

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Primo
Campo di esperienza	Il sé e l'altro

COMPETENZA E INDICATORI ¹	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
3. Gestione del sé 3.2. Responsabilità e autocontrollo 3.2.a.E' in grado di organizzarsi, con l'aiuto dell'insegnante, nello spazio scolastico	3.2.1.a. E' in grado di mangiare la merenda seduto al tavolo, evitando di alzarsi per prendere oggetti o cose, e seguendo le indicazioni dell'insegnante 3.2.2.a. E' in grado di eseguire una semplice attività ludica e non, utilizzando oggetti o cose precedentemente indicate dall'insegnante (pennarelli, pupazzetti, ecc.)	➤ Attività di vita pratica e svolgimento di azioni quotidiane; ➤ Giochi individuali e di gruppo strutturati ed organizzati dall'insegnante.	➤ Attività ludiche a coppie; ➤ Attività ludiche in piccoli gruppi; ➤ Attività ludiche nel grande gruppo; ➤ Attività ludiche individuali	➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; ➤ Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positivo si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre.
3. Gestione del sé 3.2. Responsabilità e autocontrollo 3.2.b. E' in grado di riordinare semplici oggetti dopo averli utilizzati	3.2.1.b. E' in grado di riporre semplici oggetti precedentemente utilizzati, (pennarelli, gessi, matite a cera, ecc.) seguendo le indicazioni dell'insegnante			
3. Gestione del sé 3.2. Responsabilità e autocontrollo 3.2.c. E' in grado di conoscere semplici regole di comportamento della scuola	3.2.1.c. E' in grado di chiedere all'insegnante il permesso di uscire dalla classe 3.2.2.c. E' in grado di andare in bagno da solo e di tornare in classe 3.2.3.c. E' in grado di utilizzare i servizi igienici in autonomia 3.2.4.c. E' in grado di lavarsi le mani in autonomia			
3. Gestione del sé 3.2. Responsabilità e autocontrollo 3.2.d. E' in grado di riconoscere il ruolo degli adulti	3.2.1.d. E' in grado di collaborare con l'adulto nelle operazioni relative alla gestione del proprio abbigliamento 3.2.2.d. E' in grado di chiedere all'insegnante il permesso di utilizzare i giochi 3.2.3.d. E' in grado di attendere il proprio turno quando l'insegnante è occupata	➤ Attività di vita pratica e svolgimento di azioni quotidiane; ➤ Giochi individuali e di gruppo strutturati ed organizzati dall'insegnante; ➤ Conversazioni libere e		

¹ Inserire i codici di riferimento riportati per ciascuna competenza e ciascun descrittore nel Quadro sinottico competenze attese

<p>4. Gestione dei rapporti 4.1. Relazionarsi con gli altri</p> <p>4.1.a E' in grado di relazionarsi almeno con un compagno ed un adulto</p>	<p>4.1.1.a E' in grado di ascoltare, nel piccolo gruppo, le comunicazioni dei compagni durante una conversazione libera o guidata;</p> <p>4.1.2.a. E' in grado di ascoltare le comunicazioni libere o guidate dagli adulti;</p> <p>4.13.a. E' in grado di interagire nel gioco almeno con un compagno di classe</p>	<p>guidate con adulti e compagni.</p>		
<p>4. Gestione dei rapporti 4.1. Relazionarsi con gli altri</p> <p>4.1.b. E' in grado di collaborare all'interno di un piccolo gruppo</p>	<p>4.1.1.b. E' in grado di aspettare il proprio turno in un gioco di gruppo organizzato dall'insegnante;</p>			

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Primo
Campo di esperienza	Il corpo e il movimento

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.b E' in grado di esprimere, anche mediante linguaggi e materiali diversificati (colori a dita, tempere, pennarelli), esperienze e vissuti propri seguendo le indicazioni dell'adulto</p>	<p>1.2.1.b. E' in grado di muoversi liberamente con il corpo, seguendo un semplice ritmo; 1.2.2.b. E' in grado di muoversi liberamente con il corpo, seguendo una musica veloce o lenta; 1.2.1.b. E' in grado di rappresentare la figura umana (omino testone);</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Filastrocche e canzoncine; ➤ Musiche di vario genere 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività ludiche a coppie; ➤ Attività ludiche in piccoli gruppi; ➤ Attività ludiche nel grande gruppo; ➤ Attività ludiche individuali 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; ➤ Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positiva si fa riferimento a circa 2 movimenti o prove giuste su tre.
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica</p> <p>2.1.a E' in grado di ricomporre semplici puzzle.</p>	<p>2.1.1.a. E' in grado di ricomporre un semplice puzzle del corpo umano;(max. 6 elementi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Figure e riproduzioni varie rappresentanti le parti principali del corpo umano 		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica</p> <p>2.1.f E' in grado di orientarsi nello spazio con il proprio corpo secondo i concetti: dentro-fuori, sopra-sotto</p>	<p>2.1.1.f. E' in grado di giocare con vari oggetti, come cerchi e corde, muovendosi all'interno o all'esterno di essi, secondo le indicazioni fornite dall'insegnante; 2.1.2.f. E' in grado di giocare con vari oggetti, come cerchi, corde, palle, ecc, spostando tali oggetti sopra o sotto il proprio corpo, secondo le indicazioni fornite dall'insegnante;</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di movimento eseguiti con l'ausilio di strumenti musicali o di sussidi audio; ➤ Semplici e brevi percorsi ad "ostacoli", eseguiti con l'aiuto dell'insegnante 		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica</p> <p>2.1.e. E' in grado di conoscere il significato di aperto - chiuso</p>	<p>2.1.1.e. E' in grado di effettuare semplici movimenti con gli arti e con il corpo, riproducendo la sequenza aperto-chiuso proposta dall'insegnante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di imitazione di animali, persone e cose; ➤ Giochi e movimenti allo specchio; ➤ Giochi di movimento eseguiti 		

<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.2 Elaborazione operativa 2.2.b E' in grado di eseguire giochi simbolici</p>	<p>2.2.1.b. E' in grado di eseguire giochi di imitazione di animali ed oggetti, seguendo le indicazioni degli insegnanti;</p>	<p>con l'ausilio di strumenti musicali e sussidi audio;</p>		
<p>3. Gestione del sé 3.1 Conoscenza di sé, autostima; 3.1.a E' in grado di muoversi in ambienti conosciuti, usando gli schemi motori di base: camminare, correre, saltare lanciare</p>	<p>3.1.1.a. E' in grado di effettuare semplici movimenti con il corpo (corsa, salto, strisciare, rotolare), seguendo le indicazioni dell'insegnante; 3.1.2.a. E' in grado, su richiesta, di toccare gli elementi essenziali del proprio corpo (braccia, gambe, mani, piedi, viso, ecc.); 3.1.3.a. E' in grado, su richiesta, di toccare gli elementi essenziali del corpo altrui (braccia, gambe, mani, piedi, viso, ecc.); 3.1.4.a. E' in grado di muoversi liberamente all'interno di uno spazio delimitato, e di fermarsi ad un segnale convenuto.</p>			

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Primo
Campo di esperienza	I discorsi e le parole

