



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per Interventi in materia di attività  
didattica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
uffici IV

XIIIIP  
XIII Circolo Didattico  
SANDRO PERTINI  
TARANTO

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE - FESR

DIREZIONE DIDATTICA STATALE 13° CIRCOLO  
"SANDRO PERTINI"

Via Pastore, 3 Quartiere Paolo VI – 74123 TARANTO

Tel. e Fax 0994722507 - Cod.Mecc. TAEE01300L

e-mail taee01300l@istruzione.it – PEC: taee01300l@pec.istruzione.it

C.F. 80013040730 - Cod.univoco IPA UF9J4G

[www.scuolapertinitaranto.gov.it](http://www.scuolapertinitaranto.gov.it)



# CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Triennio Scolastico 2022 – 25

Delibera n.23 Collegio Docenti del 25/10/22

Area "Valutazione e autovalutazione":

Funzione Strumentale: Ins. Lupoli Maria Fortunata

## IL CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E DI CITTADINANZA

*“Il curricolo di Istituto è espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità di istituto”* (Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012)

Il curricolo verticale per Competenze, che costituisce il punto di riferimento di ogni docente per la progettazione didattica e la valutazione degli alunni, è il cuore didattico del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) e delinea, dalla scuola dell'infanzia alla scuola scuola Primaria, un iter formativo unitario, graduale e coerente, continuo e progressivo, delle tappe, delle scansioni di apprendimento dell'alunno con riferimento alle competenze trasversali disciplinari da acquisire.

Esso si ispira principalmente alle Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione (2012 e ai traguardi previsti dalle **Competenze Chiave Europee** (Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio “Relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente”, 2018) e dalle **Competenze di Cittadinanza** declinate dal decreto numero 139 del 2007 (Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione).

Il curricolo si snoda in verticale, dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria, articolando un percorso in un percorso a spirale di crescente complessità:

- le competenze trasversali delineate da quelle chiavi europee che sono promosse nell'ambito di tutti le attività di apprendimento, utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che ciascuna disciplina può offrire
- i traguardi per lo sviluppo delle competenze relative ai campi di esperienze e alle discipline da raggiungere in uscita.

In particolare il presente curricolo nasce dall'esigenza di assicurare a ciascun alunno il diritto di avere un percorso formativo organico e completo, uno sviluppo articolato e multidimensionale che apprende il quale, pur nei cambiamenti evolutivi nei diversi ordini scolastici, costruisce progressivamente la propria identità.

Espressione dell'autonomia scolastica e della libertà di insegnamento, il curricolo esplicita le scelte scolastiche e le identità della nostra scuola, che attraverso la sua realizzazione sviluppa e organizza la ricerca, l'innovazione educativa.

Esso struttura e descrive l'intero percorso formativo che l'alunno compie e nel quale si fondono i processi relazionali e cognitivi. Costituisce il punto di riferimento di ogni docente per la progettazione didattica e la valutazione degli alunni. La sua progettazione, infatti, si sviluppa a partire dai campi di esperienza della scuola dell'infanzia e arriva alle aree disciplinari della scuola Primaria. Per ogni campo o disciplina prevede i **nuclei fondanti**. Nella sua dimensione verticale, il curriculum scolastico, elaborato in riferimento al profilo dello studente, organizza i saperi essenziali delle discipline, coniugandoli con le competenze trasversali di cittadinanza, fondendo i processi cognitivi disciplinari con quelli relazionali. Tutte le discipline concorrono in questo modo allo sviluppo delle competenze per l'apprendimento permanente assunte dalle indicazioni nazionali come "orizzonti di riferimento verso cui tendere". L'azione educativa della scuola mira alla formazione integrale del cittadino europeo per renderlo capace di trasferire le conoscenze scolastiche in contesti reali, curando l'interazione emotivo, affettiva e la comunicazione sociale.

Dopo lo scrutinio attento delle Indicazioni Nazionali 2012 per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione e delle nuove raccomandazioni europee relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e tenendo conto dei dati emersi dalla rilevazione delle prove INVALSI, la nostra Direzione Didattica, nell'ottica della continuità educativa e didattica che la connota, ha progettato e stilato un curriculum verticale attraverso l'individuazione delle competenze e degli indicatori essenziali del percorso di apprendimento disciplinare nell'arco di tutto il primo ciclo di istruzione.

