ISTITUTO COMPRENSIVO DI MARMIROLO

CURRICOLO COMPETENZE EUROPEE SCUOLA DELL'INFANZIA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNCOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
4. COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	IL SÉ E L'ALTRO
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	TUTTI
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**I DISCORSI E LE PAROLE**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale. Comprendere testi di vario tipo letti da altri. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	Interagire con gli altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Partecipare ai discorsi di gruppo. Usare un linguaggio corretto e appropriato. Formulare frasi di senso compiuto. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	Semplici strutture della lingua italiana. Elementi di base della struttura della lingua. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. Principi di base dell'organizzazione del discorso. Principali connettivi logici. Parti variabili e gli elementi principali della frase semplice.	A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate. Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco e illustrarne le sequenze. Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia raccontata dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare gli stati d'animo mediante discussione a piccolo gruppo. Osservando immagini di volti espressivi, coglierne i sentimenti. Formulazione di semplici ipotesi sulle cause di un fatto narrato.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA 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 traverso 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.			

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Si esprime attraverso frasi brevi relative a bisogni e sentimenti. Racconta vissuti ed esperienze se sollecitato da domande precise. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate. Interagisce con i compagni attraverso parole, frasi e azioni. Ascolta racconti e storie con interesse e partecipazione. .	Si esprime con frasi strutturate correttamente, racconta vissuti ed esperienze in modo comprensibile, collocando nel tempo i fatti più vicini. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo corretto interagendo con i compagni. Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo, pone domande sui racconti e sui personaggi, comprendendone i ruoli. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Copia il proprio nome.	Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti, quando riferisce esperienze personali, vissuti. Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali riferiti a esperienze vissute. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e soluzioni. Partecipa alla conversazione intervenendo in modo pertinente ascoltando anche i contributi degli altri. Riferisce la trama di un racconto in modo coerente. Esegue consegne e indicazioni anche di minima complessità e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Inventa rime e filastrocche. Scrive da solo il proprio nome e riconosce il proprio nome scritto. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**I DISCORSI E LE PAROLE**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relativi ad ambiti di immediata rilevanza. Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.	*Ricezione orale (ascolto)* Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. *Produzione orale* Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. Utilizzare oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.	Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti, i colori. Presentarsi.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Il bambino ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.			

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dall'insegnante.	Nomina in modo appropriato oggetti noti. Riproduce parole e frasi. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Recita poesie imparate a memoria. Sa presentarsi e chiede il nome del compagno.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**LA CONOSCENZA DEL MONDO**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Ordinare in sequenze fatti e fenomeni. Eseguire misurazioni mediante semplici strumenti. Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone. Collocare nel tempo fatti e fenomeni. Individuare le trasformazioni naturali nelle persone, negli oggetti, nella natura. Osservare il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti accorgendosi dei loro cambiamenti. Formulare ipotesi, confrontarsi, dare spiegazioni. Descrivere le osservazioni e le esperienze con un linguaggio appropriato.	Raggruppare e ordinare secondo criteri dati. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Aggiungere, togliere e valutare quantità; utilizzare semplici forme di registrazione dei dati; eseguire misurazioni. Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Osservare e descrivere il corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali e i loro cambiamenti; porre domande, formulare ipotesi e fornire spiegazioni su fatti e fenomeni naturali e non. Scoprire come sono fatti e come funzionano macchine e strumenti tecnologici. Contare e operare con i numeri. Esplorare e rappresentare lo spazio. Eseguire e rielaborare percorsi.	Insiemi e serie; proprietà di oggetti e materiali. Strumenti e tecniche di misura e di registrazione dei dati. Concetti temporali; parti della giornata; giorni; mesi. Caratteristiche del corpo, degli organismi viventi, dell'ambiente in cui si vive, dei fenomeni naturali e loro cambiamenti. Strumenti tecnologici (funzioni e usi). Sequenza numerica 1-10. Concetti topologici.	Attività di routine. Calendario settimanale degli incarichi. Calendario mensile delle presenze, del tempo, dei compleanni. Realizzare l'albero delle stagioni. Eseguire semplici esperimenti scientifici, verbalizzarli e rappresentarli graficamente.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Il bambino 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; 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. 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.			