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione 1.1.a E' in grado di ascoltare e di eseguire una semplice consegna data da adulti</p>	<p>1.1.1.a. E' in grado di prestare attenzione ai semplici messaggi degli adulti (avanti dopo il banco, prendi il pennarello blu, ecc.), dimostrando di saperli eseguire correttamente; 1.1.2.a. E' in grado di prestare attenzione ai messaggi degli adulti in situazioni di rumore intenso (mensa, giochi di gruppo, ecc), dimostrando di eseguire correttamente la consegna</p>	<p>➤ Conversazioni libere con i compagni; ➤ Attività di vita quotidiana ➤ Esperienze ludiche spontanee o preparate dall'adulto</p>	<p>➤ Attività ludiche a coppie; ➤ Attività ludiche in piccoli gruppi; ➤ Attività ludiche nel grande gruppo; ➤ Attività ludiche individuali</p>	<p>➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; ➤ Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positivo si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre</p>
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione 1.1.b E' in grado di ascoltare e di eseguire una semplice consegna data dai compagni</p>	<p>1.1.1.b E' in grado di prestare attenzione ai semplici messaggi dei compagni (passami la penna rossa, il pupazzo verde, ecc.), dimostrando di saperli eseguire correttamente;</p>			
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione 1.2.a E' in grado di esprimere i propri bisogni e desideri in modo comprensibile superando infantilismi</p>	<p>1.2.1.a. E' in grado di esprimere i propri bisogni fisici in maniera sufficientemente corretta, rivolgendosi ad un adulto conosciuto; 1.2.2.a. E' in grado di comunicare i propri desideri ad un adulto (giocare con la palla, con la corda, ecc.) in maniera sufficientemente comprensibile</p>			

<p>1. Comunicazione efficace 1.2 Espressione 1.2.c. E' in grado di memorizzare e ripetere semplici filastrocche, canzoncine, conte</p>	<p>1.2.1.c E' in grado di memorizzare e ripetere semplici filastrocche proposte dall'insegnante; 1.2.3.c. E' in grado di memorizzare e ripetere semplici conte durante le attività quotidiane</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lettura da parte dell'insegnante di racconti, filastrocche e fiabe; ➤ Sequenze ritmiche; ➤ Giochi con parole (giochi di suddivisione, di assonanze e rime, parole, indovinelli) 		

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Primo
Campo di esperienza	La conoscenza del mondo

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione logica 2.1.a E' in grado di ricomporre semplici puzzle	2.1.1.a E' in grado di riconoscere semplici elementi come parte di un insieme più ampio; 2.1.2.a. E' in grado di ricomporre le parti di un insieme, individuando gli elementi simili per forma e colore rispetto ad una figura più grande.	➤ Osservazione e manipolazione di materiale vario preparato o meno dall'insegnante;	➤ Attività ludiche a coppie; ➤ Attività ludiche in piccoli gruppi; ➤ Attività ludiche nel grande gruppo; ➤ Attività ludiche individuali	➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; ➤ Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positiva si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre
2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione logica 2.1.b. E' in grado di classificare oggetti in base ad un attributo	2.1.1.b E' in grado di classificare semplici oggetti in base ai colori fondamentali 2.1.2.b. E' in grado di classificare semplici oggetti di diversa forma e caratteristica (prima tutti quelli grandi, poi tutti quelli piccoli, ecc)	➤ Attività ludiche con materiale strutturato e non per raggruppare, confrontare, fare serie, classificare fare corrispondenze;		
2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione logica 2.1.c E' in grado di operare semplici corrispondenze tra oggetti diversi	2.1.1.c. E' in grado di riconoscere negli oggetti circostanti il cerchio, e di riprodurlo graficamente; 2.1.2.c. E' in grado di raggruppare semplici oggetti di diversa forma e colore (tutti quelli grandi, tutti quelli piccoli, ecc.)	➤ Costruzione di insiemi attraverso attività ludiche e suggerimenti dell'insegnante;		
2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione logica 2.1.d E' in grado di seriare tre elementi in base ad un attributo	2.1.1.d. E' in grado di seriare tre elementi in base alla grandezza; 2.1.2.d. E' in grado di seriare tre elementi in base all'altezza;			

<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica</p> <p>2.1.e E' in grado di conoscere il significato di aperto chiuso</p>	<p>2.1.1.e. E' in grado di riconoscere il significato di aperto chiuso, rispetto ad oggetti ed immagini (la porta è chiusa, la scatola è aperta, ecc.)</p>	<p>➤ Attività ludiche eseguite te con oggetti ed immagini tratte da libri, da giornali, dal PC, dalla tv;</p>		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica</p> <p>2.1.g. E' in grado di distinguere le dimensioni grande-piccolo, alto-basso</p>	<p>2.1.1.g. E' in grado di distinguere le dimensioni di grandezza (grande-piccolo) rispetto a semplici immagini e figure esterne; 2.1.2.g. E' in grado di distinguere dimensioni di altezza (alto-basso), rispetto a semplici immagini e figure esterne;</p>	<p>➤ Attività ludiche eseguite tramite oggetti ed immagini tratte da libri, da giornali, dal PC, dalla tv;</p>		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica</p> <p>2.1.h. E' in grado di confrontare la quantità</p>	<p>2.1.1.h. E' in grado di confrontare dimensioni di quantità (tanto-poco), riconoscendo le indicazioni dell'insegnante (i semi neri sono tanti, quelli verdi sono pochi); 2.1.2.h. E' in grado di riconoscere dimensioni di quantità rispetto ad oggetti di vita comune, come la merenda, i pennarelli, ecc.</p>	<p>➤ Filastrocche per contare; ➤ Quantificazione degli elementi naturali di un insieme;</p>		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica</p> <p>2.1.i. E' in grado di percepire la successione temporale prima-dopo, giorno-notte</p>	<p>2.1.1.i. E' in grado di percepire la successione temporale prima-dopo, nelle attività ludiche preparate dall'insegnante; 2.1.2.i. E' in grado di percepire la successione temporale giorno-notte, nei racconti delle proprie esperienze;</p>	<p>➤ Attività di vita quotidiana; ➤ Dialogo ed attività di gruppo volte alla ricostruzione delle esperienze vissute dai bambini, secondo una sequenza temporale (prima-dopo, giorno-notte), utilizzando foto, immagini e disegni.</p>		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.a. E' in grado di eseguire e portare a termine una semplice consegna in una attività strutturata</p>	<p>2.2.1.a. E' in grado di prestare attenzione ai semplici messaggi degli adulti durante le attività strutturate, dimostrando di sapere eseguire correttamente, e di portare a termine la consegna;</p>	<p>➤ Attività di vita quotidiana; ➤ Giochi di movimento eseguiti con l'ausilio di strumenti musicali e sussidi audio;</p>		

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Primo
Campo di esperienza	Immagini, suoni, colori

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione	1.2.2.b. E' in grado di realizzare semplici riproduzioni grafo-pittoriche riferite ad esperienze recenti , seguendo le indicazioni dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Racconto del bambino di storie ed esperienze personali; ➤ Rappresentazioni grafo-pittoriche. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività ludiche a coppie; ➤ Attività ludiche in piccoli gruppi; ➤ Attività ludiche nel grande gruppo; ➤ Attività ludiche individuali 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; ➤ Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positiva si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre;
2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica	2.1 È in grado di riprodurre una semplice sequenza ritmica. 2.2 È in grado di riconoscere e denominare i colori primari.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività ludiche eseguite con semplici strumenti musicali, materiali pittorici; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Come sopra 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; ➤ Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positiva si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre;
2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di sperimentare e manipolare materiali plastici di diverso tipo (didò, pasta di sale, farine di vario genere,terra ecc.), seguendo le indicazioni dell'insegnante; 2.2.2 E' in grado di sperimentare forme, linee e colori utilizzando materiali pittorici, come i colori a dita, le tempere, i pennelli, ecc seguendo le indicazioni dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di manipolazione individuali con l'utilizzo di materiali plastici e pittorici ; ➤ Rappresentazioni grafico-pittoriche 		
1. Comunicazione efficace 1.2 Espressione logica	1.2 E' in grado di memorizzare e ripetere semplici canzoncine e filastrocche ascoltate dall'insegnante;	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolto di canzoncine; ➤ Ascolto di brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Come sopra 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; <p>Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positiva si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre</p>