Il gruppo di lavoro per la costruzione del curriculum verticale, dopo la consultazione di diverso materiale didattico e disciplinare, e dopo aver esaminato tutti i riferimenti legislativi italiani ed europei, ha constatato l'innegabile vantaggio derivante da una prospettiva longitudinale nella progettazione dei percorsi didattici orientati alle competenze:

- la realizzazione della continuità educativa metodologico didattico;
- la condizione ottimale per garantire la continuità dinamica dei contenuti;
- l'impianto organizzativo unitario;
- la continuità territoriale;
- l'utilizzazione funzionale delle risorse professionali;

- l'uso di metodologie didattiche innovative;
- il sostegno alla motivazione allo studio e alla metacognizione.

Il nostro Istituto si pone l'obiettivo primario di perseguire accanto alla continuità orizzontale, anche quella verticale, al fine di permettere all'alunno di realizzare un percorso di crescita graduale e globale, che promuova uno sviluppo articolato e multidimensionale del soggetto, il quale pur nei cambiamenti evolutivi e nelle diverse istituzioni scolastiche, costruisce la sua identità di cittadino responsabile e attivo.

## RIFERIMENTI NORMATIVI

Il progetto formativo di istituto ha i seguenti riferimenti normativi che identificano le finalità dell'azione educativa e di didattica:

- **La Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio (2018 / 9009 / CE)**  
Individua le competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- **Il regolamento** recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione (DM n 139/2007): delinea le competenze chiave di cittadinanza che ogni cittadino dovrebbe possedere dopo aver assolto all'obbligo scolastico, adattate per la scuola italiana sulla scorta della raccomandazione del Parlamento Europeo.
- **Le Indicazioni Nazionali** per il curricolo della scuola dell'infanzia del primo ciclo di istruzione (settembre 2012) fissano gli obiettivi generali gli obiettivi di apprendimento e i relativi traguardi per lo sviluppo delle competenze di bambini e ragazzi, per ciascuna disciplina o campo di esperienza. Il conseguimento delle competenze delineate, nel profilo delle competenze al termine del primo ciclo costituisce un obiettivo generale del servizio educativo e formativo italiano.
- **La CM n 3 del 2015:** adozione sperimentale di nuovi modelli nazionali di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo di istruzione, stabilisce che oggetto della certificazione saranno le competenze annunciate nel citato profilo, intese quali finalità del processo educativo, coerenti con il curricolo complessivo e con le competenze disciplinari proposte.
- **La legge 13 luglio 2015, numero 107:** riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti, individua come prioritari i seguenti obiettivi formativi, (comma 7):
  - a) Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche
  - b) Potenziamento delle competenze matematico logiche e scientifiche
  - c) Potenziamento delle competenze musicali ed artistiche
  - d) Sviluppo delle competenze per una cittadinanza attiva (interculturalità, solidarietà, competenze giuridico-economiche, auto-imprenditorialità)
  - e) Competenze nell'uso dei media e nelle tecniche relative
  - f) Sviluppo dei comportamenti ispirati al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale e del patrimonio culturale

- g) Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano.
- h) Sviluppo delle competenze digitali degli studenti.
- i) Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.
- j) Prevenzione, contrasto della dispersione scolastica di ogni forma di discriminazione e del bullismo.
- k) Potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali.
- l) Valorizzazione della scuola come Comunità attiva, aperta al territorio, alle famiglie e alla comunità locale.
- m) Potenziamento dell'orario di apertura e riduzione del numero di alunni per classe.
- n) Incremento dell'alternanza scuola lavoro.
- o) Valorizzazione di percorsi formativi individualizzati.
- p) Valorizzazione del merito degli alunni.
- q) Alfabetizzazione, perfezionamento dell'italiano come lingua seconda per studenti con cittadinanza o di lingua non italiana.
- r) Definizione di un sistema di orientamento

Il curriculum si articola attraverso i campi di esperienza nella scuola dell'infanzia, che diventano discipline nella scuola primaria.

## LE NUOVE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Com'è noto, le Indicazioni Nazionali 2012 per il curricolo recepiscono come obiettivo generale del processo educativo il conseguimento delle 8 competenze chiave europee per l'apprendimento permanente.

