

TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA INFANZIA

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
			<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni Interagire adeguatamente in modo creativo sul piano linguistico in contesti culturali e sociali 	<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p> <p>La struttura semplice della frase</p> <p>Principali connettivi logici</p>

Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
			<p>PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE</p> <p><u>A 3 anni</u> Dialogare incoraggiando espressioni verbali spontanee e il rispetto del turno. Leggere libri di vario genere; ascoltare storie; leggere immagini. Rielaborare letture nei diversi linguaggi: verbale, mimico-gestuale, pittorico... Memorizzare canti, filastrocche, poesie, conte... Interpretare cartelli per attività quotidiane (calendari, presenze, incarichi...) <u>In aggiunta a 4 anni</u> Raccontare storie e vissuti rispettando la successione temporale degli eventi. Costruire libri; incoraggiare l'uso della scrittura spontanea. Partecipare a giochi metalinguistici/metafonologici: individuazione del suono della sillaba iniziale, riconoscimento di rime, segmentazione ritmata di parole. <u>In aggiunta a 5 anni</u> Incoraggiare descrizioni, spiegazioni, argomentazioni... con un linguaggio appropriato. Sostenere l'ascolto/comprendimento dei messaggi verbale altrui, stimolando domande e interventi pertinenti, in piccolo e grande gruppo. Eseguire giochi/esercizi motori e grafici d'orientamento/direzionalità nello spazio e sul foglio. Giocare con segni grafici e parole scritte: associare immagine-parola e suono-segno, produrre cartelli con segni convenzionali per indicare l'uso di spazi, regole per giochi... Partecipare a giochi metalinguistici/metafonologici: riconoscimento dei suoni delle sillabe iniziali e finali; produzione di rime; fusione/segmentazione, trasformazione/invenzione di parole.</p>		
Competenza multilinguistica	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di comprendere testi ed esprimersi utilizzando una lingua comunitaria 	I DISCORSI E LE PAROLE	<p><u>3° anno</u> Alcune parole e semplici frasi di uso comune memorizzate</p>	<p><u>3° anno</u> Ripetere e memorizzare filastrocche e semplici canzoncine</p> <p>Comprendere ed eseguire semplici istruzioni</p>	<p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u> Presentarsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici vocaboli in un contesto ludico
			<p>PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE</p> <p>Attraverso giochi di gruppo, canti, filastrocche e visione di episodi in inglese di cartoni animati, familiarizzare con la sonorità della lingua inglese; ascoltare/riprodurre vocaboli ed espressioni di uso quotidiano; dare risposte gestuali, grafiche (disegno) o verbali.</p>		
Competenze	Capacità	Campo d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI

chiave		za			SIGNIFICATIVI
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi • Capacità e disponibilità a spiegare il mondo che ci circonda 	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Concetti e successioni temporali: prima/dopo, inizio/fine; giorno/notte</p> <p>Concetti spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, aperto/chiuso, vicino/lontano, in basso/in alto, in mezzo (fra tre elementi), primo/ultimo</p> <p>Figure e forme (cerchio, quadrato, triangolo)</p> <p>Termini di confronto: più o meno grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto, largo/stretto, pesante/leggero...</p> <p><u>In aggiunta al 3° anno</u> Successione dei giorni della settimana</p> <p>Numeri e numerazione</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Esplorare e sperimentare usando tutti i sensi</p> <p>Confrontare, raggruppare, denominare, costruire con materiali strutturati e non</p> <p>Porre domande e tentare risposte su cose e natura</p> <p><u>In aggiunta al 2°</u> Confrontare e valutare quantità Ricordare e raccontare rispettando la scansione temporale</p> <p>Utilizzare relazioni spaziali con oggetti/immagini</p> <p><u>In aggiunta al 3° anno</u> Seriare in ordine crescente e decrescente Individuare e realizzare ritmi binari e ternari</p> <p>Utilizzare strumenti non convenzionali di misurazione</p> <p>Rappresentare e simbolizzare la quantità (fino a 10)</p>	<p><u>1° anno (alunni di 3 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dopo aver giocato con diversi materiali, riordinarli secondo un criterio dato <p><u>2° anno (alunni di 4 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino una serie di azioni da eseguire in sequenza logico-temporale • Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata • Utilizzare un calendario costruito coi compagni usando simboli condivisi • Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino conte, attribuzioni biunivoche di oggetti/persono • Realizzare una costruzione (o altro elaborato) avente caratteristiche qualitative, quantitative, spaziali...