<p>1. Comunicazione efficace 1.2 Comprensione</p>	<p>1.2 E' in grado di seguire brevi e semplici rappresentazioni teatrali (marionette, pupazzi, attori)</p>	<p>➤ Ascolto di brevi storie mimate.</p>	<p>➤ Come sopra</p>	<p>➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante; Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positiva si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre</p>
-------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------	---------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Secondo
Campo di esperienza	La conoscenza del mondo

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.a. E' in grado di ascoltare, comprendere ed eseguire semplici richieste</p>	<p>1.1.1.a. E' in grado di ascoltare, comprendere ed eseguire una semplice consegna relativamente all'esecuzione di un'attività manipolativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Approcci giocosi e verbalizzati in seguito ad esperienze con l'ambiente esterno circostante ➤ Scambi di "Ora parlo, ora ascolto" nel 'circle time' 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività ludiche a coppie ➤ attività ludiche in piccoli gruppi ➤ Attività ludiche nel grande gruppo ➤ Attività ludiche individuali 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante ➤ Per quanto riguarda le modalità di valutazione, per un giudizio positivo si fa riferimento a circa due osservazioni positive su tre.
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.c. E' in grado di percepire la differenza tra semplici e diversi tipi di messaggi (grafici, mimici, ecc.)</p>	<p>1.1.1.c. E' in grado di comprendere il senso di semplici segnali di pericolo posti all'interno o all'esterno della scuola</p> <p>1.1.2.c. E' in grado di comprendere il senso di un cartellone mostrante la sintesi di un'esperienza alla quale ha partecipato direttamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi e attività corporee mirate all'acquisizione di una prima padronanza in uno spazio conosciuto ➤ Attività grafiche e manipolative 	<p>Come sopra</p>	<p>Come sopra</p>
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.d. E' in grado di utilizzare tecniche grafo-pittoriche e manipolative per creare semplici prodotti</p>	<p>1.2.1.d. E' in grado di riconoscere e rappresentare graficamente il quadrato</p> <p>1.2.2.d. E' in grado di riprodurre graficamente la sintesi di un'esperienza ludica con gli elementi naturali, preparata o meno dall'insegnante</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscimento delle forme geometriche più semplici e associazione di oggetti alle stesse ➤ Utilizzo di materiale strutturato privilegiando l'attenzione sulla forma e il colore 	<p>Come sopra</p>	<p>Come sopra</p>
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.a. E' in grado di classificare in base a due attributi</p>	<p>2.1.1.a. E' in grado di classificare due oggetti in base alla superficie (liscia, ruvida)</p> <p>2.1.2.a. E' in grado di classificare due oggetti in base al colore (tutti quelli chiari, tutti quelli scuri)</p> <p>2.1.3.a. E' in grado di classificare due oggetti in base alla consistenza (tutti quelli molli, tutti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uso di materiale povero per la realizzazione di confronti, associazioni, classificazioni logiche 		

	quelli duri)			
--	--------------	--	--	--

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.b. E' in grado di operare corrispondenza termine a termine</p>	<p>2.1.1.b. E' in grado di effettuare corrispondenze tra termini conosciuti e su cui ha già lavorato in precedenza</p> <p>2.1.2.b. E' in grado di effettuare corrispondenze tra termini sufficientemente conosciuti</p>	<p>➤ Segnalazione della presenza quotidiana a scuola mediante il 'cartellone presenze' utilizzando simboli (colori, forme)</p>		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.c. E' in grado di riconoscere e confrontare quantità secondo la relazione di più - di meno, operando con quantità fino al numero tre.</p>	<p>2.1.1.c. E' in grado di riconoscere e confrontare quantità diverse basandosi su piccoli oggetti naturali (semi, sassi, ecc.)</p> <p>2.1.2.c. E' in grado di riconoscere ed operare con semplici oggetti, manipolando fino a tre elementi</p>	<p>➤ Tombole logiche, uso di giochi strutturati, affiancati dalla guida dell'insegnante</p> <p>➤ Proposte di scoperta dell' errore</p>		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.d. E' in grado di compiere seriazioni con quattro elementi</p>	<p>2.1.1.d. E' in grado di seriare quattro elementi in base alla grandezza</p> <p>2.1.2.d. E' in grado di seriare quattro elementi in base all'altezza</p> <p>2.1.3.d. E' in grado di seriare quattro elementi in base alla quantità</p>	<p>Riscoperta degli spazi utilizzando le forme (confronti e giochi a coppie)</p>		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.e. E' in grado di distinguere le dimensioni: lungo-corto</p>	<p>2.1.1.e. E' in grado di distinguere almeno quattro oggetti di diversa lunghezza, dopo averli osservati e manipolati adeguatamente</p> <p>2.1.2.e. E' in grado di confrontare almeno tre oggetti diversi tra loro con un quarto oggetto campione precedentemente dato, individuando per ognuno la maggiore o minore lunghezza rispetto allo stesso oggetto campione</p>	<p>➤ Giochi di associazione, corrispondenza, individuazione di collegamenti</p>		

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.f. E' in grado di ordinare quattro immagini relative a storie, vissuti ed esperienze</p>	<p>2.1.1..f. E' in grado di ordinare almeno quattro immagini da lui prodotte e relative all'osservazione di un fenomeno naturale, rispettando la giusta sequenza temporale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uso di simboli per rappresentare e registrare eventi ➤ Racconto circostanziato di ciò che si è osservato o/e fatto 		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.a. E' in grado di utilizzare i colori superando monocromatismi</p>	<p>2.2.1.a. E' in grado di realizzare riproduzioni grafiche e pittoriche relative ad esperienze vissute direttamente a scuola e non, utilizzando più colori a disposizione</p> <p>2.2.2.a. E' in grado di realizzare semplici immagini relative all'osservazione ed alla sperimentazione di fenomeni naturali (il ghiaccio che si scioglie, l'acqua che evapora, ecc.), utilizzando più colori a disposizione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscimento dei fenomeni legati alle stagioni 		
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.b. E' in grado di muoversi nello spazio grafico seguendo coordinate ben precise</p>	<p>2.2.1.b. E' in grado di effettuare movimenti verticali ed orizzontali nello spazio grafico, seguendo le indicazioni dell'insegnante e riproducendo immagini e sensazioni relative ad un'esperienza vissuta direttamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Espressione grafica guidata da consegne 		

