

IL SÈ E L'ALTRO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA
A.LE GRANDI DOMANDE	<p>A1. Formulare domande sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente e sui valori culturali</p> <p>A2. Porre domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana</p> <p>A3. Prendere coscienza della propria identità</p>	<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande sulle diversità culturali e raggiunge una prima consapevolezza della convivenza democratica • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
B. IL SENSO MORALE	<p>B1. Capire il significato della vita e il valore morale delle azioni</p> <p>B2. Raccogliere discorsi circa gli orientamenti morali, il cosa è giusto e cosa è sbagliato</p> <p>B3. Cercare di dare un nome agli stati d'animo e sperimentare il piacere, il divertimento, la frustrazione, la scoperta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
C. IL VIVERE INSIEME	<p>C1. Scoprire le diversità culturali, religiose, etniche</p> <p>C2. Apprendere le prime regole del vivere sociale</p> <p>C3. Osservare l'ambiente e cogliere le diverse relazioni tra le persone</p> <p>C4. Ascoltare le narrazioni degli adulti</p> <p>C5. Partecipare alle tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza, aprendosi al confronto con altre culture e costumi</p> <p>C6. Superare progressivamente l'egocentrismo e cogliere altri punti di vista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio • Si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini • Mostra padronanza delle coordinate spazio-temporali principali, manifestando sicurezza anche nella voce e nel movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 e della comunità e le mette a confronto con altre
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e 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

IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
A. IDENTITÀ	A1. Prendere coscienza del proprio corpo	<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta in situazione statica e dinamica
B. AUTONOMIA	<p>B1. Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere e l'equilibrio psico-fisico</p> <p>B2. Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri, sviluppando la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati</p> <p>B3. Giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica, travestirsi, mettersi alla prova</p> <p>B4. Affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, maturando condotte di gestione autonoma • 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 • Si muove con padronanza valutando il rischio in situazione di gioco e non
C. SALUTE	C1. Leggere e interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui, rispettandolo e avendone cura attraverso una corretta alimentazione e igiene personale	<ul style="list-style-type: none"> • È consapevole del proprio corpo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 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

IMMAGINI, SUONI, COLORI

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA
A. ARTE	<p>A1. Esprimersi con immaginazione e creatività nel disegno, nella pittura e nelle altre attività manipolative</p> <p>A2. Vivere le prime esperienze artistiche attraverso diversi linguaggi, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica</p> <p>A3. Manipolare materiali, fare esperienze grafico-pittoriche, utilizzare i mass-media</p>	<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
B. MUSICA	<p>B1. Interagire con il paesaggio sonoro e sviluppare le proprie capacità cognitive e relazionali</p> <p>B2. Imparare a percepire, ascoltare, ricercare e discriminare i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi</p> <p>B3. Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive e simbolico-appresentative, accrescendo la fiducia nelle proprie potenzialità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Segue e partecipa con consapevolezza a 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
C. MULTIMEDIALITÀ	<p>C1. Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo per ora 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
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione)
- Sviluppa interesse per l'ascolto della musica
- 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

I DISCORSI E LE PAROLE

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
A. COMUNICAZIONE	<p>A1. Comunicare e conoscere il proprio pensiero e confrontarsi con gli altri e con l'esperienza concreta</p> <p>A2. Sviluppare nuove capacità per interagire tra pari, chiedere spiegazioni, confrontare punti di vista, progettare giochi e attività, elaborare e condividere conoscenze</p> <p>A3. Imparare ad ascoltare storie e racconti, dialogare con adulti e compagni, giocare con la lingua</p>	<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni per inventare nuove parole, cercando 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
B. LINGUA MADRE	<p>B1. Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi</p> <p>B2. Approcciarsi in modo positivo con la lettura e la scrittura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati • Si accosta alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media
C. LINGUA INGLESE ASCOLTARE E PARLARE	<p>C1. Conoscere altre lingue e aprirsi all'incontro con nuovi mondi e culture</p> <p>C2. Familiarizzare con una seconda lingua, in situazioni naturali, di dialogo, di vita quotidiana, diventando progressivamente consapevoli di suoni, tonalità, significati diversi</p> <p>C3. Ascoltare e ripetere filastrocche, semplici parole, espressioni di uso comune, canzoni ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire 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

