli altri a distanza e su immagine</p> <p>-Controlla schemi motori statici e dinamici</p> <p>-Controlla la coordinazione oculo/manuale in attività grosso /motorie; sommariamente nella manualità fine in sicurezza</p>	<p>-Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali</p> <p>- Padroneggia schemi motori statici e dinamici valutando la propria forza</p> <p>-Controlla la coordinazione oculo – manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine in sicurezza</p>	<p>-Indica e nomina i diversi segmenti corporei e riferisce le funzioni degli organi interni</p> <p>-Padroneggia i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con gli altri a distanza</p> <p>-Controlla in maniera accurata operazioni di manualità fine che implicano movimenti di elevata precisione in sicurezza</p>
IGIENE PERSONALE E SALUTE	<p>-Va sollecitato al rispetto delle norme igieniche e alla gestione delle proprie cose</p> <p>- Mangia solo alimenti a lui graditi</p> <p>-Non sempre evita situazioni potenzialmente pericolose</p>	<p>-Osserva alcune abitudini di igiene personale e di gestione delle proprie cose</p> <p>-Accetta di assaporare nuovi alimenti su sollecitazione</p> <p>- Evita situazioni potenzialmente pericolose su sollecitazione</p>	<p>-Osserva le pratiche routinarie di igiene personale di gestione delle proprie cose</p> <p>-Distingue gli alimenti più indicati per la sana alimentazione ma accetta di mangiarne alcuni</p> <p>-Individua alcune situazioni pericolose e le evita</p>	<p>-Osserva in autonomia le pratiche quotidiane di igiene personale e gestisce operazioni che riguardano la cura delle cose proprie e altrui</p> <p>-Si alimenta correttamente</p> <p>-Ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità</p>

PERCEZIONE DEL POTENZIALE ESPRESSIVO DELLA PROPRIA CORPOREITÀ	-Segue semplici ritmi su sollecitazione individualmente - Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti su sollecitazione	-Si muove seguendo semplici ritmi individualmente -Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti	-Si muove seguendo ritmi individualmente -Esprime messaggi attraverso il linguaggio mimico - gestuale	-Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici coreografie individualmente -Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il movimento , attività mimiche e giochi di imitazione
---	---	--	--	---

UNITÀ DI COMPETENZA N. 4: NOI...DA UNA FINESTRA SUL MONDO

TEMPI: MARZO - APRILE

<p>Competenza focus: Competenze di base in matematica, scienze e tecnologie</p> <p>Campo prevalente: LA CONOSCENZA DEL MONDO (numero e spazio)</p>	<p>Traguardi di Competenza campo prevalente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino 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 - 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 -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 su una base di indicazioni verbali
<p>Competenze correlate: Competenze in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>Campi concorrenti: IL SÉ E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<p>Traguardi di Competenza campi concorrenti :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il bambino pone domande e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme -Riconosce i più importanti segni del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle città. -Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio interagisce con gli altri nei giochi di movimento. -Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie

COMPETENZA CHIAVE

<p>Abilità Anni 3</p> <ul style="list-style-type: none"> -Percepire i cambiamenti dell'ambiente tropico e antropico -Riconoscere materiali per differenziare i rifiuti -Intuire semplici organizzatori temporali -Orientarsi con sicurezza in piccoli spazi (sezione, bagno..) -Sperimentare semplici concetti topologici -Discriminare alcune figure geometriche -Operare semplici raggruppamenti 	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i quattro elementi naturali -Conoscere elementi inquinanti -Conoscere le modalità di conferimento dei rifiuti -Conoscere i concetti logico - temporali -Conoscere il proprio posto all'interno dello spazio sezione e alcuni spazi della scuola (3-4-5) -Conoscere i concetti topologici -Conoscere le figure geometriche -Conoscere criteri di classificazione
--	--