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno **Secondo**

Campo di esperienza **I discorsi e le parole**

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.a. E' in grado di ascoltare, comprendere ed eseguire semplici richieste</p>	<p>1.1.1.a. E' in grado di ascoltare e di comprendere il senso di semplici richieste fatte da adulti, riguardanti oggetti posti in ambienti diversi (prendi la scatola blu sopra il tavolo nella stanza accanto), dimostrando di saperle eseguire</p>	<p>Raccolta di materiale vario a seconda delle indicazioni date dall'insegnante</p> <p>Esecuzione corretta di una richiesta in momenti di attività ludiche libere</p>	<p>Att. Ludiche</p> <p>Esecuzione diretta nel gruppo allargato</p>	<p>Osservazioni effettuate dalle insegnanti. Uso di schede finalizzate all'obiettivo.</p> <p>Per quanto riguarda la valutazione per un giudizio positivo si fa riferimento a circa 2 osservazioni positive su tre.</p>
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.b. E' in grado di ascoltare e comprendere una breve e semplice storia raccontata o letta da un adulto</p>	<p>1.1.1.b. E' in grado di ascoltare un breve e semplice racconto fantastico inventato o letto da un adulto, comprendendone il significato</p> <p>1.1.2.b. E' in grado di ascoltare e comprendere una breve e semplice storia reale raccontata o letta direttamente da un adulti</p>	<p>Ascolto di un racconto inerente l'ambiente</p> <p>Ascolto di un racconto di una storia reale</p>	<p>Lettura o racconto da parte dell'insegnante</p>	<p>Ibidem</p>

		inerente gli ambienti		
<p>1. Comunicazione efficace</p> <p>1.1. Comprensione</p> <p>1.1.c. E' in grado di percepire la differenza tra semplici e diversi tipi di messaggi (grafici, mimici, etc)</p>	<p>1.1.1.c. E' in grado riconoscere la differenza in un racconto letto con varie tonalità (grave, acuta, forte, lieve, maschile, femminile, ecc.)</p> <p>1.1.2.c. E' in grado di percepire la differenza tra un ritmo veloce ed uno lento</p> <p>1.1.3.c. E' in grado di comprendere il significato di semplici figure basandosi sull'osservazione del materiale cartaceo</p> <p>1.1.4.c. E' in grado di comprendere il significato di semplici figure fatte dai compagni</p>	<p>Ascolto di una fiaba che contiene varie tonalità (ad es. Ricciadoro)</p> <p>Filastrocche con ritmi diversi</p> <p>Lettura di immagine</p> <p>Lettura di un disegno fatto da un compagno su sagome già tratteggiate</p>	<p>Racconto o lettura espressiva dell'insegnante</p> <p>Esecuzione diretta</p> <p>Attività eseguite tramite libri e giornali</p> <p>Lettura individuale</p>	Ibidem

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace</p> <p>1.1. Espressione</p> <p>1.2.b. E' in grado di formulare semplici domande inerenti qualsiasi attività</p>	<p>1.2.1.b. E' in grado di chiedere semplici spiegazioni su un breve racconto appena ascoltato e letto da un'insegnante</p> <p>1.2.2.b. E' in grado di chiedere semplici informazioni su un gioco al quale sta per partecipare</p> <p>1.2.3.b. E' in grado di chiedere in maniera corretta il permesso per spostarsi o per cambiare gioco (posso andare al bagno, posso giocare con la palla, ecc.)</p>	<p>Dialogo e conversazioni sul racconto di cui sopra</p> <p>Partecipazione attiva ad attività ludiche guidate</p> <p>Acquisizione e messa in atto di regole scolastiche</p>	<p>Conversazioni</p> <p>Attività ludiche</p> <p>Attività di vita quotidiana</p>	Ibidem
<p>1. Comunicazione efficace</p> <p>1.1. Espressione</p> <p>1.2.c. E' in grado di descrivere semplici situazioni, stati d'animo, emozioni, anche attraverso il corpo</p>	<p>1.2.1.c. E' in grado di raccontare, sotto invito dell'insegnante, una situazione precedentemente osservata o vissuta, comunicando con gli altri in maniera sufficientemente comprensibile</p> <p>1.2.2.c. E' in grado di esprimere oralmente i</p>	<p>Conversazioni su un vissuto da parte del bambino (per esempio in ambiente come il mare o durante le vacanze estive)</p> <p>Esperienza diretta di un ambiente (per esempio del giardino della scuola)</p>	<p>Conversazione in piccolo gruppo</p> <p>Racconto del bambino sull'esperienza</p>	Ibidem

	propri stati d'animo, comunicando con l'adulto in maniera sufficientemente chiara	Attività di gruppo volte alla ricostruzione delle proprie emozioni	Conversazioni attività quotidiana	
1. Comunicazione efficace 1.1. Espressione 1.2.d. E' in grado di utilizzare tecniche grafo-pittoriche e manipolative per creare semplici prodotti	1.2.1.d. E' in grado di rappresentare graficamente alcuni oggetti caratteristici di una breve storia, aiutandosi verbalmente nella spiegazione dell'oggetto disegnato. 1.2.2.d. E' in grado di dare forma e colore ai personaggi ed agli oggetti appartenenti a storie o racconti letti dall'insegnante o osservati direttamente durante rappresentazioni teatrali	Rappresentazione grafica dei principali oggetti che compaiono nella storia e relativo racconto (racconti di cui sopra) Creazione di personaggi e oggetti di storie raccontate	Riproduzione grafica Giochi di manipolazione individuale con materiali plastici e pittorici	Ibidem

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione logica 2.1.f. E' in grado di ordinare quattro immagini relative a storie, vissuti ed esperienze	2.1.1.h. E' in grado di ordinare almeno quattro immagini relative ad una breve storia appena letta dall'insegnante rispettando la successione temporale. 2.1.2.h. E' in grado di ordinare almeno quattro immagini relative ad una racconto visto alla tv 2.1.3.h. E' in grado di ordinare in maniera corretta le illustrazioni di una storia o di un racconto letto da un adulto	Ricostruzione di un racconto secondo le varie sequenze in ordine cronologico Visione di un cartone animato e relativa messa in sequenza VEDI 2.1.2. con racconto	Ordinare 4 immagini Riproduzione da parte dell'insegnante di un racconto visto in TV	ibidem
2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.2. Elaborazione operativa 2.2.a. E' in grado di utilizzare i colori superando il monocromatismo	2.2.1.a. E' in grado di riprodurre le illustrazioni presenti in una storia, rispettando la diversità dei colori. 2.2.2.a. E' in grado di riprodurre oggetti o personaggi tratti da un racconto o da una storia, utilizzando i colori fondamentali in maniera diversificata.	Rapp. grafica-pittorica di una storia adoperando idoneamente i vari colori Colorare sagome con i colori indicati nel racconto	Disegni pitture di gruppo Attività individuali	ibidem

2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.2. Elaborazione operativa 2.2.b. E' in grado di muoversi nello spazio grafico seguendo coordinate ben precise (in alto-in basso)	2.2.1.b. E' in grado di effettuare movimenti verticali ed orizzontali nello spazio grafico, seguendo le indicazioni dell'insegnante e riproducendo immagini e sensazioni relative ad una storia o ad un racconto	Esercizi grafici guidati	Utilizzo di schede e materiale strtturato	ibidem
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	-------------------------------------------	--------

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Secondo
Campo di esperienza	Il sé e l'altro