La Raccomandazione del Parlamento Europeo del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 ha sostituito le 8 competenze chiave individuate con la Raccomandazione del 18 dicembre 2006 .

La revisione delle competenze risente dell'evoluzione di una società sempre più dinamica e complessa in cui *“ogni persona avrà la necessità di possedere un ampio spettro di abilità e competenze e dovrà svilupparle ininterrottamente nel corso della vita “*.

Le competenze chiave, come definite nel nuovo quadro di riferimento sopracitato, *“intendono porre le basi per creare società più uguali e democratiche. Soddisfano la necessità di una crescita inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di un ulteriore sviluppo della cultura democratica “*.

Cittadinanza attiva e inclusione sociale sono i cardini attorno a cui ruotano le nuove competenze.



Esse sono:

<p><b>COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE</b></p>	<p>indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere. Creare interpretare concetti, sentimenti, fatti opinioni in formati sia orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo</p>
<p><b>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</b></p>	<p>definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica; si basa sulla capacità di comprendere, esprimere di interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti opinioni in forma orale che scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda del desiderio delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono la dimensione storica e competenze interculturali</p>
<p><b>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE INGEGNERIA</b></p>	<p>la competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico -matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e delle attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta la capacità di usare modelli matematici, di pensiero e presentazione, (formule e modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie comprese l'osservazione, la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino</p>
<p><b>COMPETENZA DIGITALE</b></p>	<p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi e del pensiero critico.</p>
<p></p>	<p>La competenza personale, sociale è la capacità di imparare ad imparare. Consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in</p>



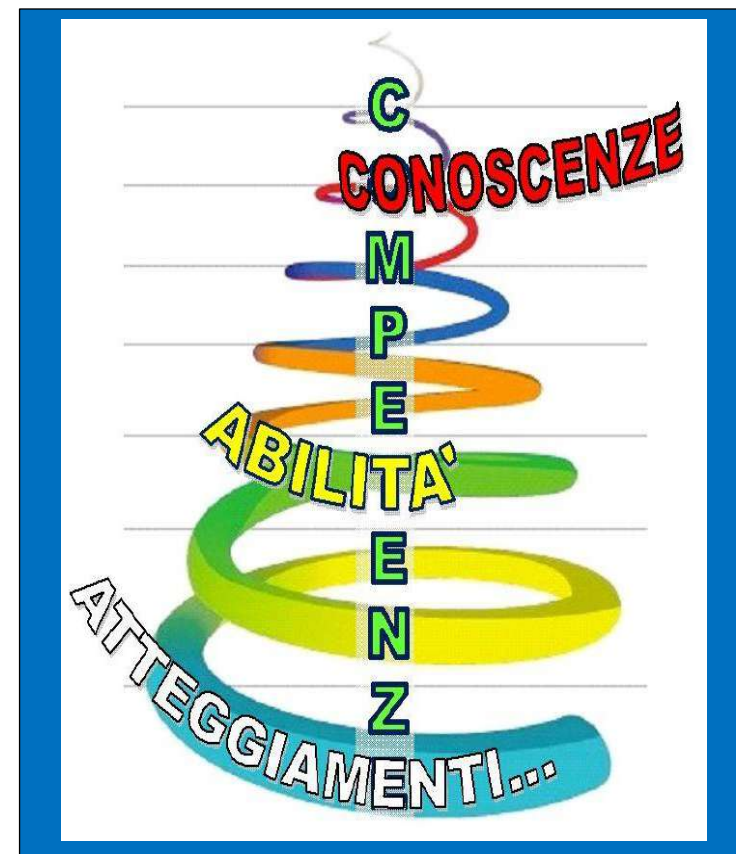
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b>	maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare ad imparare, favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole ed inclusivo.
<b>COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA</b>	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dall'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Per la prima volta si parla di <i>“parità di genere e coesione sociale”</i> .
<b>COMPETENZE IMPRENDITORIALE</b>	la competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee ed opportunità, di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività sul pensiero critico e sulla risoluzione dei problemi, sulle iniziative e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale e finanziario.
<b>COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione del rispetto di come le idee e i significati vengano espressi creativamente, comunicate in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e di altre forme culturali. Presuppone l'impegno a capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e un senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti

## La **Raccomandazione** precisa che.....

Le **competenze chiave** sono considerate **tutte di pari importanza**; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società. Le competenze possono essere applicate in molti contesti differenti e in combinazioni diverse. Esse si sovrappongono e sono interconnesse; gli aspetti essenziali per un determinato ambito favoriscono le competenze in un altro. Elementi quali **il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali** sottointendono a tutte le competenze chiave”.

