

CURRICOLO

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI D'ESPERIENZA

SCUOLA INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO

Le competenze europee		
Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimere in modo adeguato.</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>Esprime adeguatamente bisogni e stati d'animo.</p> <p>Dialoga con gli altri.</p>
Competenza multilinguistica	<p>Conosce la sua storia personale e familiare e sa confrontare le tradizioni della propria comunità con quelle di altre realtà culturali.</p>	<p>Gioca in lingua 2 con lo sfondo di festività tradizionali (halloween, Christmas...ecc).</p>
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	<p>Si muove con autonomia nei luoghi conosciuti ed è disponibile ad esplorarne altri.</p> <p>Manifesta curiosità, piacere di esplorare e gusto della scoperta.</p>	<p>Realizza percorsi di esplorazione con i compagni (inventa mappe).</p>
Competenza digitale	<p>Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni, utilizzando diversi mezzi e strategie.</p>	<p>Cerca informazioni e risposte attraverso le tecnologie.</p> <p>Rispetta la consegna dei tempi di fruizione della tecnologia.</p>

	Acquisisce le prime regole di comportamento relative all'uso degli strumenti digitali.	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Utilizza informazioni provenienti da contesti quotidiani in modo appropriato. Riconosce i propri pensieri, stati d'animo ed emozioni ed inizia a lavorare in gruppo in modo collaborativo. Ha fiducia in sé e affrontare serenamente semplici situazioni nuove.	Utilizza le informazioni in contesti diversi Condivide un compito con i pari. Esegue una consegna con sicurezza.
Competenza in materia di cittadinanza	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.	Prende iniziative e porta a termine compiti in autonomia dall'adulto. Gioca imitando tradizioni del territorio (macchina di Santa Rosa). Partecipa ai giochi collettivi in modo adeguato.
Competenza imprenditoriale	Assume iniziative e porta a termine compiti da solo e in gruppo. Sviluppa lo spirito di iniziativa e opera in condizioni di risorse scarse, valorizzandole.	Prende un'iniziativa. Coinvolge i pari in un progetto. Utilizza gli oggetti in modo divergente.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Individua le tracce e comprende che la nostra conoscenza del passato è legata a parti e resti di esso. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della comunità e le mette a confronto con altre.	Racconta ricordi di famiglia. Ascolta narrazioni di altri referenti di comunità (negozianti, artigiani, sacerdote, ecc).

SCUOLA INFANZIA

IL CORPO E IL MOVIMENTO

IL CORPO E IL MOVIMENTO		
Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Padroneggia lo spazio fisico e grafico riconoscendo le posizioni spaziali	Sa gestirsi in un gioco motorio dando indicazioni verbali
Competenza multilinguistica	Attraverso la musica e il movimento apprende altre lingue e culture.	Partecipa a giochi motori e cantati in lingua 2.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo. Sperimenta con tutto il corpo e con tutti i sensi	Attua percorsi motori in base ad indicazioni topologiche. Attiva i sensi per esplorare l'ambiente
Competenza digitale	Sa eseguire percorsi motori con sequenze codificate.	Esegue percorsi motori a sequenza
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Acquisisce coscienza del proprio corpo nella sua totalità interagendo con i pari e con l'ambiente circostante	Si muove sapendo arrivare ad un obiettivo
Competenza in materia di cittadinanza	Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, rispettando regole condivise.	Partecipa ai giochi collettivi in modo adeguato

Competenza imprenditoriale	Sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nell'attività.	Inizia giochi motori e li condivide
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Sperimenta schemi motori e li applica a giochi individuali e di gruppo della propria tradizione culturale ed è interessato a nuove proposte. Introduce nel gioco elementi folcloristici anche di altri paesi.	Esegue danze della propria tradizione Esegue danze di altre culture Gioca con suggestioni folkloristiche

SCUOLA INFANZIA

DISCORSI E PAROLE

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Padroneggia gli strumenti espressivi e gestisce l'interazione comunicativa verbale. Comprende testi di vario tipo letti da altri. Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. Riconosce simboli alfabetici.	Usa correttamente nella comunicazione orale nomi, aggettivi, avverbi. Descrive figure di crescente complessità. Distingue i simboli alfabetici. Riassume una breve vicenda e/o un racconto.
Competenza multilinguistica	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi.	Distingue una parola di un'altra lingua, ne ricerca il significato.