<ul style="list-style-type: none"> -Confrontare e valutare il concetto di quantità -Individuare semplici misure -Percepire visivamente simboli -Riconoscere l'immagine del virus Covid <p>Anni 4</p> <ul style="list-style-type: none"> -Individuare le caratteristiche dell'ambiente e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo e all'intervento dell'uomo -Intuire gli effetti negativi degli elementi inquinanti -Utilizzare semplici organizzatori temporali -Discriminare e denominare i giorni della settimana -Orientarsi con sicurezza negli spazi interni -Utilizzare con proprietà i rapporti spaziali -Discriminare le figure geometriche -Compiere classificazioni in base ad un criterio -Confrontare e ordinare quantità -Compiere misurazioni -Riconoscere il linguaggio simbolico -Riconoscere le caratteristiche del virus Covid 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere quantità, numeri e numerazione -Conoscere strumenti e tecniche di misure -Conoscere simboli -Conoscere la differenza tra semplici malattie e virus <p>Abilità anni 5</p> <ul style="list-style-type: none"> -Individuare le caratteristiche dell'ambiente e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo e all'intervento dell'uomo -Individuare relazioni di causa – effetto relative agli elementi inquinanti -Utilizzare gli organizzatori temporali -Individuare le relazioni di causa-effetto -Orientarsi con sicurezza negli spazi interni secondo le regole anti Covid -Utilizzare in autonomia i rapporti spaziali -Discriminare le figure geometriche -Compiere classificazioni in base a più criteri -Confrontare e valutare quantità -Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) -Compiere misurazioni, individualmente, mediante semplici strumenti -Riconoscere e discriminare le caratteristiche del virus Covid
--	---

Competenze correlate

<p>Abilità Anni 3</p> <ul style="list-style-type: none"> -Intuire la necessità di mettere in atto comportamenti adeguati -Individuare i ruoli di alcune figure che operano per la sicurezza e per la tutela dell'ambiente -Muoversi in modo guidato secondo le regole anti Covid -Eseguire semplici percorsi, in sezione, secondo le regole date dall'insegnante. <p>Anni 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alla realizzazione di un progetto comune - Assumere comportamenti adeguati -Comprendere i ruoli di chi opera per la sicurezza e per la tutela dell'ambiente -Muoversi in modo autonomo -Eseguire percorsi, in sezione, secondo le regole date dall'insegnante 	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le regole di comportamento -Conoscere le dinamiche relazionali all'interno del gruppo -Conoscere ruoli e funzione di figure e simboli della strada -Conoscere le diverse possibilità di movimento -Conoscere i pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri -Conoscere le norme di prevenzione anti covid <p>Abilità anni 5</p> <ul style="list-style-type: none"> -Partecipare e collaborare alla realizzazione di un progetto comune - Assumere comportamenti adeguati -Comprendere i ruoli di chi opera per la sicurezza e per la tutela dell'ambiente -Eseguire giochi di movimento individuali rispettando gli altri e le regole anti Covid -Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri -Strutturare percorsi individuali
--	---

Situazione problema: SCIENTIFICAMENTE... COVID

Tempi di applicazione: MARZO - APRILE

Scansione operativa

Fase	Attività	Strumenti	Esiti	Valutazione
1	Conversazioni guidate per introdurre e problematizzare il progetto da realizzare	Testo a tema, immagini	Motivazione e coinvolgimento	Osservazione durante la conversazione

2	Formulazione di idee, proposte e suggerimenti in merito all'argomento	Tabella di registrazione	Atteggiamento propositivo	Osservazione del comportamento nell'ambito del gruppo
3	Visione video a tema	Computer o tablet	Attenzione, concentrazione, curiosità	Osservazione del comportamento
4	Ricognizione e sistematizzazione dei dati raccolti: osservazioni e produzione personale	Immagini e materiale cartaceo	Contributo personale per sistematizzare l'esperienza	Osservazione durante le fasi dell'attività
5	Giochi ed attività individuali o in piccoli gruppi stabili e regolari per lo sviluppo dell'intelligenza numerica	Materiale strutturato e non	Attenzione e concentrazione	Osservazione durante lo svolgimento delle attività
6	Esecuzione di percorsi e giochi di simulazione individuale in sicurezza	Simboli e ruoli	Coinvolgimento e contributo personale	Osservazione del comportamento
7	Attività di codifica e decodifica dei simboli	Simboli	Capacità di ipotizzare e interpretare	Osservazione durante lo svolgimento delle attività
8	Realizzazione di un prodotto: lapbook individuale	Materiali vari	Partecipazione	Rielaborazione creativa delle abilità e delle conoscenze acquisite durante il percorso
9	Conversazione nel gruppo per ripercorrere il lavoro svolto attraverso l'analisi dei prodotti realizzati durante le diverse fasi del lavoro	Prodotto realizzato	Coinvolgimento e contributo personale	Osservazione della capacità di verbalizzare le diverse fasi delle attività

Valutazione

- Valutazione del processo: in itinere e finale attraverso griglie di osservazione
- Autovalutazione: Somministrazione di schede-questionario.
- Valutazione del prodotto: Prodotto finale e feedback stakeholders
- Valutazione competenze: Rubriche valutative