Ai fini della presente **Raccomandazione**, le competenze sono definite come una combinazione di conoscenza, abilità e atteggiamenti, in cui:

- La **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti, che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento.
- Le **abilità** indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzarle per portare a termine i compiti e risolvere problemi. Nel contesto del quadro europeo delle qualifiche le abilità sono descritte come cognitive (Comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (comprendenti le abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti)
- Gli **atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.
- La **competenza** è la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni di lavoro, di studio e nello sviluppo professionale personale. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.



Tali definizioni consentono di **riflettere sul verbo *applicare* per le abilità e *utilizzare* per la competenza.**

- Il primo rimanda ad una situazione di esercizio in cui la conoscenza, il come fare, è data e va applicata coerentemente. C'è una specie di relazione biunivoca tra compito e strumenti per affrontarlo: in quella determinata situazione va applicata quella determinata conoscenza, e non si dà la scelta tra opzioni differenti. Per questa ragione non sembrano essere implicate né la responsabilità né l'autonomia della persona. Il contesto di riferimento è quello scolastico, molte volte proprio disciplinare o, più in generale, dell'apprendimento formale.
- La capacità di utilizzare, invece, implica la padronanza di un patrimonio di conoscenze e abilità che può essere anche variamente esteso. In virtù di tale padronanza, la persona è in grado di scegliere le conoscenze e le abilità tra quelle che possiede più idonee ad affrontare in modo positivo una situazione autentica, professionale o di studio. La scelta rimanda immediatamente e nello stesso tempo chiarisce il significato della “responsabilità” e dell’ “autonomia” come tratti distintivi della competenza che fanno una persona competente.

La novità nella definizione di competenza sta nella nuova dizione ***atteggiamenti***, assente nella vecchia ***Raccomandazione***, la quale fornisce un'indicazione preziosa e un riferimento ineludibile per gli insegnanti, chiamati a costruire oggi piste didattiche e culturali capaci di fornire all'allievo competenze tali da assicurargli ***“resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti”***, ossia ***“la capacità di saper stare al mondo,”*** sempre più complesso e precario di oggi. La visione del mondo in chiave europea diventa, pertanto, sempre più aperta e inclusiva

Le competenze chiave non riguardano solo gli adolescenti ma le persone di qualsiasi età. Questa combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti dovrebbe essere appresa e sviluppata da ciascuno di noi lungo tutto l'arco della vita.

Nella progettazione del nostro curriculum, il gruppo di lavoro ha dunque tenuto conto e recepito le importanti novità contenute nella nuova ***Raccomandazione*** del maggio 2018, in cui oltre a nominare le otto competenze (l'unica competenza che ha mantenuto la stessa dizione è la competenza digitale) ha ridefinito anche da un punto di vista sostanziale e contenutistico le competenze, adattandole ai nuovi scenari europei e globali della società odierna.

Fra le novità più importanti: le competenze di base non sono più soltanto quelle alfabetiche e matematiche, a completare il novero è con forza la competenza digitale: in un mondo sempre più tecnologico e interconnesso l'allievo, e poi la persona tout court, deve essere in grado di saper utilizzare in modo responsabile i nuovi mezzi tecnologici nella costruzione del proprio sapere e del proprio stare al mondo. L'innalzamento del livello di padronanza delle competenze di base è il presupposto migliore per apprendere e partecipare alla società in una prospettiva di apprendimento permanente.