					date
				Organizzarsi nello spazio- foglio	

			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Osservare, toccare, annusare, sentire, gustare, materiali naturali/artificiali/di recupero. Manipolare, denominare, confrontare, raggruppare, materiali e oggetti nell'esperienza quotidiana, nel gioco e nelle attività creative/costruttive spontanee o guidate.</p> <p><u>In aggiunta a 4 anni</u> Osservare, confrontare, valutare qualità/quantità/parametri spaziali e temporali, per raccontare, eseguire un gioco, svolgere un compito, risolvere situazioni problematiche nell'attività quotidiana.</p> <p><u>In aggiunta a 5 anni</u> Nel gioco (simbolico, costruttivo, individuale, di gruppo...) in attività grafiche/creative, di vita quotidiana o in compiti specifici, confrontare dimensioni, seriare, creare strutture ordinate, sperimentare il conteggio e la registrazione delle quantità, con simboli convenzionali e non. Compiere esperienze graduali dal gioco psicomotorio alla rappresentazione grafica su foglio. Esaminare la natura, verbalizzando e condividendo sensazioni, dubbi, curiosità, scoperte. Valorizzare le sperimentazioni spontanee e partecipare in gruppo a quelle guidate.</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di utilizzare consapevolmente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) 	IMMAGINI, SUONI, COLORI	<p><u>3° anno</u> Le funzioni di schermo, mouse, tastiera, pennarello LIM</p> <p>Il significato di alcune icone</p>	<p><u>3° anno</u> Muovere il mouse e utilizzare il tasto sinistro (senza doppio clic) e il pennarello della LIM</p> <p>Riconoscere e utilizzare alcuni tasti (freccie direzionali, lettere, numeri...)</p>	<p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare un semplice programma (gioco, disegno...) aperto sul computer o sulla LIM
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p>Utilizzare giochi didattici (predisposti per apprendimenti relativi ai campi d'esperienza) e semplici programmi di disegno/scrittura. Esplorare liberamente e verbalizzare le "scoperte". Seguire le indicazioni dell'insegnante (primo utilizzo di un nuovo gioco/programma) e trasmetterle ai compagni (tutoraggio). Agire in piccoli gruppi per evitare l'isolamento/estraneazione davanti a un video, stimolare le abilità nello spiegare, confrontarsi, collaborare, mediare...</p>		
Competen	Capacità	Campo			

ze chiave		d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di acquisire e di elaborare conoscenze e abilità da applicare nei diversi contesti, a partire dalla consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni 	<p>TUTTI</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Strumenti adeguati all'attività da svolgere</p> <p>Concetto di vero/falso</p> <p>Modalità per documentare e riflettere su un'esperienza vissuta: disegno, immagini, tabelle, registrazioni audio/video...</p> <p>Le proprie capacità (consapevolezza)</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u></p> <p>Raccogliere e valutare dati</p> <p>Formulare e verificare ipotesi</p> <p>Prestare attenzione</p> <p>Chiedere spiegazioni o aiuto</p> <p>Riconoscere gli errori e procedere nei tentativi</p>	<p><u>1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> In un contesto di vita quotidiana o ludico, individuato un problema, cercare di risolverlo
<p>PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE</p> <p>In tutte le attività ludiche, didattiche e di vita quotidiana, incoraggiare e sostenere l'autonomia personale (provare, organizzarsi, seguire procedure...) e relazionale (fiducia in sé e disponibilità al confronto con gli altri, gestione delle divergenze...). Affrontare situazioni problematiche reali o appositamente predisposte, soli o in gruppo. Accompagnare (prima, durante, dopo) lo svolgimento di un'attività con analisi e riflessioni su dati, possibilità, tentativi, errori, successi...</p>					
<p>Competenze chiave</p>	<p>Capacità</p>	<p>Campo d'esperienza</p>	<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>COMPITI SIGNIFICATIVI</p>

Competenze in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di partecipare in modo attivo e costruttivo alla vita sociale e civile 	IL SE' E L'ALTRO	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Regole fondamentali della convivenza e del dialogo Regole organizzative della vita scolastica Elementi della storia personale, familiare, culturale... di appartenenza	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Condividere esperienze, luoghi, materiali Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nel gioco, nella comunicazione, nell'attività Intervenire in modo pertinente Riconoscere bisogni, emozioni, punti di vista propri e altrui Accettare la frustrazione Gestire il conflitto in modo sempre più adeguato	<u>1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Partecipare alla discussione in un gruppo di bambini, con o senza mediazione dell'adulto Contribuire alla realizzazione di un'attività/progetto /gioco in un piccolo gruppo di compagni
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
<p><u>A 3 anni</u> Eseguire giochi finalizzati alla conoscenza degli ambienti, delle persone che operano a scuola, dei compagni. Vivere le consuetudini (regole) che caratterizzano l'organizzazione scolastica (tempi, modalità per l'uso di spazi e materiali, attività quotidiane, gestione delle relazioni...). Partecipare a momenti guidati di ascolto di storie, canto, gioco ed esperienze insieme ad altri bambini (dal giocare accanto al giocare con)</p> <p><u>In aggiunta a 4 anni</u> Partecipare ad esperienze scolastiche di gruppo (giochi di ruolo, drammatizzazioni, costruzioni...) in cui è necessario dare il proprio contributo per un'attività comune. Analizzare tematiche e problemi relativi alla vita sociale e all'esperienza dei bambini: riferire proprie esperienze, dialogare, ascoltare racconti a tema, esprimere opinioni e ascoltare quelle altrui, cercare e proporre soluzioni. Sperimentare azioni d'aiuto, dato e ricevuto. <u>In aggiunta a 5 anni</u> Partecipare ad esperienze scolastiche di gruppo (giochi a squadra, coreografie, esecuzioni ritmiche-musicali...) in cui è necessario coordinarsi, collaborare, rispettare regole.</p>					