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>3. Gestione del sé</p> <p>3.1. Conoscenza di sé</p> <p>3.1.a E' in grado di controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche.</p>	<p>3.1.1.a. E' in grado di muoversi con il corpo, seguendo le indicazioni di un adulto</p> <p>3.1.2.a. E' in grado di controllare adeguatamente i movimenti del proprio corpo all'interno di piccoli o medi gruppi, durante attività ludiche in spazi contenuti</p>	<p>Giochi imitativi di personaggi di storie di animali.</p> <p>Attività e giochi per imparare a stare con gli altri; visite a luoghi per esplorare l'ambiente: visita nel bosco, quartiere, città, ecc...</p>	<p>Basata sull'ascolto e la ricerca di soluzioni autonome, che tenga conto del singolo e del gruppo.</p>	<p>Osservazioni effettuate dalle insegnanti.</p> <p>Uso di schede finalizzate all'obiettivo.</p>
<p>3. Gestione del sé</p> <p>3.1. Conoscenza di sé</p> <p>3.1.b E' in grado di muoversi nello spazio superando ostacoli.</p>	<p>3.1.1.b. E' in grado di superare autonomamente piccoli ostacoli posti su un percorso prestabilito</p> <p>3.1.2.b. E' in grado di superare ostacoli piccoli e medi, ricorrendo all'aiuto di un adulto o di un compagno</p> <p>3.1.3.b. E' in grado di aggirare ostacoli molto ingombranti, o comunque ritenuti difficili da saltare</p>	<p>Realizzazione di percorsi all'aperto, con inserimento di materiale strutturato ed occasionale.</p>	<p>Come sopra</p>	<p>Per quanto riguarda la modalità di valutazione, per un giudizio positivo, si fa riferimento a circa due osservazioni positive su tre.</p>
<p>3. Gestione del sé</p> <p>3.1. Conoscenza di sé</p> <p>3.1.c E' in grado di superare inibizioni e paure.</p>	<p>3.1.1.c. E' in grado di superare inibizioni e paure relativamente ad un evento o ad un oggetto nuovo (materiali didattici nuovi, nuove attività ludiche, ecc.)</p> <p>3.1.2.c. E' in grado di superare inibizioni e paure relativamente ad una persona nuova (nuovo compagno, nuova maestra, ecc.)</p>	<p>Drammatizzazioni con marionette, burattini, giochi simbolici e di ruolo.</p> <p>Racconti, rappresentazioni grafiche di storie per interpretare situazioni corrispondenti a stati d'animo.</p>	<p>Come sopra</p>	
<p>3. Gestione del sé</p> <p>3.2 Responsabilità e autocontrollo</p> <p>3.2.a E' in grado di muoversi nell'ambiente scolastico dietro una consegna.</p>	<p>3.2.1.a. E' in grado di spostarsi autonomamente nell'ambiente scolastico, seguendo le indicazioni e le consegne di un adulto, relativamente alla realizzazione o alla preparazione di un attività ludica</p>	<p>Giochi per rafforzare l'autonomia e la stima di sé.</p> <p>Collaborare insieme all'insegnante, all'allestimento di un'attività guidata.</p>	<p>Come sopra</p>	

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
3. Gestione del sé 3.2 Responsabilità e autocontrollo 3.2.b E' in grado di assumere comportamenti riferiti a semplici norme condivise.	3.2.1.b. E' in grado di riconoscere i propri bisogni fisici e di comunicarli ad un adulto 3.2.2.b. E' in grado di riconoscere i ritmi delle routine giornaliere.	Giochi che organizzino e riproducano la giornata della sezione(giochi di ruolo, travestimenti, ecc...) Giochi ed attività, per interiorizzare le regole. Attività e giochi per imparare a stare con gli altri.	Basata sull'ascolto e la ricerca di soluzioni autonome, che tenga conto del singolo e del gruppo.	Osservazioni effettuate dalle insegnanti. Uso di schede finalizzate all'obiettivo.
3. Gestione del sé 3.2 Responsabilità e autocontrollo 3.2.c E' in grado di evitare prevaricazioni nei confronti dell'adulto.	3.2.1.c. E' in grado di rispettare le regole e le consegne date da un adulto, limitando le proteste 3.2.2.c. E' in grado di rispettare il ruolo dell'adulto, limitando le proteste	Riuscire a rispettare una fila,l'attesa per andare in bagno o l'ingresso di un gioco nuovo senza protestare.	Come sopra	Per quanto riguarda la valutazione, per un giudizio positivo, si fa riferimento a circa due osservazioni positive su tre.
3. Gestione del sé 3.2 Responsabilità e autocontrollo 3.2.d. E' in grado di riordinare il materiale utilizzato in maniera sufficientemente corretta	3.2.1.d. E' in grado di riporre gli oggetti ed i giochi precedentemente utilizzati in maniera autonoma o sotto suggerimento di un adulto	Giochi ed attività di riordino del materiale usato nei giochi liberi e strutturati.	Come sopra	
4 Gestione dei rapporti 4.1. Relazionarsi con gli altri 4.1.a E' in grado di relazionarsi serenamente con coetanei ed adulti.	4.1.1.a. E' in grado di ascoltare le comunicazioni dei compagni durante una conversazione all'interno del piccolo e medio gruppo 4.1.2.a. E' in grado di interagire nel gioco con due o più compagni 4.1.3.a. E' in grado di percepire i bisogni dei compagni, mostrando anche di saperli rispettare	Conversazioni guidate dall'insegnante al grande gruppo(alzare la mano per intervenire)	Come sopra	
4 Gestione dei rapporti 4.1. Relazionarsi con gli altri 4.1.b E' in grado di condividere cose ed oggetti in un piccolo gruppo.	4.1.1.b. E' in grado di condividere un gioco o un oggetto con i compagni 4.1.2.b. E' in grado di aspettare il proprio turno durante le attività ludiche spontanee eseguite con i compagni	Predisporre angoli per giochi cooperativi.Attività motorie individuali e di gruppo, facendo rispettare il proprio turno.	Come sopra	

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>4 Gestione dei rapporti 4.2. Prendere decisioni</p> <p>4.2.a E' in grado di percepire proposte diverse dalle proprie, decidendo conseguentemente a queste.</p>	<p>4.2.1.a. E' in grado di percepire una proposta fatta da un compagno relativamente ad un'attività concreta, anche se inizialmente non sembrava d'accordo, decidendo conseguentemente</p> <p>4.2.2.a. E' in grado di percepire una proposta fatta da un adulto relativamente ad un attività concreta, anche se inizialmente non sembrava molto d'accordo, decidendo conseguentemente</p>	<p>Le consegne Le regole del gruppo</p>	<p>Presentare le proposte in forma ludica proponendo comportamenti di collaborazione, sia con i compagni che con l'adulto.</p>	

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno **Secondo**

Campo di esperienza **Il corpo e il movimento**

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.c. E' in grado di descrivere semplici situazioni, stati d'animo ed emozioni anche attraverso il corpo</p>	<p>1.2.1.c. E' in grado di muoversi liberamente con il corpo, seguendo un ritmo veloce o lento 1.2.2.c. E' in grado di muoversi liberamente con il corpo, seguendo una melodia</p>	<p>_Giochi di imitazione spontanei e guidati</p> <p>-Giochi a piccoli gruppi -Giochi a coppie Proposte di coordinazione degli arti e del corpo</p>	<p>Proposta di ascolto di brani musicali</p>	<p>-Osservazioni effettuate dall'insegnante durante le attività</p>
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.f. E' in grado di ordinare quattro immagini relative a storie, vissuti ed esperienza</p>	<p>2.1.1.f. E' in grado di ordinare adeguatamente le immagini (fino a 4) relative ad un'attività ludica e motoria realizzata con i compagni</p>	<p>-Presentazioni di immagini: riflessione individuale, a coppie, di piccolo gruppo</p>	<p>Proposte di immagini, pupazzi, burattini che raccontano storie Da storie semplici a storie di complessità crescente .</p>	<p>Schede finalizzate all'obiettivo costruite dall'insegnante.</p>
<p>2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.b. E' in grado di muoversi nello spazio grafico seguendo coordinate ben precise</p>	<p>2.2.1.b. E' in grado di effettuare movimenti verticali ed orizzontali all'interno di uno spazio grafico delimitato, seguendo le indicazioni dell'insegnante e mostrando un buon controllo motorio a livello di segno grafico</p> <p>2.2.1.b. E' in grado di effettuare movimenti verticali ed orizzontali all'interno di uno spazio grafico ampio e scarsamente definito, seguendo le indicazioni dell'insegnante e mostrando un buon controllo motorio</p>	<p>Percezione dello spazio circostante anche ristretto (foglio) al fine di maturare esperienze di motricità fine e globale</p>	<p>Proposte varie di rappresentazione grafico-pittorica</p>	<p>Per quanto riguarda le modalità di valutazione, si fa riferimento, per un giudizio positivo, a circa due osservazioni positive su tre</p>