RUBRICA VALUTATIVA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

LIVELLI DI PADRONANZA

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ORIENTAMENTO TEMPORALE	-Colloca correttamente le azioni quotidiane nel tempo della giornata con l'aiuto dell'insegnante -Ordina i giorni della settimana su sollecitazione	-Colloca correttamente le azioni quotidiane nel tempo della giornata -Ordina correttamente i giorni della settimana	-Colloca correttamente nel passato, presente e futuro azioni abituali -Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi e le stagioni	-Utilizza correttamente gli organizzatori temporali -Ordina correttamente i giorni della settimana, i mesi e le stagioni sapendovi collocare azioni e fenomeni ricorrenti
ORIENTAMENTO SPAZIALE	-Sperimenta semplici concetti topologici e si orienta negli spazi più noti della scuola	-Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio e si orienta con sicurezza negli spazi più prossimi e noti della scuola	-Individua e colloca correttamente oggetti e persone negli spazi pertinenti, si orienta negli spazi di vita ed esegue percorsi noti con sicurezza	-Utilizza con proprietà i concetti topologici, si orienta nello spazio con autonomia, esegue percorsi sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente
SVILUPPO DEL PENSIERO SCIENTIFICO	-Individua su richiesta differenze in persone, animali, oggetti -Osserva le fasi di un esperimento	-Individua le differenze nelle persone, negli oggetti e nel paesaggio -Individua le fasi di una semplice	-Individua trasformazioni nelle persone, nelle cose e nella natura -Individua e riferisce correttamente	-Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione -Individua e riferisce correttamente le fasi di

			procedura o di un esperimento	le fasi di un esperimento	una procedura o di un esperimento e organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle
	SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO - MATEMATICO	-Ordina e raggruppa oggetti su sollecitazione -Confronta quantità minime e fa primi tentativi di conta su sollecitazione	-Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti -Confronta quantità minime e fa primi tentativi di conta	-Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni; ordina in autonomia elementi di una seriazione -Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; numera correttamente riconoscendo i simboli numerici entro il 10	-Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni individuali i criteri e gli eventuali elementi estranei -Confronta quantità e verifica attraverso la conta riconoscendo i simboli numerici oltre il 10

UNITÀ DI COMPETENZA N. 5: UN VIAGGIO VIRTUALE NELL'ARTE

TEMPI: MAGGIO - GIUGNO

Competenza focus:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Campo prevalente:

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Traguardi di Competenza campo prevalente:

- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le 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

Competenze correlate:

Competenze sociali e civiche

Campi concorrenti:

IL SÈ E L'ALTRO
IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi di Competenza campi concorrenti:

- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva

Competenza chiave

Abilità

anni 3

- Eseguire attività di gioco simbolico individuale
- Esplorare il materiale a disposizione precedentemente selezionato secondo le regole anti covid
- Sperimentare prime forme di rappresentazione dei vissuti
- Leggere ed interpretare le proprie produzioni
- Seguire spettacoli in modalità digitale, in sezione
- Osservare semplici opere d'arte attraverso immagini**
- Ascoltare brani musicali
- Scoprire il paesaggio sonoro e produrre suoni con utilizzo del corpo.

Conoscenze

- Conoscere il gioco simbolico, mimico-gestuale, drammatico-teatrale
- Conoscere tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica, audiovisiva
- Conoscere principali forme di espressione artistica**
- Conoscere gli elementi essenziali per la lettura-ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografica, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici e visivi**
- Conoscere suoni e rumori prodotti dalla voce, dal corpo e provenienti dall'ambiente
- Conoscere alcuni usi del computer

Abilità

<p>anni 4</p> <ul style="list-style-type: none"> -Partecipare ad attività di drammatizzazione seguendo regole anti covid -Esplorare materiali messi a disposizione e utilizzarli in modo personale in sicurezza -Rappresentare sul piano grafico-pittorico i propri vissuti -Leggere e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri -Seguire spettacoli di vario tipo in modalità digitale, in sezione -Manifestare curiosità per opere d'arte, esprimere semplici giudizi -Associare emozioni alla musica utilizzando il codice gestuale -Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori e suoni del corpo -Sperimentare semplici sequenze sonoro-musicali con materiale strutturato e non 	<p>anni 5</p> <ul style="list-style-type: none"> -Partecipare ad attività di drammatizzazione , seguendo le regole anti Covid -Utilizzare il materiale a disposizione in modo creativo in sicurezza -Rappresentare sul piano grafico, pittorico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria visione della realtà -Leggere ed interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti -Seguire con interesse spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...) in modalità digitale, in sezione -Manifestare interesse ed apprezzamento per opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni - Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori e suoni del corpo e dell'ambiente sezione -Produrre semplici sequenze sonoro-musicali con strumenti poveri e strutturati -Visionare immagini, opere artistiche e documentari in modalità digitale
---	---