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Esegue con l'aiuto dell'adulto alcune operazioni che riguardano le attività di routine (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.). Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza. Usa dietro richiesta e aiuto dell'adulto spazi, strumenti e materiali. Conosce gli spazi all'interno dell'aula. Descrive l'ambiente circostante utilizzando i sensi. Riconosce le caratteristiche più importanti degli animali; si prende cura e rispetta la natura. Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo) con l'aiuto dell'insegnante. Traccia segni e attribuisce ad essi un significato. Distingue fenomeni atmosferici molto diversi.	Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. Si muove con disinvoltura negli ambienti scolastici. Partecipa alle attività procurandosi i materiali necessari. Riordina su richiesta i materiali. È propositivo e prova a reagire alle difficoltà. Ha iniziativa nel gioco. Accetta piccoli cambiamenti. Riconosce due figure uguali. Individua differenze tra due immagini. Compone un puzzle di pochi pezzi. Classifica gli oggetti in base ad un criterio dato. Riconosce alcuni simboli e ne spiega il significato. Distingue grande/piccolo. Colloca al posto giusto oggetti nella propria sede a seconda della grandezza. Distingue pochi/tanti. Riconosce i numeri da 1 a 4.	Sa collocare correttamente le azioni abituali che riguardano la cura personale nel tempo della giornata. Si destreggia in prassi di abbigliamento. Utilizza un comportamento corretto durante il pranzo. Conosce e utilizza autonomamente tutti gli spazi scolastici. Riordina i materiali. Sceglie strumenti e materiali adatti all'attività proposta. Si adatta a cambiamenti. Formula soluzioni a piccoli problemi. Individua 2 o più proprietà negli oggetti. Forma insiemi per colore, forma, ecc. Opera con tabelle e diagrammi. Compie seriazioni secondo un criterio dato. Distingue piccolo, medio, grande. Conosce e rappresenta lungo/corto. Riconosce e distingue forme euclidee (cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo). Riconosce e opera con i numeri da 1 a 10.

	Conosce alcuni animali e il loro habitat. Conosce alcuni prodotti della natura. Individua caratteristiche stagionali. Abbina indumenti a stagioni. Conosce elementi atmosferici (sole, pioggia e nuvole…). Distingue giorno/notte. Mette in successione due eventi: prima/dopo. Ricorda eventi passati. Fa anticipazioni di eventi futuri. Distingue sopra/sotto. Individua spazi aperti/chiusi. Distingue dentro/fuori.	Individua i concetti: più/meno. Rappresenta la realtà stagionale e conosce il ciclo delle stagioni. Individua le caratteristiche di un ambiente. Conosce varie tipologie di ambiente. Intuisce causa/effetto di un evento. Usa semplici simboli di registrazione. Conosce animali e piante. Rispetta gli animali e la natura. Scandisce i ritmi della giornata. Riordina in sequenza almeno tre avvenimenti. Conosce la scansione del giorno e della settimana. Sa camminare e correre liberamente evitando gli ostacoli. Conosce e rappresenta i concetti topologici (vicino/lontano, davanti/dietro, sopra/sotto…). Conosce e rappresenta aperto/chiuso. Riconosce su di sé destra e sinistra. Riconosce su più figure la stessa posizione.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA DIGITALE**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante. Utilizzare con consapevolezza le tecnologie dell'informazione.	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle… Individuare e utilizzare, su istruzione dell'insegnante il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi didattici al computer.	Computer e i suoi usi. Mouse. Tastiera. Icone principali di Windows e di Word.	Creare con l'aiuto dell'insegnante un eBook.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Il bambino esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.			