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>3. Gestione del sé 3.1 Conoscenza di sé</p> <p>3.1.a. E' in grado di controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche</p>	<p>3.1.1.a. E' in grado di muoversi con il corpo, seguendo le indicazioni di un adulto</p> <p>3.1.2.a. E' in grado di controllare adeguatamente i movimenti del proprio corpo all'interno di piccoli o medi gruppi, durante attività ludiche in spazi contenuti</p>	<p>Giochi di percezione del proprio corpo in movimento</p> <p>Riproduzione di un movimento fatto da un compagno</p>	<p>Proposte di giochi di travestimento e di drammatizzazione</p>	
<p>3. Gestione del sé 3.2. Responsabilità e autocontrollo</p> <p>3.2.a. E' in grado di muoversi nell'ambiente scolastico dietro una consegna</p>	<p>3.2.1.a. E' in grado di spostarsi autonomamente nell'ambiente scolastico, seguendo le indicazioni dell'insegnante relativamente ad attività svolte nella quotidianità</p> <p>3.2.2.a. E' in grado di spostarsi autonomamente nell'ambiente scolastico, seguendo le indicazioni e le consegne di un adulto, relativamente alla realizzazione o alla preparazione di un attività ludica</p>	<p>-Controllo delle proprie emozioni anche attraverso la rielaborazione corporea del movimento</p>	<p>Utilizzare l'osservazione dei bambini per stimolare lo scambio di suggerimenti positivi</p>	

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Secondo
Campo di esperienza	Immagini, suoni, colori

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione	1.2.2.b. E' in grado di realizzare semplici riproduzioni grafo-pittoriche riferite ad esperienze recenti in autonomia	➤ Racconto del bambino di storie ed esperienze personali; ➤ Rappresentazioni grafo-pittoriche.	➤ Riproduzione grafica	➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante;
2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica	2.1 È in grado di riprodurre una semplice sequenza ritmica con l'uso di strumenti musicali 2.2 E' in grado di distinguere un rumore da un suono, da una musica. 2.3 È in grado di riconoscere e denominare i colori primari e secondari	➤ Attività ludiche eseguite con semplici strumenti musicali, materiali pittorici;	➤ Attività a coppie; ➤ Attività in piccoli gruppi; ➤ Attività nel grande gruppo; ➤ Attività individuali ➤ Giochi di manipolazione individuale con materiali plastici e pittorici	➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante;
2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di sperimentare e manipolare materiali plastici di diverso tipo (didò, pasta salata, farine di vario genere, terra ecc.) in autonomia; 2.2.2 E' in grado di sperimentare forme, linee e colori utilizzando materiali pittorici, come i colori a dita, le tempere, i pennelli, ecc in autonomia	➤ Giochi di manipolazione individuali con l'utilizzo di materiali plastici e pittorici ; ➤ Rappresentazioni grafo-pittoriche		
Comunicazione efficace 1.2 Espressione logica	1.2 E' in grado di memorizzare e ripetere canzoncine precedentemente ascoltate dall'insegnante;	➤ Ascolto di canzoncine; ➤ Ascolto di brani musicali		
1. Comunicazione efficace 1.2 Comprensione	1.2 E' in grado di seguire semplici rappresentazioni teatrali (marionette, pupazzi, attori)	➤ Ascolto di brevi storie mimate.		

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno		Terzo		
Campo di esperienza		Il corpo e il movimento		
COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.c. E' in grado di comprendere e decodificare semplici messaggi espressi in più codici comunicativi</p>	<p>1.1.1.c. E' in grado di comprendere gesti espressi con il corpo, eseguiti dai compagni durante un'attività ludica.</p> <p>1.1.2.c. E' in grado di comprendere gesti espressi da bambini ed adulti, tramite l'osservazione di immagini statiche.</p> <p>1.1.3.c. E' in grado di riprodurre un personaggio tramite gesti mimici</p>	<p>➤ Giochi di gruppo e giochi guidati</p> <p>➤ Presentazione di immagini di vario genere</p> <p>➤ Giochi imitativi organizzati</p>	<p>Basato sull'ascolto e la ricerca di soluzioni autonome che tenga conto del singolo e del gruppo.</p>	<p>Osservazioni effettuate dall'insegnante.</p> <p>Uso di schede finalizzate all'obiettivo.</p> <p>Per quanto riguarda la modalità di valutazione, per un giudizio positivo si fa riferimento a circa due osservazioni positive su tre.</p>
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.e. E' in grado di esprimere con il corpo e il movimento melodie, ritmi, situazioni e stati d'animo</p>	<p>1.2.1.e. E' in grado di riprodurre con il corpo movimenti veloci e lenti seguendo una musica ed un ritmo</p> <p>1.2.2.e. E' in grado di esprimere le proprie emozioni in maniera appropriata rispetto ad una data situazione, utilizzando semplici movimenti del corpo</p> <p>1.2.3.e. E' in grado di esprimere con il corpo stati d'animo ed emozioni</p>	<p>➤ Giochi di movimento ed interpretazione di ritmi</p> <p>➤ Giochi di travestimento, di drammatizzazione e con i burattini</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.c. E' in grado di raccontare vissuti e storie seguendo la relativa successione temporale, ed utilizzando i concetti temporale "prima-ora-dopo"</p>	<p>2.1.1.c. E' in grado di utilizzare i concetti temporali "prima-ora-dopo" nelle attività ludiche e motorie effettuate con i compagni</p> <p>2.1.2.c. E' in grado di riferire l'attività ludica e motoria realizzata da un compagno o da un amico, rispettando la giusta sequenza "prima-ora-dopo"</p>	<p>➤ Giochi di movimento ed interpretazione di ritmi</p> <p>➤ Giochi di gruppo e giochi guidati</p>		1

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.a. E' in grado di organizzare in maniera adeguata le attività proposte</p>	<p>2.2.1.a. E' in grado di organizzare in maniera sufficientemente adeguata e corretta e con l'aiuto dell'insegnante, il materiale necessario all'esecuzione di un'attività ludica e motoria, rispettando i propri tempi</p> <p>2.2.2.a. E' in grado di preparare nello spazio a disposizione gli oggetti ed il materiale didattico necessari alla realizzazione di un'attività motoria</p>	<p>➤ Giochi di movimento ed interpretazione di ritmi</p> <p>➤ Giochi di travestimento, di drammatizzazione e con i burattini</p> <p>➤ Giochi di gruppo e giochi guidati</p> <p>➤ Presentazione di immagini di vario genere</p> <p>➤ Giochi imitativi organizzati</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.b. E' in grado di organizzare in maniera autonoma le attività proposte</p>	<p>2.2.1.b. E' in grado di organizzare in maniera autonoma e corretta il materiale necessario all'esecuzione di un'attività ludica e motoria, rispettando i tempi a disposizione</p> <p>2.2.2.b. E' in grado di preparare autonomamente gli oggetti ed il materiale didattico necessari alla realizzazione di un'attività, rispettando lo spazio a disposizione</p>			
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.c. E' in grado di dimostrare iniziativa ed inventiva in situazioni quotidiane</p>	<p>2.2.1.c. E' in grado di mostrare iniziativa personale durante le attività di vita quotidiana presenti a scuola (pranzo, merenda, intervallo, ecc..)</p> <p>2.2.2.c. E' in grado di mostrare inventiva nelle attività ludiche e motorie non strutturate</p>			
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.d. E' in grado di dimostrare iniziativa ed inventiva all'interno di attività strutturate</p>	<p>2.2.1.d. E' in grado di proporre autonomamente ed in maniera costruttiva, nuovi giochi durante le attività strutturate</p>			2