LA CONOSCENZA DEL MONDO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
A. OGGETTI	A1. Esplorare la realtà e imparare a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri A2. Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali	<p style="text-align: center;">IL BAMBINO</p> <p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa le strategie del contare e dell'operare con i numeri ed esegue le prime misurazioni di lunghezze, pesi • Usa il lessico appropriato per determinare le posizioni di oggetti e persone nello spazio • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali • 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 • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi • Osserva e descrive con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
B. NUMERO	B1. Toccare, smontare, costruire e ricostruire B2. Ragionare sulle quantità e sulla numerosità di oggetti diversi B3. Avviarsi alla conoscenza del numero e alla struttura delle prime operazioni	
C. SPAZIO	C1. Muoversi nello spazio, eseguire percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata C2. Scoprire concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo C3. Descrivere le forme di oggetti tridimensionali, riconoscere le forme geometriche e individuare le proprietà	
D. FENOMENI	D1. Osservare i fenomeni naturali, capire come e quando succedono, intervenire per cambiarli e sperimentare gli effetti dei cambiamenti D2. Osservare il proprio movimento e quello degli oggetti, cogliere la durata e la velocità, organizzarli nello spazio e nel tempo e sviluppare una prima idea di contemporaneità	
E. VIVENTI	E1. Esplorare oggetti, materiali e simboli e osservare la vita di piante e animali E2. Capire i processi più elementari e la varietà dei modi di vivere degli organismi animali e vegetali	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 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 scoprire 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

Strategie didattiche e campi d'esperienza

STRATEGIE DIDATTICHE	IL SE' E L'ALTRO	IL CORPO E IL MOVIMENTO	IMMAGINI, SUONI, COLORI	I DISCORSI E LE PAROLE	LA CONOSCENZA DEL MONDO
Conversazioni spontanee e guidate	<input type="checkbox"/>				
Attività manipolative	<input type="checkbox"/>				
Attività psicomotorie	<input type="checkbox"/>				
Uscite scolastiche	<input type="checkbox"/>				
Attività di drammatizzazione	<input type="checkbox"/>				
Lettura di immagini	<input type="checkbox"/>				
Attività di memorizzazione	<input type="checkbox"/>				
Attività grafico pittoriche	<input type="checkbox"/>				
Attività di raggruppamento in base ad un attributo: colore, forma, dimensioni	<input type="checkbox"/>				
Giochi funzionali, liberi, guidati, imitativi, di equilibrio	<input type="checkbox"/>				
Lavori individuali e di gruppo, guidati e non	<input type="checkbox"/>				

RUBRICA DI OSSERVAZIONE: IL SE' E L'ALTRO

LIVELLI	PARZIALE	BASE	MATURO	ECCELLENTE
COMPETENZE				
Sviluppare il senso dell'identità personale, acquisire consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, riuscire ad esprimerli e controllarli.	Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni, parole e frasi.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.	Si esprime con frasi brevi ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente.	Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo con lessico appropriato, formulando ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto.
Giocare con gli altri in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo, creativo.	Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.	Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi.	Partecipa attivamente al gioco simbolico e alle attività collettive.	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, collaborando proficuamente con il gruppo.
Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini.	Comunica attraverso la mimica. Rispetta le regole di convivenza, facendo riferimento ai richiami dell'insegnante.	Partecipa a scambi comunicativi attraverso messaggi semplici e pertinenti. Rispetta le regole nel gioco e nel lavoro.	Si relaziona in modo appropriato con gli altri adottando opportune strategie di attenzione e di comunicazione. Rispetta le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.	Comunica confrontandosi con gli altri, riconoscendo e rispettando le differenze. Rispetta le regole, le persone e gli ambienti e sa motivare i comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.

RUBRICA DI OSSERVAZIONE: IL CORPO E IL MOVIMENTO

LIVELLI	PARZIALE	BASE	MATURO	ECCELLENTE
COMPETENZE				
Conoscere il proprio corpo, padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	<p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Indica e nomina le parti del proprio corpo.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici e segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in maniera approssimata nella manualità fine.</p>	<p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali.</p> <p>Padroneggia schemi motori di base e si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale di motricità fine con precisione.</p>	<p>Indica e nomina le parti del corpo e ne riferisce le varie funzioni.</p> <p>Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: piegare, tagliare, riprodurre sequenze grafiche.</p>
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.	Esprime l'affettività attraverso giochi motori in coppia o in gruppo.	Manifesta affettività ed emotività attraverso i giochi.	Utilizza le espressioni corporee per relazionarsi con gli altri.	Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	<p>Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni per la cura e l'igiene personale.</p> <p>Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p>	<p>Osserva le principali abitudini di igiene personale.</p> <p>Evita situazioni potenzialmente pericolose con il richiamo dell'insegnante.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche di igiene e cura personale.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita e le evita.</p>	<p>Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni.</p> <p>In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni</p>