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA DIGITALE**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Attraverso precise istruzioni dell'insegnante esegue semplici giochi didattici al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Guidato dall'insegnante esegue semplici esercizi di carattere linguistico e logico matematico. Individua le principali icone che gli servono per eseguire attività didattiche.	Da solo o con la sola sorveglianza dell'insegnante utilizza il computer per attività linguistiche e logico/matematiche, per elaborazioni grafiche. Utilizza con destrezza il mouse per aprire icone e per salvare. Visiona non solo immagini ma anche brevi filmati e/o storie.

SEZIONE A Traguardi formativi			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**		
Fonti di legittimazione:	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL SÉ E L'ALTRO**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza e la propria salute. Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire informazioni in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Collaborare con gli altri. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. Scambiare giochi, materiali, ecc... Rispettare le norme per la sicurezza e la salute. 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.	Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro. Sentimenti. Comportamenti socialmente accettabili. Norme per la sicurezza e la salute propria e altrui. Semplici strategie di memorizzazione. Strategie di organizzazione delle informazioni.	A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare. Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti. Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (es. i giorni della settimana). Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le azioni principali e verbalizzarle.

	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 di un filmato. Costruire sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate. Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.		A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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 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.

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**	
LIVELLO DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. Interagisce con i compagni nel gioco comunicando mediante azioni o parole frasi. Osserva le routine della giornata su istruzione dell'insegnante. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	Nel gioco mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la relazione. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita. Se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesidi cui chiede conferma all'adulto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove: chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es: le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sue sequenze. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.

SEZIONE A Traguardi formativi			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**		
Fonti di legittimazione:	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Riflettere sui propri e altrui diritti, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Confrontarsi sui concetti di diritto e dovere. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. Scoprire le diversità culturali. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Aiutare i compagni, quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. Partecipare attivamente alla vita del territorio. Familiarizzare con il territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni, la conoscenza di alcuni beni culturali.	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni. Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi. Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. Diritti e doveri (Costituzione italiana).	Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le diversità presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni. Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola, i loro ruoli e verbalizzare. Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Fare riferimento ai traguardi di sviluppo della competenza di tutti i campi di esperienza.			

SEZIONE C – Livelli di padronanza		
COMPETENZE CHIAVI EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante. Ascolta ciò che l'adulto dice. Riconosce una regola.	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell'adulto. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli. Accetta i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale. Riconosce situazioni e comportamenti pericolosi. Con l'aiuto dell'insegnante individua e riconosce elementi caratteristici del territorio. Con l'aiuto dell'insegnante individuala differenza tra un diritto e un dovere.	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni. Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Rispetta le cose proprie e altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Collabora nelle diverse attività della giornata e se necessario aiuta, i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale. Riconosce le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli, informando l'insegnante e compagni su ciò che ha visto o vissuto. Riconosce elementi caratteristici del territorio, individuando alcuni luoghi e le persone di riferimento. Distingue in autonomia i diritti e i doveri e le regole connesse all'esperienza, riconosce i diritti propri e altrui.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
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.	Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici e pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco. Confrontare la propria idea con quella altrui. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnate. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, un avvenimento. Cooperare con gli altri nel gioco e nelle attività. Ripercorrere verbalmente le fasi di un'attività, di un compito, di un'azione eseguiti.	Regole della comunicazione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione. Modalità di cooperazione. Strategie di problem solving.	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. Di fronte ad un problema sorto nelle attività o nel gioco ipotizzare possibili soluzioni e attuarle. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. Individuare ed illustrare le fasi di una semplice procedura. Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Fare riferimento ai traguardi di sviluppo della competenza di tutti i campi di esperienza.			