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>3. Gestione del Sé</p> <p>3.1. Conoscenza di sé, autostima</p> <p>3.1.a. E' in grado di muoversi anche in ambienti sconosciuti, usando gli schemi motori di base, in modo coordinato</p>	<p>3.1.1.a. E' in grado di muoversi e di coordinarsi autonomamente negli spazi scolastici:angoli dell'aula, bagno, giardino, sala pranzo ecc.</p> <p>3.12.a. E' in grado di muoversi adeguatamente in ambienti diversi dalla scuola (piscina, biblioteca, strada ecc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uscite didattiche ➤ Giochi liberi ed attività di vita quotidiana ➤ Giochi di movimento 		
<p>3. Gestione del Sé</p> <p>3.2. autocontrollo</p> <p>3.2.a. E' in grado di organizzarsi in modo autonomo nello spazio scolastico</p>	<p>3.2.1.a. E' in grado di percorrere autonomamente percorsi misti seguendo segnaletiche e superando ostacoli</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uscite didattiche ➤ Giochi liberi ed attività di vita quotidiana ➤ Giochi di movimento 		

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Terzo			
Campo di esperienza	I discorsi e le parole			
COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.a. E' in grado di ascoltare e comprendere il senso globale di semplici comunicazioni orali di un adulto</p>	<p>1.1.1.a. E' in grado di ascoltare e comprendere il senso globale di semplici e brevi comunicazioni orali di un adulto</p> <p>1.1.2.a. E' in grado di ascoltare e comprendere il senso globale di semplici comunicazioni orali tra adulti</p>	<p>➤ letture di immagini</p> <p>➤ proiezione di film</p> <p>➤ giochi di parole</p> <p>➤ immagini varie</p>	<p>Basata sull'ascolto e la ricerca di soluzioni autonome che tenga conto del singolo e del gruppo.</p>	<p>● Osservazioni effettuate dall'insegnanti.</p> <p>Uso di schede finalizzate all'obiettivo.</p> <p>Per quanto riguarda la modalità di valutazione per un giudizio positivo, si fa riferimento a circa due osservazioni positive su tre.</p>
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.b. E' in grado di ascoltare e comprendere il senso globale di comunicazioni orali di un compagno</p>	<p>1.1.1.b. E' in grado di ascoltare e comprendere correttamente una conversazione orale effettuata da un compagno di classe nella quotidianità</p> <p>1.1.2.b. E' in grado di ascoltare e comprendere una conversazione orale effettuata da uno o più compagni durante un'attività strutturata e non</p>			
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.c. E' in grado di comprendere e decodificare semplici messaggi espressi in più codici comunicativi</p>	<p>1.1.1.c. E' in grado di comprendere e decodificare una sequenza di storie figurate</p> <p>1.1.2.c. E' in grado di comprendere e decodificare figure di crescente difficoltà basandosi sull'osservazione di materiale cartaceo</p> <p>1.1.3.c. E' in grado di comprendere e decodificare messaggi iconici tratti da immagini in movimento</p> <p>1.1.4.c. E' in grado di comprendere le differenze tra codice scritto e segno grafico basandosi su esempi prodotti dall'insegnante</p> <p>1.1.5.c. E' in grado di comprendere e distinguere il significato di figure e disegni prodotti dai compagni</p>			4

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.a. E' in grado di usare modi di comunicazione chiari, appropriati e corretti nel piccolo e nel grande gruppo</p>	<p>1.2.1.a. E' in grado di comunicare in maniera chiara e corretta con i propri compagni, durante le attività realizzate nel piccolo gruppo</p> <p>1.2.2.a. E' in grado di comunicare in maniera chiara e corretta con i propri compagni, durante le attività realizzate nel grande gruppo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversazioni spontanee e guidate ➤ Lettura di racconti, filastrocche da parte dell'adulto ➤ Attività ludiche individuali e di gruppo 		
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.b. E' in grado di raccontare esperienze vissute, storie e riesce ad inventarne di nuove</p>	<p>1.2.1.b. E' in grado di raccontare spontaneamente ed in modo comprensibile i propri vissuti ad un adulto</p> <p>1.2.2.b. E' in grado di raccontare in modo spontaneo e comprensibile i propri vissuti ai compagni</p> <p>1.2.3.b. E' in grado di esprimere in modo comprensibile e corretto semplici storie ascoltate da adulti</p> <p>1.2.4.b. E' in grado di inventare semplici storie anche con l'ausilio di immagini</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lettura di racconti, filastrocche da parte dell'adulto ➤ Invenzioni di storie ➤ Attività ludiche individuali e di gruppo ➤ Attività grafico – pittoriche e manipolative ➤ Conversazioni spontanee e guidate 		
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.c. E' in grado di ripetere messaggi orali proposti dall'adulto o da un mezzo audiovisivo</p>	<p>1.2.1.c. E' in grado di ripetere in modo comprensibile e corretto esperienze ascoltate da adulti, o da altri bambini</p> <p>1.2.2.c. E' in grado di ripetere in maniera adeguata, i messaggi orali ascoltati da un mezzo audiovisivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversazioni spontanee e guidate 		
<p>1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione</p> <p>1.2.d. E' in grado di utilizzare varie tecniche espressive(es. attività grafico-pittoriche e plastiche per esprimere vissuti, stati d'animo, racconti ecc.)</p>	<p>1.2.1.d. E' in grado graficamente di riprodurre esperienze vissute direttamente, utilizzando varie tecniche espressive</p> <p>1.2.2.d. E' in grado di ripetere esperienze vissute da altri, utilizzando varie tecniche espressive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività ludiche individuali e di gruppo ➤ Attività grafico – pittoriche e manipolative 		5

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.b. E' in grado di formulare semplici ipotesi relative a situazioni di vita quotidiana o attività strutturata</p>	<p>2.1.1.b. E' in grado di effettuare ipotesi sugli sviluppi di una storia o di un racconto letto da un adulto o dall'insegnante</p> <p>2.1.2.b. E' in grado di effettuare una previsione sugli sviluppi di una storia osservata alla tv</p>	<p>➤ Lettura di racconti, filastrocche da parte dell'adulto</p> <p>➤ Invenzioni di storie</p> <p>➤ Attività ludiche individuali e di gruppo</p> <p>➤ Visione di filmati e cartoon</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.1. Elaborazione Logica</p> <p>2.1.c. E' in grado di raccontare vissuti e storie seguendo la relativa successione temporale, ed utilizzando i concetti temporale "prima-ora-dopo"</p>	<p>2.1.1.c. E' in grado di riconoscere e riordinare in sequenza una storia divisa in 4 o 5 parti</p>	<p>➤ Riordinamento di immagini</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.a. E' in grado di organizzare in maniera adeguata le attività proposte</p>	<p>2.2.1.a. E' in grado di illustrare le storie vissute direttamente o i racconti ascoltati precedentemente, utilizzando varie tecniche grafo-pittoriche, e mostrando inventiva</p>	<p>Attività grafico-pittoriche e plastiche.</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.e. E' in grado di comprendere ed eseguire correttamente consegne che prevedano l'uso del connettivo "non"</p>	<p>2.2.1.e. E' in grado di comprendere ed eseguire messaggi dell'insegnante che prevedano l'uso del connettivo "non"</p> <p>2.2.2.e. E' in grado di comprendere ed eseguire messaggi dei compagni che prevedano l'uso del connettivo "non"</p>	<p>➤ Attività ludiche individuali e di gruppo</p> <p>➤ Conversazioni spontanee e guidate</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.f. E' in grado di confrontare e riprodurre i segni in stampatello necessari per la scrittura (lettere, punto, ecc..)</p>	<p>2.2.1.f. E' in grado di confrontare e riprodurre segni in stampatello (fino a 4-5 lettere o segni diversi)</p> <p>2.2.2.f. E' in grado di confrontare e riprodurre le lettere del proprio nome in stampatello</p> <p>2.2.3.f. E' in grado di confrontare e riprodurre in stampatello anche lettere diverse dal proprio nome</p>	<p>➤ Confronto di segni e lettere diversi tra loro</p>		6

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
4. Gestione dei rapporti 4.1. Relazionarsi con gli altri 4.1.b. E' in grado di riconoscere e rispettare le diversità	4.1.1.b. E' in grado di riconoscere e accettare le opinioni diverse dalle sue durante una comunicazione con i compagni	Conversazioni libere e guidate.		