COMPETENZE CORRELATE

<p>Abilità Anni 3</p> <ul style="list-style-type: none"> -Intuire il significato di alcune tradizioni raccontate o condivise attraverso video o racconti di esperienze vissute -Muoversi in sicurezza seguendo un semplice ritmo musicale <p>Anni 4</p> <ul style="list-style-type: none"> -Scoprire l'ambiente culturale di appartenenza attraverso la lettura o visione di video di alcune 	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere i differenti generi musicali legati alla cultura e alla tradizione -Conoscere il patrimonio artistico presente nel territorio -Conoscere il corpo globale e segmentario <p>anni 5</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere l'ambiente culturale di appartenenza attraverso la narrazione o la visione di video di alcune feste e tradizioni -Eeguire in sicurezza semplici coreografie
--	--

Situazione problema: ARTISTI NEL NUOVO MONDO COVID

Piano di lavoro. Tempi di applicazione: MAGGIO - GIUGNO
Risorse umane: Docenti-Genitori-Bambini e associazioni del territorio
Scansione operativa

Fase	Attività	Strumenti	Esiti	Valutazione
1	Conversazioni guidate per introdurre e problematizzare il progetto da realizzare	Immagini e suoni	Motivazione e coinvolgimento	Comportamento durante la conversazione
2	Formulazione di idee, proposte e suggerimenti in merito all'argomento	Tabella registrazione dati	Atteggiamento propositivo	Analisi delle risposte
3	Invenzione di semplici storie ed analisi di personaggi e ruoli	Testi ed immagini	Contributo personale	Osservazione del comportamento
4	Rielaborazione creativa delle storie ascoltate attraverso la drammatizzazione in gruppi stabili e regolari	Corpo e travestimenti	Partecipazione ed identificazione nei ruoli	Comportamento durante l'attività di rielaborazione
5	Utilizzo di vari materiali e tecniche per rielaborare storie precedentemente selezionati secondo le regole anti covid	Materiali vari e diverse tecniche espressive	Autonomia operativa	Comportamento durante lo svolgimento dell'attività

6	Scoprire opere d'arte mediante immagini o filmati offerti dal web	Immagini o filmati	Interesse e partecipazione	Osservazione del comportamento
7	Riprodurre alcune opere di artisti famosi utilizzando il materiale in modo creativo	Riproduzioni opere d'arte	Autonomia nella realizzazione del prodotto	Comportamento durante l'esecuzione
8	Giochi individuali o in piccolo gruppo stabili e regolari per scoprire e produrre differenti suoni	Suoni e rumori	Coinvolgimento nella esplorazione e nella scoperta	Comportamento durante i giochi
9	Ascolti di brani musicali di generi diversi e memorizzazione del testo per fruizione del messaggio	Lettore CD, CD	Partecipazione e coinvolgimento	Osservazione della capacità di ascolto
10	Realizzazione del prodotto finale	Materiale vario	Coinvolgimento, autonomia ed operatività nel trasferire conoscenze ed abilità nel compito da espletare	Livello di gradimento

Valutazione

- Valutazione del processo: in itinere e finale attraverso griglie di osservazione
- Autovalutazione: Somministrazione di schede-questionario.
- Valutazione del prodotto: Prodotto finale e feedback stakeholders
- Valutazione competenze: Rubriche valutative
-

RUBRICA VALUTATIVA

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

(IMMAGINI, SUONI, COLORI)