**La Rete delle..... Competenze europee, Campi di Esperienza, Discipline**

<b>Competenze Europee (raccomandazioni UE 22/05/2018)</b>	<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<b>DISCIPLINE AFFERENTI NEL CURRICOLO</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>  <b>Competenza multilinguistica</b>	<i>I discorsi e le parole</i>	Tutte, in particolare Italiano e Lingue straniere
<b>Competenza matematica</b>  <b>Competenza in scienze e tecnologie e ingegneria</b>	<i>La conoscenza del mondo</i>	Tutte, in particolare Matematica Scienze e Tecnologia
<b>Competenza digitale</b>	<i>Tutti</i>	Tutte
<b>Competenza personale sociale</b>  <b>Capacità di imparare a imparare</b>	<i>Il sé e l'altro</i>	Tutte
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	<i>Il sé e l'altro</i>	Tutte
<b>Competenza imprenditoriale</b>	<i>Tutti</i>	Tutte, In particolare Italiano, Matematica, Tecnologia
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</b>	<i>Immagini, suoni, colori Il corpo e il movimento</i>	Tutte, in particolare Storia, Geografia, Italiano, Arte e Immagine, Educazione Fisica, Religione.

# IL CURRICOLO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA



## FINALITÀ DEL CURRICOLO

- Promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e l'avvio alla cittadinanza.
- Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile.
- Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri, esprimere i sentimenti di emozioni, partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte da acquisire consapevolezza.
- acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sulle esperienze attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti.
- Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri, ai loro bisogni, rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise implica il primo esercizio del dialogo basato sull'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere.

# IL SÉ E L'ALTRO

## AL TERMINE DELL'ULTIMO ANNO DI SCUOLA DELL'INFANZIA

### COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- consapevolezza ed espressione culturale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- competenze sociali e civiche

### TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- partecipa 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 le mette a confronto con altre
- 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
- 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
- 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
- riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1. GIOCARE IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI.
2. CONSOLIDARE L'IDENTITÀ PERSONALE.
3. SAPER RICONOSCERE, ESPRIMERE E GESTIRE I PROPRI SENTIMENTI.
4. ACQUISIRE MAGGIORE FIDUCIA NELLE PROPRIE CAPACITÀ.
5. SAPER RICOSTRUIRE EVENTI DELLA PROPRIA STORIA PERSONALE.
6. CONOSCERE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA.
7. CONFRONTARSI CON GLI ALTRI RISPETTANDO I DIVERSI PUNTI DI VISTA.
8. SVILUPPARE IL SENSO DI RESPONSABILITÀ E CONDIVISIONE DI NORME COMUNI.

9. RICONOSCERE ASPETTI RELIGIOSI SIGNIFICATIVI DELLA COMUNITÀ.
10. SVILUPPARE ATTEGGIAMENTI DI SOLIDARIETÀ NEL GRUPPO.
11. RICONOSCERE LA SCANSIONE DEI TEMPI SCOLASTICI.
12. MUOVERSI CON SICUREZZA E AUTONOMIA ALL'INTERNO DELLA SCUOLA.
13. RICONOSCERE ALCUNE STRUTTURE DEL PROPRIO TERRITORIO.
14. CONOSCERE LE TRADIZIONI PIÙ SIGNIFICATIVE LEGATE ALLA REALTÀ TERRITORIALE

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazioni guidate sulle norme di comportamento.</li> <li>• Giochi per conoscere se stesso e gli altri.</li> <li>• Racconti di esperienze vissute.</li> <li>• La storia personale.</li> <li>• La famiglia e le sue tradizioni.</li> <li>• Racconti e conversazioni su esperienze vissute e su giochi.</li> <li>• Le regole per vivere insieme e comprensione dei bisogni altrui.</li> <li>• Le festività religiose e i rispettivi significati.</li> <li>• Attività di solidarietà per sentirsi utili agli altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Collaborare con gli altri</li> <li>▪ Adeguarsi correttamente alle situazioni di gioco e alla vita scolastica;</li> <li>▪ Scegliere un gioco o un'occupazione senza difficoltà</li> <li>▪ Attuare delle scelte semplici e quotidiane in autonomia</li> <li>▪ Assumere iniziative e vivere le esperienze in maniera autonoma e personale</li> <li>▪ Esprimere in modo adeguato e contestuale bisogni e sentimenti</li> <li>▪ Esprimere e superare le proprie paure</li> <li>▪ Fare ipotesi e formulare soluzioni a piccoli problemi</li> <li>▪ Condividere e vivere le emozioni e le sensazioni legate alle feste della cultura tradizionale (Natale, Carnevale, Pasqua, Festa della mamma e del Papà)</li> <li>▪ Conoscere le regole basilari della convivenza civile</li> <li>▪ Rispettare e aiutare gli altri, cercando di capire i loro pensieri/ sentimenti ed azioni</li> <li>▪ Condividere con il "diverso" giochi e momenti di vita scolastica adottando atteggiamenti inclusivi</li> </ul>