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Esegue le consegne impartite dall'adulto. Partecipa alle attività collettive. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Spiega con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo a un'attività in cui si accinge.	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta e termine compiti affidatigli con precisione e cura. Assume spontaneamente incarichi nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppoe, se richiesto, presta aiuto. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con indicazioni dell'insegnate compie semplici indagini. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Assume spontaneamente iniziative e compiti nelle attività e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti sapendone descrivere le fasi. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. Di fronte a procedure e problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto, agisce, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL CORPO E IL MOVIMENTO**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco, rispettandone le regole; assumersi la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio corporeo. Utilizzare nell'esperienza atteggiamenti corretti di cura di sé e sana alimentazione. Riconoscere eventuali situazioni di rischio.	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo ed individuare le diversità di genere. Osservare le pratiche di igiene e cura di sé. Distinguere, con riferimento ad esperienze vissute, comportamenti e azioni potenzialmente dannosi alla sicurezza e alla salute. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi. Rispettare le regole nei giochi. Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	Il corpo e le differenze di genere. Regole di igiene del corpo e degli ambienti. Gli alimenti. Il movimento sicuro. I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi. I sensi.	Individuare e disegnare il corpo e le sue parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni di base; eseguire giochi motori associando gesti e movimenti alle parole. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare sul piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi. Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. Individuare comportamenti non corretti e pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti. Ipotizzare un percorso di sana alimentazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

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.

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.

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni, lacci, cerniere. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Indica e nomina le parti del proprio corpo. Controlla schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.	Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole, cerniere, bottoni purché di adeguate dimensioni. Mangia correttamente, distingue gli alimenti più indicati per una corretta alimentazione e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Rispetta le regole in condizione di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare e stare in equilibrio. Si muove seguendo accuratamente ritmi. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine (tagliare, piegare, punteggiare, colorare...).	Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli. Maneggia indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi. Mangia in modo composto accettando di mangiare gli alimenti più adeguati per una corretta alimentazione. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni. Indica e nomina le parti del corpo su di sé e sugli altri e ne riferisce le funzioni principali. Padroneggia con sicurezza tutti gli schemi motori statici e dinamici di base. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi. Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome... Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni corporee

	Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.	che comunicano sentimenti. In presenza di situazione potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni; ipotizza semplici misure di riduzione del pericolo.

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012. Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018.**		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). Conoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali.	Seguire spettacoli di vario genere; ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di comunicazione, quali: la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. Esplorare i materiali a disposizione. Impugnare diversi	Elementi essenziali per la lettura e/o ascolto di un'opera musicale o d'arte e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi. Linguaggi del corpo. Principali forme di espressione artistica. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. Colori. Rumori e suoni presenti nell'ambiente. Sequenze ritmiche, canzoni. Computer e i suoi usi. Espressioni culturali del proprio paese e di altri paesi.	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. Drammatizzazione di situazioni, testi ascoltati. Copiare opere di artisti; commentare l'originale. Ascoltare brani musicali; produrre sequenze sonore e semplici ritmi; esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnarle col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.

	strumenti e ritagliare. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione dei rumori e dei suoni presenti nell'ambiente; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche. Riconoscere le espressioni del proprio paese e confrontarle con quelle di altri paesi, culture.		

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Il bambino 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.

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**	
LIVELLI DI PADRONANZA		
1 BASE	**2 INTERMEDIO**	**3 AVANZATO**
Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Comunica, esprime emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere… su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire. Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche espressive ed esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Sviluppa l'interesse per l'ascolto della musica. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione. Esplora, con l'aiuto dell'adulto, le potenzialità offerte dalle tecnologie. Riconosce le espressioni culturali del proprio paese.	Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione. Esprime valutazioni personali sulle opere d'arte osservate. Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza, dimostrando creatività, ma anche un discreto realismo. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche, riesce a rispettare i contorni delle figure con precisione. Ha un'impugnatura corretta. Partecipa al gioco simbolico con interesse. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando corpo, voce, oggetti. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali. Sperimenta in autonomia le potenzialità offerte dalle tecnologie. Riconosce le espressioni culturali del proprio paese e le confronta con quelle di altri paesi.