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
FRUIZIONE DI MESSAGGI	-Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi	-Segue spettacoli per bambini per brevi periodi partecipando alle vicende dei personaggi	-Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari partecipando alle vicende e sapendole riferire per sommi capi	-Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari sapendo riferire il contenuto in maniera completa
SENSIBILITÀ CULTURALE	-Osserva opere d'arte	-Manifesta apprezzamento per opere d'arte	-Manifesta apprezzamento per opere d'arte ed esprime semplici giudizi estetici secondo il proprio gusto personale	-Manifesta apprezzamento per opere d'arte e per i beni culturali del proprio territorio, o visti in foto e documentari, valutandoli secondo il personale gusto estetico
COMUNICAZIONE ED ELABORAZIONE ESPRESSIVA	-Esegue attività grafico-pittorico- manipolative senza particolare finalità espressiva -Partecipa ad attività di gioco simbolico se sollecitato -Riproduce suoni ascoltati -Riproduce in sicurezza frammenti canori	-Esegue attività grafico- pittorico- manipolative con finalità espressiva -Partecipa ad attività di gioco simbolico -Produce in sicurezza sequenze sonore con la voce e/o con i materiali non strutturati -Esegue in sicurezza canti su sollecitazione	-Esegue attività grafico-pittorico – manipolative con intenzionalità e discreta accuratezza -Partecipa con interesse al gioco simbolico -Produce in sequenze sonore con la voce, con il corpo e/o con i materiali non strutturati -Esegue in sicurezza canti con interesse	-Esegue le attività grafico-pittorico – manipolative con intenzionalità e buona accuratezza -Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo originale -Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali strutturati e non -Esegue in sicurezza canti individuali o in piccolo gruppo attivamente

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

U. D. C. TRASVERSALE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

CAMPI DI ESPERIENZE: TUTTI

Competenze specifiche: -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

Abilità
 -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

Conoscenze
 -Semplici strategie di memorizzazione
 -Schemi, tabelle, scalette
 -Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro

Situazioni problema: TUTTE QUELLE RELATIVE ALLE DIVERSE UNITÀ DI COMPETENZE PROGETTATE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE

IMPARARE AD IMPARARE

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
AUTONOMIA OPERATIVA	Mette in relazione gli oggetti su richiesta dell'insegnante	Mette spontaneamente in relazione gli oggetti spiegandone la ragione	Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni e ne dà spiegazioni; elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto quando non sa darsi spiegazioni
RICONOSCIMENTO E RISOLUZIONE DI SITUAZIONI PROBLEMATICHE	Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita	Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni	Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce	Di fronte a problemi nuovi ipotizza diverse soluzioni e sceglie quale applicare
ACQUISIZIONE E RIELABORAZIONE DI INFORMAZIONI	Con l'aiuto dell'insegnante ricava informazioni	Con l'aiuto dell'insegnante ricava informazioni, le commenta e riferisce le più semplici	Per organizzare dati e ricavare informazioni utilizza semplici strumenti di registrazione	Ricava e riferisce informazioni da strumenti già predisposti e organizza dati

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**U. D. C. TRASVERSALE: COMPETENZA IMPRENDITORIALE****CAMPI DI ESPERIENZE: TUTTI**

Competenze specifiche: -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

Abilità
 -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

Conoscenze
 -Regole della discussione
 -I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)
 -Fasi di un'azione
 -Modalità di decisione

Situazioni problema: TUTTE QUELLE RELATIVE ALLE DIVERSE UNITÀ DI COMPETENZE PROGETTATE**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)****LIVELLI DI PADRONANZA**

DIMENSIONI	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
IMMAGINE DI SÉ	-Supera l'insuccesso con la rassicurazione dell'adulto	-Affronta le difficoltà con la guida dell'adulto	-Affronta le difficoltà e gli insuccessi	-Affronta le difficoltà e gli insuccessi mettendo in atto strategie adeguate
AUTONOMIA OPERATIVA	-Esegue compiti impartiti dall'adulto e li porta a termine su sollecitazione -Porta a termine la consegna del lavoro solo se sollecitato	-Esegue le consegne impartite dall'adulto e le porta a termine -Porta a termine la consegna del lavoro in tempi non adeguati	-Esegue consegne anche di una certa complessità e le porta a termine -Porta a termine la consegna del lavoro nel rispetto dei tempi	-Esegue consegne anche complesse e le porta a termine in autonomia e affidabilità -Porta a termine la consegna del lavoro in tempi brevi
ORIENTAMENTO AL COMPITO	Imita il lavoro o il gioco dei compagni	Chiede se non ha capito la consegna	Assume spontaneamente compiti nella sezione e li porta a termine	Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco

COOPERAZIONE	Partecipa alle attività collettive solo se sollecitato	Partecipa alle attività collettive in condizione di interesse	Partecipa e collabora alle attività collettive	Partecipa e collabora alle attività collettive apportando contributi utili
CONSAPEVOLEZZA RIFLESSIVA E CRITICA	Esprime semplici giudizi e valutazioni se sollecitato	Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.	Esprime giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.	Esprime giudizi e valutazioni su come ha operato rispetto a un compito
AVVIO AL PENSIERO AUTONOMO	Esprime la propria opinione solo se sollecitato	Esprime la propria opinione	Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni	Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista degli altri