# I DISCORSI E LE PAROLE

AL TERMINE DELL'ULTIMO ANNO DI SCUOLA DELL'INFANZIA

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- consapevolezza ed espressione culturale
- competenza alfabetica funzionale
- competenza multilinguistica

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- 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.
- partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1. ARRICCHIRE IL LESSICO E L'ARTICOLAZIONE DELLA FRASE
2. MIGLIORARE LE COMPETENZE FONOLOGICHE.
3. ESPRIMERE I PROPRI STATI EMOTIVI USANDO UN LESSICO ADEGUATO
4. MEMORIZZARE E RIPETERE POESIE E FILASTROCCHIE
5. GIOCARE CON I SUONI DELLE PAROLE.
6. ASCOLTARE, COMPRENDERE E RIELABORARE SEMPLICI RACCONTI.
7. SPERIMENTARE SEMPLICI FORME COMUNICATIVE DIVERSE DALLA PROPRIA LINGUA
8. DISTINGUERE LE VOCALI DALLE CONSONANTI.

9. AVVICINARSI AL MONDO DEI LIBRI.	
CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• racconti ed esperienze con semplici frasi strutturate.</li> <li>• Giochi sonori e onomatopeici finalizzati alla competenza fonologica.</li> <li>• Conoscenza di parole nuove.</li> <li>• Poesie, filastrocche, ricerca di rime.</li> <li>• Racconti</li> <li>• termini linguistici diversi dalla lingua materna.</li> <li>• vocali e consonanti a carattere stampato maiuscolo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manifestare e argomentare i propri stati d'animo</li> <li>▪ Intervenire opportunamente in una conversazione/gioco/ attività per spiegare, descrivere, dialogare, organizzare, con compagni ed adulti</li> <li>▪ Utilizzare frasi via via sempre più complesse e ricche</li> <li>▪ Scoprire e cogliere il significato di parole in lingue diverse</li> <li>▪ Usare le espressioni verbali in maniera adeguata al compito</li> <li>▪ Rispettare il turno nelle conversazioni</li> <li>▪ Ascoltare un racconto individuarne gli aspetti essenziali (protagonisti, ambienti, sequenze, nessi temporali, causa-effetto):</li> <li>▪ Raccontare una storia in sequenze, descriverla e rappresentarla in modo accurato utilizzando tecniche diverse</li> <li>▪ Usare creativamente il linguaggio verbale, gestuale-mimico e grafico</li> <li>▪ Eseguire giochi di comunicazione non verbale</li> <li>▪ Mostrare curiosità per la lingua scritta e la lettura</li> <li>▪ produrre messaggi usando disegni, simboli, sperimentando anche tecnologie digitali</li> <li>▪ Discriminare e riprodurre lettere e parole in modo spontaneo</li> </ul>

# LA CONOSCENZA DEL MONDO

AL TERMINE DELL'ULTIMO ANNO DI SCUOLA DELL'INFANZIA

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- 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.
- riferisce correttamente eventi del passato recente;
- 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.
- 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 sulla base di indicazioni verbali.
- ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1. RAGGRUPPARE E ORDINARE SECONDO UN CRITERIO.
2. RICONOSCERE ALCUNE PROPRIETÀ DI OGGETTI ATTRAVERSO I CINQUE SENSI.
3. SAPER INDIVIDUARE LA QUANTITÀ E ASSOCIARLA A SIMBOLI NON CONVENZIONALI.
4. ESEGUIRE MISURAZIONI CON STRUMENTI ALLA SUA PORTATA.
5. COLLOCARE LE AZIONI E I FATTI SECONDO UN ORDINE TEMPORALE.
6. CONOSCERE I GIORNI DELLA SETTIMANA E I MESI.
7. RIFERIRE FATTI ED EVENTI SECONDO UN ORDINE LOGICO E TEMPORALE.
8. OSSERVARE LE CARATTERISTICHE DELLA NATURA.
9. CONOSCERE I BISOGNI DEL PROPRIO CORPO.
10. COMPRENDERE LA RELAZIONE TRA ORGANISMO VIVENTE E AMBIENTE NATURALE.