RUBRICA DI OSSERVAZIONE: IMMAGINI, SUONI E COLORI

LIVELLI	PARZIALE	BASE	MATURO	ECCELLENTE
COMPETENZE Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi.	Assiste a rappresentazioni. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva.	Esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico. Si esprime attraverso il disegno, spiegando cosa vuole rappresentare.	Esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici. Familiarizza con lettere, parole, numeri. Si esprime attraverso il disegno e le attività plastico-manipolative con accuratezza; nella drammatizzazione partecipa con interesse.	Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Si esprime nel disegno e nelle attività plastico-manipolative con diverse tecniche coloristiche e nella drammatizzazione con contributi personali e originali.
Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Produce suoni ascoltati e frammenti canori; riproduce semplici ritmi sonori.	Riproduce suoni, rumori, ritmi; produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.	Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati e con strumenti semplici.	Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati.

RUBRICA DI OSSERVAZIONE: I DISCORSI E LE PAROLE

LIVELLI	PARZIALE	BASE	MATURO	ECCELLENTE
COMPETENZE Sviluppare la padronanza dell'uso della lingua italiana, arricchendo e precisando il proprio lessico.	Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise da parte dell'insegnante.	Racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze ravvicinate.	Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande dell'insegnante.	Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in maniera adeguata e con lessico appropriato.
Esprimersi e comunicare in maniera appropriata e diversificata, secondo le diverse attività.	Si esprime attraverso cenni, parole, frasi relativi a bisogni, sentimenti, richieste.	Si esprime attraverso enunciati comprensibili.	Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.	Si esprime attraverso la lingua utilizzando frasi strutturate correttamente. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i pareri degli altri.
Formulare ipotesi sulla lingua scritta, sperimentando prime forme di comunicazione.	Si avvicina alla lingua scritta attraverso attività di pregrafismo con la guida dell'insegnante.	Esegue attività di prescrittura strutturate in modo semplice.	Distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.	Scrive da solo il proprio nome; nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole.
Confrontare, riconoscere, apprezzare la pluralità linguistica.	Ascolta canzoncine in lingua straniera.	Riproduce parole e brevissime frasi in lingua straniera. Abbina le parole alle illustrazioni corrispondenti.	Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative in lingua straniera. Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti.	Utilizza frasi semplici in lingua straniera. Date delle illustrazioni o degli oggetti, sa nominarli in lingua straniera.

RUBRICA DI OSSERVAZIONE: LA CONOSCENZA DEL MONDO

LIVELLI COMPETENZE	PARZIALE	BASE	MATURO	ECCELLENTE
Esplorare la realtà imparando ad organizzare le esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, comparare, il contare, l'ordinare, l'orientarsi e il rappresentare con disegni e con parole.	<p>Ordina oggetti in base a colore, forma e dimensione si indicazione dell'insegnante.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali.</p>	Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche peculiari e sa motivare la scelta.	Ordina e raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni.	<p>Ordina e raggruppa oggetti secondo determinati criteri.</p> <p>Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p>
Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato.	<p>Si orienta nello spazio e si muove con sicurezza.</p> <p>Esegue attività di routine con la guida dell'insegnante.</p>	<p>Si orienta con sicurezza negli spazi scolastici e colloca gli oggetti negli spazi adeguati.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole nel tempo.</p>	<p>Si orienta correttamente negli spazi di vita; esegue percorsi con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce nel modo coerente.</p> <p>Colloca correttamente nel presente, passato, futuro, azioni abituali.</p>	<p>Utilizza con proprietà i concetti topologici e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli ricostruire verbalmente e graficamente.</p> <p>Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, conoscendone le caratteristiche.</p> <p>Utilizza correttamente le sequenze temporali: prima, dopo, durante.</p>
Sviluppare un atteggiamento curioso ed esplorativo; porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.	Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere.	Pone domande su procedure da seguire e ipotizza soluzioni.	Pone domande sulle relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne da semplici spiegazioni; di fronte ad un problema prova le soluzioni note o ne tenta di nuove.	Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura; di fronte a problemi nuovi, trova diverse soluzioni.
Esplorare strumenti tecnologici scoprendone funzioni e potenzialità.	Utilizza strumenti tecnologici con il supporto dell'insegnante e dei compagni.	Utilizza strumenti tecnologici in modo autonomo e appropriato.	Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici, ipotizzandone il funzionamento.	Utilizza strumenti meccanici e tecnologici, spiegandone la funzione