			<p>Giocare, utilizzare spazi e materiali, sperimentando l'autonomia nel gestire attività e relazioni nel piccolo gruppo (proporre, decidere, contrattare, tentare mediazioni...). Utilizzare letture/video/immagini per riflettere e dialogare su temi etici-esistenziali-religiosi-sociali adeguati alla sensibilità dei bambini (diversità, valori, diritti/doveri...). Assumere impegni/incarichi di servizio, responsabilità o solidarietà, individuali o di gruppo</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza			
			CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi, avendo consapevolezza del contesto in cui si opera 	TUTTI	<u>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</u> Il proprio corpo: percezione globale (3 anni) riconoscimento e denominazione delle singole parti (4 anni) percezione in relazione allo spazio: orientamento (5 anni) Caratteristiche e potenzialità di materiali, strumenti e ambiente in cui si opera Relazione causa-effetto Contenuti specifici inerenti argomenti trattati	<u>1°-2° anno</u> Affinare le attività prassiche quotidiane Esplorare e utilizzare ambienti, strumenti e materiali Effettuare collegamenti tra azione-risultato <u>In aggiunta al 2°-3° anno</u> Affinare il controllo e la coordinazione dei segmenti corporei, in riferimento allo spazio e alle azioni da compiere Affinare la motricità fine Gestire autonomamente materiali, consegne, attività Avanzare proposte per la scelta e la realizzazione di un progetto Scegliere e utilizzare materiali e strumenti	<u>1° anno (alunni di 3 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Portare a termine il gioco scelto o l'attività intrapresa <u>2° anno (alunni di 4 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Organizzarsi (mettere in atto la sequenza di azioni necessarie) in funzione dell'attività da svolgere <u>3° anno (alunni di 5 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare e realizzare, in autonomia, un progetto: attività costruttiva, ludica, creativa

				adeguati alla realizzazione del progetto	
			PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE		
			<p><u>A 3 anni</u> Svolgere le azioni quotidiane e di routine (servizi igienici, pasto, svestirsi/vestirsi... prendere/riporre materiali...).</p> <p>Compiere esperienze senso-motorie e senso-percettive con vari materiali (semi, farina, pittura, sabbia, paste modellabili...).</p> <p>Utilizzare i diversi spazi e materiali, sperimentando le attività possibili, per un tempo stabilito (prolungare i tempi di concentrazione e accettare di terminare un'attività).</p> <p>Giocare utilizzando gli schemi statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare, rotolare, arrampicarsi, strisciare... stare proni, supini, seduti, in ginocchio...</p> <p>Sperimentare l'utilizzo di strumenti grafici, colle, forbici... <u>In aggiunta a 4-5 anni</u></p> <p>Compiere giochi motori: percettivi/esplorativi del corpo, spazio-temporali, di coordinazione, forza/rilassamento, equilibrio/disequilibrio...</p> <p>Giocare, costruire, creare, spontaneamente o su consegna, utilizzando in modo appropriato materiali, strumenti e azioni.</p> <p>Riordinare/progettare sequenze logico-temporali</p> <p>Esequire attività grafo-motorie inerenti attività svolte, elaborazioni creative...</p>		
Competenze chiave	Capacità	Campo d'esperienza	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO - IL SÉ E L'ALTRO	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica, audiovisiva Modalità espressive del corpo e della musica Elementi essenziali per la lettura di un'opera artistica/creativa	<u>1°-2°-3° anno (con gradualità)</u> Elaborare ed esprimere sentimenti ed emozioni Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (imitare, inventare, interpretare... gesti, movimenti, espressioni...) Rappresentare graficamente lo schema corporeo	<u>1° anno (alunni di 3 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Sperimentare senza timore (di sporcarsi, di non essere in grado...) le diverse attività espressive <u>2° anno (alunni di 4 anni)</u> <ul style="list-style-type: none"> Con un disegno, o altra tecnica figurativa, raccontare un'esperienza vissuta Scegliere una modalità espressiva-corporea (es:

	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di esprimere idee, esperienze ed emozioni in modo creativo utilizzando i diversi mezzi di comunicazione 		<p>Le emozioni primarie (riconoscere)</p> <p>Tradizioni della famiglia e della comunità</p> <p>Canti, poesie e filastrocche</p> <p>Semplici sequenze coreografiche, musicali- ritmiche</p>	<p>Sperimentare vari tipi di linguaggio: corporeo, plastico, iconico, musicale...</p> <p>Esprimere e rielaborare creativamente contenuti personali; conoscenze, esperienze riferite a tradizioni, ricorrenze, legate al proprio nucleo familiare/sociale</p> <p>Utilizzare le possibilità offerte dalle tecnologie</p>	<p>canto, danza, mimo...) nella quale esprimersi, in una rappresentazione di gruppo</p> <p><u>3° anno (alunni di 5 anni)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere una modalità espressiva per comunicare idee, vissuti, emozioni e utilizzarla in modo personale
<p>PRINCIPALI AZIONI DIDATTICHE</p> <p><u>A 3 anni</u> Compiere esperienze grafico-pittoriche, plastiche-manipolative, ritmiche/musicali, mimico-gestuali, giochi simbolici (far finta di...). Cantare in coro.</p> <p><u>In aggiunta a 4-5 anni</u> Drammatizzare, sonorizzare, danzare. Realizzare feste/rappresentazioni; costruire cartelli, addobbi e decorazioni. Recitare (semplici filastrocche, poesie, brevi frasi...). Sperimentare l'uso combinato del colore (mescolanze, gradazioni...), diverse modalità grafiche, l'espressività del corpo (es: riconoscere/riprodurre le espressioni che indicano le emozioni primarie). Analizzare e rielaborare opere d'arte. Produrre, modificare, interpretare... fotografie, immagini, registrazioni audio e video.</p>					

Per far conseguire agli alunni competenze, dobbiamo offrire agli allievi occasioni di assolvere in autonomia i "compiti di realtà", prestazioni autentiche, cioè compiti realizzati in contesto vero o verosimili e in situazioni di esperienza, che implicino la mobilitazione di saperi provenienti da campi disciplinari differenti, la capacità di generalizzare, organizzare il pensiero, fare ipotesi, collaborare, realizzare un prodotto materiale o immateriale. Il compito affidato non deve essere banale, ma legato a situazioni di esperienza concreta e un po' più complesso rispetto alle conoscenze e abilità che l'alunno già possiede.

METODOLOGIA – TECNICHE – STRATEGIE- PER COSTRUIRE COMPETENZE

- BRAING STORMING Definizione: “Tempesta di cervelli” consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate. Finalità’: Migliorare la creatività, in quanto, posto un argomento dato, si vuol far emergere il più alto numero di idee realizzabili. Favorire, inoltre, l’abitudine di lavorare in team e a rafforzare le potenzialità.
- TUTORING Definizione: modalità di gestione responsabile della classe, che consiste nell’affidare ad uno o più alunni la responsabilità di una parte del programma didattico, con alcuni obiettivi da raggiungere ben definiti. Finalità: sul piano educativo, favorire la responsabilizzazione; sul piano dell’insegnamento, rendere più efficace la comunicazione didattica.
- DIDATTICA LABORATORIALE Definizione: si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. In tale contesto l’insegnante assume il ruolo di ricercatore, progetta l’attività di ricerca in funzione del processo educativo e formativo dei suoi allievi. Finalità: far acquisire agli studenti conoscenze, metodologie, competenze ed abilità didatticamente misurabili.
- PROBLEM SOLVING Definizione: l’insieme dei processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche. Finalità: migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.
- PEER EDUCATION Definizione: L’educazione tra pari è una strategia educativa definita come “l’insegnamento o lo scambio di informazioni, valori o comportamenti tra persone simili per età o stato”. Finalità’: la peer education riattiva la socializzazione all’interno del gruppo classe attraverso un metodo di apprendimento che prevede un approfondimento di contenuti tramite discussione, confronto e scambio di esperienze in virtù di una relazione orizzontale tra chi insegna e chi apprende.
- COOPERATIVE LEARNING Definizione: modalità di apprendimento che si realizza attraverso la cooperazione con altri compagni di classe, che non esclude momenti di lavoro individuali. Finalità’: coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento attraverso il lavoro in un gruppo con interdipendenza positiva fra i membri