11. COMPIERE OPERAZIONI DI CONTEGGIO DA UNO A NOVE.
12. COMPIERE LE PRIME MISURAZIONI.
13. CONSOLIDARE LA CONOSCENZA DEI CONCETTI TOPOLOGICI.
14. ESEGUIRE UN PERCORSO SU INDICAZIONI DELL'ADULTO.

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• le caratteristiche senso-percettive degli oggetti: liscio-ruvido, bagnato-asciutto, caldo-freddo, dolce- amaro-salato.</li> <li>• Quantificazione di oggetti.</li> <li>• Successione di eventi e di azioni nella giornata scolastica.</li> <li>• i giorni della settimana e i mesi.</li> <li>• Scansione di eventi in ordine logico-temporale.</li> <li>• Gli elementi caratteristici delle stagioni, dei fenomeni naturali e registrazione del tempo.</li> <li>• Il corpo e i suoi bisogni.</li> <li>• Scoperta del rapporto fra organismi viventi e l'ambiente.</li> <li>• Operazioni di conteggio da uno a nove.</li> <li>• Misurazioni con strumenti non convenzionali.</li> <li>• Le relazioni topologiche: avanti-dietro, in mezzo-ai lati, primo-ultimo, dentro-fuori, corto-lungo,destra-sinistra.</li> <li>• Percorsi guidati su comando</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Esplorare l'ambiente e descrivere ciò che percepisce per ricavarne informazioni</li> <li>▪ Fare attenzione a quello che gli accade intorno formulando ipotesi</li> <li>▪ Scoprire variabili e costanti dei fenomeni osservati.</li> <li>▪ Ragionare su causa-effetto e sui nessi temporali</li> <li>▪ Orientarsi rispetto alle direzioni e alla lateralità anche attraverso percorsi motori e di coding</li> <li>▪ Distinguere la destra dalla sinistra</li> <li>▪ Conoscere il ciclo delle stagioni, dei mesi e della settimana</li> <li>▪ Raccontare e rappresentare in successione temporale una storia narrata</li> <li>▪ Comprendere in modo appropriato connettivi logici</li> </ul>

# IMMAGINI, SUONI E COLORI

AL TERMINE DELL'ULTIMO ANNO DI SCUOLA DELL'INFANZIA

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- consapevolezza ed espressione culturale
- spirito di iniziativa e intraprendenza
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e 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

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1. RAGGRUPPARE E ORDINARE SECONDO UN CRITERIO.
2. ESPRIMERSI E COMUNICARE ATTRAVERSO IL CORPO.
3. USARE IN MANIERA AUTONOMA LE DIVERSE TECNICHE ESPRESSIVE.
4. SPERIMENTARE MESCOLANZE E GRADAZIONI DI COLORE
5. MANIPOLARE E TRASFORMARE MATERIALI.
6. INVENTARE PICCOLE STORIE E DRAMMATIZZARLE.
7. ESPRIMERSI ATTRAVERSO IL DISEGNO.
8. SVILUPPARE LA SENSIBILITÀ MUSICALE.
9. UTILIZZARE LA VOCE E GLI OGGETTI PER PRODURRE SUONI.
10. ACCOMPAGNARE UN CANTO CON I MOVIMENTI DEL CORPO.
11. ASSOCIARE A RITMI DIVERSI ANDATURE CORRISPONDENTI.
12. SPERIMENTARE SUONI PRODOTTI CON DIVERSI STRUMENTI
- 13 USARE SIMBOLI PER CODIFICARE SUONI.