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Sa formulare ipotesi e argomentare. Saper analizzare l'ambiente, percepire e descrivere le caratteristiche fisiche degli oggetti.	Dice cosa succederà in base a delle premesse. Descrive oggetti ed ambiente con termini adeguati.
Competenza digitale	Sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando le tecnologie digitali e i nuovi media.	Utilizza audio e video per esprimere narrazioni.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Comunicazione, lingua, cultura.	Risponde a domande su un testo o su un video. Utilizza semplici strategie di memorizzazione. Spiega i contenuti delle narrazioni collegandoli al vissuto
Competenza in materia di cittadinanza	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Gestisce il conflitto verbalmente. Argomenta con i pari. È curioso riguardo alle altre lingue.
Competenza imprenditoriale	Inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	Inventa storie. Coinvolge i pari in un progetto attraverso le argomentazioni.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.	Riconosce altre lingue dalla propria, prova ad imitare.

SCUOLA INFANZIA

IMMAGINI, SUONI E COLORI

IMMAGINI, SUONI E COLORI		
Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Comunica e racconta utilizzando con il supporto anche dei linguaggi espressivi.	Sa descrivere un elaborato creativo.
Competenza multilinguistica	Partecipa con piacere a spettacoli e rappresentazioni in lingua inglese.	Assiste a film e spettacoli in lingua 2 comprendendone il senso.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Apprende il piacere di sperimentare i colori primari e secondari.	Osserva e prevede il risultato nel mescolare materiali diversi.
Competenza digitale	Si è accostato all' esplorazione di strumenti tecnologici, ne ha interiorizzato i rudimenti e le possibili applicazioni.	Esegue giochi didattici con il computer.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Utilizza in modo appropriato la gestualità, nell'arte, nella musica, nella multimedialità.	Realizza un elaborato creativo insieme ai compagni.

Competenza in materia di cittadinanza	Esplora danze e musiche di diverse tradizioni.	Esegue giochi cantati tradizionali.
Competenza imprenditoriale	Sa organizzarsi utilizzando pensieri ed emozioni e sperimentando varie tecniche espressive, materiali e strumenti.	Trova nuove tecniche espressive.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione. E' curioso nei confronti di linguaggi espressivi di altre culture. In forma ludica, attraverso i linguaggi espressivi e multimediali, scopre e si raffronta con il patrimonio culturale e paesaggistico.	Osserva uno spettacolo e partecipa. Chiede con curiosità di altri usi e costumi. Scopre i monumenti della città.

SCUOLA INFANZIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA

<p>Competenza alfabetica funzionale</p>	<p>Raggruppa, ordina, classifica e confronta oggetti e materiali con criteri diversi, utilizzando simboli. Identifica alcune proprietà degli oggetti</p>	<p>Utilizza simboli. Descrive verbalmente le caratteristiche formali di un oggetto (forma, colore, spessore, ecc).</p>
<p>Competenza multilinguistica</p>	<p>Sa collocare un evento nell'arco della giornata e della settimana.</p>	<p>Associa termini in lingua 2 a momenti della giornata e della settimana.</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</p>	<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Coglie le prime caratteristiche del mondo animale e vegetale. Conosce e comprende le trasformazioni fisiche e quelle relative al mondo vegetale. Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni, utilizzando diversi mezzi e strategie. Sperimenta elementari eventi fisici e scientifici e sa formulare prime ipotesi sulla loro natura. Percepisce l'avvicinarsi del tempo e conosce i cambiamenti dettati dal suo scorrere. Conosce e sa descrivere i mutamenti e il susseguirsi dei cicli temporali.</p>	<p>Raggruppa secondo criteri (dati o personali). Ordina fatti e fenomeni della realtà. Individua analogie e differenze. Raggruppa e seria. Individua relazioni logiche, spaziali e temporali nell'ambiente. Usa i numeri in senso ordinale e cardinale. Realizza e misura percorsi ritmici binari e ternari. Misura spazi e oggetti e riesce a rappresentarli. Rappresenta il tempo (cicli, fasi e sequenze della giornata e dell'anno). Pone domande sulle cose e la natura. Formula ipotesi e previsioni.</p>
<p>Competenza digitale</p>	<p>Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>Utilizza la tecnologia per rispondere a domande sull'ambiente e l'ecosistema.</p>

	Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni, utilizzando diversi mezzi e strategie.	
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Osserva e confronta oggetti, fenomeni, viventi, numero e spazio con le proprie esperienze e i vissuti.	Pone domande su procedure. Generalizza un'azione.
Competenza in materia di cittadinanza	Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Prevede conseguenze di azioni.
Competenza imprenditoriale	Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza, adotta strategie di problem- solving.	Propone soluzioni. Cerca strategie di problem- solving.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Osserva ed esplora i fenomeni naturali e gli organismi viventi e i loro ambienti. Interagisce con le cose e le persone percependone le relazioni e i cambiamenti. Coglie i diversi punti di vista, riflette e negozia significati, trova soluzioni condivise. Intuisce la necessità di tutelare l'ecosistema mettendo in atto comportamenti ecologici adeguati.	Osserva la natura. Sperimenta attività di coltivazione. Verifica cambiamenti di stato fisico. Riflette sull'ecosistema. Si comporta in modo rispettoso dell'ambiente.

SCUOLA INFANZIA

RELIGIONE

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.	Ascolta Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù e riesce a narrare i fatti principali.
Competenza multilinguistica	Conosce la sua storia personale e familiare e le tradizioni della propria comunità. Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte).	Riconosce alcuni simboli relativi alle principali feste cristiane. Riconosce le principali immagini sacre. Sa i principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua. Scopre il fascino del linguaggio fiabesco.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.	Attraverso l'osservazione della natura e di alcune pratiche contadine scopre che nulla viene scartato, ma tutto concorre a un progetto di compiutezza. Riconosce e si stupisce dei doni di Dio, da custodire e difendere. Riconosce il valore della domenica come giorno sacro che ricorda la Risurrezione di Gesù. Riconosce l'avvicinarsi nel tempo delle festività principali della religione cristiana.
Competenza digitale	Sa muoversi nel mondo digitale usufruendo dei linguaggi multimediali per acquisire conoscenze.	Sa farsi accompagnare nell'uso dei dispositivi digitali utilizzati nella didattica posta in atto.

<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<p>Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti.</p>	<p>Si accosta alla conoscenza di Gesù. Sperimenta sé come dono di Dio. Esprime la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare la propria interiorità, spirito, emozioni ed immaginazione. Riconosce nell'amore il sentimento che apre all'esperienza religiosa. Ascoltando le principali parabole di Gesù e fiabe di ispirazione cristiana impara sé stesso e si favorisce il passaggio dalla fase tipicamente egocentrica a quella solidale. Si riconosce come dono di Dio da curare e rispettare. Compie gesti di solidarietà verso gli altri.</p>
<p>Competenza in materia di cittadinanza</p>	<p>Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri.</p>	<p>Riconosce la Chiesa sia come edificio, luogo di preghiera sia come luogo fatto di persone che desiderano realizzare il progetto di pace e amore di Dio Padre. Conosce le figure dei santi più significative del proprio territorio che hanno contribuito a costruire un mondo di pace.</p>
<p>Competenza imprenditoriale</p>	<p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>	<p>Attraverso la manipolazione e trasformazione delle materie prime raccolte dalla natura e dall'ambiente circostante scopre di poter realizzare qualcosa di nuovo che risponde a criteri di bontà, utilità o bellezza.</p>



		Inizia a percepire come proprie le situazioni di difficoltà dei compagni e propone soluzioni.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.	Racconta ricordi di famiglia ed esperienze riferibili alle tradizioni religiose del territorio. Sa fare collegamenti tra la nascita di Gesù e la propria nascita vissuta come dono. Riconosce il valore della gioia cristiana legata alla Resurrezione di Gesù. Ascolta narrazioni di anziani e referenti di comunità parrocchiali o di realtà di volontariato.