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di movimento</li> <li>• diverse tecniche espressive.</li> <li>• I colori secondari nelle diverse tonalità (forte-tenué).</li> <li>• Attività manipolative e costruttive con materiale diverso.</li> <li>• storie e drammatizzazioni.</li> <li>• brani musicali</li> <li>• opere pittoriche</li> <li>• suoni e rumori nell'ambiente circostante.</li> <li>• suoni con il corpo, gli strumenti e la voce.</li> <li>• Gli strumenti musicali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Assumere ruoli nell'animazione teatrale</li> <li>▪ Esprimersi e comunicare attraverso diverse tecniche drammaturgiche-teatrali.</li> <li>▪ Usare e combinare diverse tecniche espressive in modo creativo ed originale esprimendo uno stile personale;</li> <li>▪ Mostrare interesse per le opere d'arte e provare a rappresentarle</li> <li>▪ Manipolare correttamente materiali e strumenti ricavandone elaborati significativi</li> <li>▪ Sperimentare gradazioni, accostamenti e mescolanze di colori</li> <li>▪ Utilizzare colori corrispondenti alla realtà</li> <li>▪ Sperimentare l'uso di tecnologie digitali anche per disegnare</li> <li>▪ partecipare con piacere ad attività di ascolto e produzione musicale usando voce, corpo, oggetti e semplici strumenti musicali</li> <li>▪ Utilizza il corpo per esprimere emozioni</li> <li>▪ Cantare da solo e in coro</li> <li>▪ Distinguere e riconosce la realtà sonora (suoni e rumori del corpo e dell'ambiente)</li> </ul> <p>Eeguire semplici movimenti del corpo associati a canti.</p>

# IL CORPO E IL MOVIMENTO

AL TERMINE DELL'ULTIMO ANNO DI SCUOLA DELL'INFANZIA

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- consapevolezza ed espressione culturale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

## TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- 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
- adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo,
- controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento
- riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1. COMUNICARE CON IL CORPO LE EMOZIONI E INTERPRETARE QUELLE ALTRUI.
2. CONSOLIDARE LA PROPRIA IDENTITÀ SESSUALE.
3. CURARE IN AUTONOMIA LA PROPRIA PERSONA, GLI OGGETTI PERSONALI, L'AMBIENTE E I MATERIALI COMUNI.
4. CONSEGUIRE PRATICHE DI SANA ALIMENTAZIONE.
5. COORDINARE LE AZIONI MOTORIE SEGMENTARIE E GLOBALI.
6. PROVARE PIACERE NEL PARTECIPARE ALLE VARIE ATTIVITÀ MOTORIE.
7. CONTROLLARE L'INTENSITÀ DEL MOVIMENTO NELL'INTERAZIONE CON GLI ALTRI.
8. CONOSCERE E RAPPRESENTARE LO SCHEMA CORPOREO FERMO E IN MOVIMENTO.

## CONOSCENZE

- Le emozioni: allegria, tristezza, rabbia, meraviglia.
- La conoscenza delle differenze e somiglianze tra maschi e femmine.
- Conoscenza delle varie parti del viso e d del corpo

## ABILITA'

- Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali e l'ambiente, in prospettiva della salute e dell'ordine
- Riconoscere e rispettare i segnali del corpo
- Riprodurre graficamente lo schema corporeo in modo particolareggiato
- Distinguere la destra dalla sinistra
- Organizzare lo spazio secondo indicazioni concordate
- Eseguire percorsi motori complessi anche attraverso il coding

<ul style="list-style-type: none"><li>• Pratiche corrette di igiene personale, di oggetti personali, di ambienti e oggetti comuni.</li><li>• Conoscenza degli alimenti e corrette regole alimentari.</li><li>• Attività psico-motorie per il coordinamento globale e segmentario.</li><li>• Giochi di coppia e di gruppo. Giochi di destrezza e agilità. Giochi di equilibrio.</li><li>• Rappresentazione grafica del corpo nelle sue diverse parti.</li><li>• Rappresentazione di posture statiche e in movimento.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mostrare un'adeguata percezione e padronanza dello spazio fisico e grafico</li><li>▪ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale</li><li>▪ Coordinare i movimenti con i compagni seguendo delle consegne/coreografie</li><li>▪ Discriminare appropriatamente attraverso l'uso i 5 sensi</li><li>▪ Collocare oggetti o persone nello spazio rispetto a se stesso.</li><li>▪ Proporre ritmi con i suoni del corpo</li><li>▪ Discriminare le diverse fonti sonore</li></ul>
---	--