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno

Terzo

Campo di esperienza		La conoscenza del mondo		
COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.a E' in grado di ascoltare e comprendere il senso globale di semplici comunicazioni orali di un adulto</p>	<p>1.1.1.a. E' in grado di comprendere la consegna a lui data dall'insegnante, e necessaria all'esecuzione di un attività manipolativa</p> <p>1.1.2.a. E' in grado di comprendere la spiegazione di un fenomeno naturale precedentemente osservato</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esperienze dirette con la natura e i suoi componenti ➤ Conversazioni spontanee e guidate ➤ Attività ludiche individuali e di gruppo 	<p>Basata sull'ascolto e la ricerca di soluzioni autonome che tenga conto del singolo e del gruppo.</p>	<p>Osservazioni effettuate dalle insegnanti.</p> <p>Uso di schede finalizzate all'obiettivo.</p> <p>Per quanto riguarda la modalità di valutazione, per un giudizio positivo si fa riferimento a circa due osservazioni positive su tre.</p>
<p>1. Comunicazione efficace 1.1. Comprensione</p> <p>1.1.c. E' in grado di comprendere e decodificare semplici messaggi espressi in più codici comunicativi</p>	<p>1.1.1.c. E' in grado di comprendere e decodificare figure di crescente difficoltà basandosi sull'osservazione di materiale cartaceo</p> <p>1.1.2.c. E' in grado di comprendere e decodificare messaggi iconici tratti da immagini in movimento</p> <p>1.1.3.c. E' in grado di comprendere le differenze tra codice scritto e segno grafico basandosi su esempi prodotti dall'insegnante</p> <p>1.1.4.c. E' in grado di riconoscere e denominare le figure geometriche principali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività ludiche individuali e di gruppo ➤ Attività grafico – pittoriche e manipolative ➤ Riproduzione grafica, corporea verbale e plastica di simboli e oggetti. ➤ Attività di pregrafismo. ➤ Giochi con blocchi logici. ➤ Giochi con materiale strutturato specifico. ➤ Attività su grafici. 		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1.Elaborazione Logica</p> <p>2.1.a. E' in grado di comparare oggetti e situazioni, cogliendo analogie e differenze</p>	<p>2.1.1.a. E' in grado di comparare tre o più elementi in base alla superficie (liscia, ruvida);</p> <p>2.1.2.a E' in grado di comparare tre o più elementi in base al colore</p> <p>2.1.3.a. E' in grado di comparare situazioni familiari, cogliendo analogie e differenze anche rispetto ad esperienze vissute o osservate precedentemente</p>			8

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
2. Gestione e utilizzo delle risorse	2.1.1.b.E' in grado di formulare un' ipotesi	➤ Esperienze dirette con la		

<p>intellettuali 2.1.Elaborazione Logica</p> <p>2.1.b. E' in grado di formulare semplici ipotesi relative a situazioni di vita quotidiana o attività strutturata</p>	<p>riferita a semplici e comuni eventi naturali osservati, come la trasformazione del ghiaccio in acqua, la nascita di piante a seguito della semina, ecc.</p> <p>2.1.2.b. E' in grado di formulare una semplice ipotesi relativa allo sviluppo di una situazione da lui osservata nella vita quotidiana a scuola</p>	<p>natura e i suoi componenti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversazioni spontanee e guidate ➤ Attività ludiche individuali e di gruppo 		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1.Elaborazione Logica</p> <p>2.1.c. E' in grado di raccontare vissuti e storie seguendo la relativa successione temporale, ed utilizzando i concetti temporale "prima-ora-dopo"</p>	<p>2.1.1.c. E' in grado di ordinare nei tempi a lui necessari, le esperienze naturali osservate direttamente, rispettandone la relativa sequenza temporale</p> <p>2.1.2.c. E' in grado di raccontare le esperienze da lui vissute direttamente (filmati didattici, esperienze personali, ecc.) , rispettandone la relativa sequenza temporale</p>	<p>Sequenze relative ad esperienze e osservazioni (la semina, la trasformazione degli alimenti). Giochi di ascolto e narrazione</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1.Elaborazione Logica</p> <p>2.1.d. E' in grado di cogliere la ciclicità del tempo e riconoscere i giorni della settimana</p>	<p>2.1.1.d. E' in grado di individuare e riconoscere collegamenti tra momenti diversi di una stessa attività ludica strutturata</p> <p>2.1.2.d. E' in grado di rispettare il proprio turno o il proprio ruolo rispetto ad un calendario stabilito, riconoscendo i giorni della settimana</p>	<p>Calendario dei giorni , del tempo.</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1.Elaborazione Logica</p> <p>2.1.e. E' in grado di compiere seriazioni con sette elementi</p>	<p>2.1.1.e. E' in grado di seriare sette elementi in base alla grandezza</p> <p>2.1.2.e. E' in grado di seriare sette elementi in base all'altezza</p> <p>2.1.3.e. E' in grado di seriare sette elementi in base alla quantità</p>	<p>Giochi strutturali con insiemi di colori, regoli ed altro.</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali 2.1.Elaborazione Logica</p> <p>2.1.f. E' in grado di classificare oggetti in base a uno o due attributi</p>	<p>2.1.1.f. E' in grado di classificare oggetti in base alla superficie ed al colore</p> <p>2.1.2.f. E' in grado di classificare oggetti in base alla consistenza ed al colore</p> <p>2.1.3.f. E' in grado di classificare oggetti in base alla consistenza ed alla superficie</p>	<p>Giochi strutturali con insiemi di colori, regoli ed altro.</p>		9

(Continua)

	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
--	--------------------------------------	------------------	--------------------	---------------------------------

COMPETENZA E INDICATORI				
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.a. E' in grado di organizzare in maniera adeguata le attività proposte</p>	<p>2.2.1.a. E' in grado di scegliere e ordinare seguendo i suggerimenti dell'insegnante, il materiale necessario alla spiegazione di un fenomeno naturale osservato.</p> <p>2.2.2.a. E' in grado di costruire insieme, utilizzando ed organizzando in maniera adeguata il materiale d'occasione indicato dall'insegnante</p>	<p>Attività di messa in sequenza di fenomeni naturali</p> <p>Storie ed esperienze, attività ed esperienze logico-matematiche.</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.b. E' in grado di organizzare in maniera autonoma le attività proposte</p>	<p>2.2.1.b. E' in grado di utilizzare in maniera autonoma il materiale d'occasione per attività proposte.</p>			
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.d. E' in grado di dimostrare iniziativa ed inventiva all'interno di attività strutturate</p>	<p>2.2.1.c. E' in grado di proporre soluzioni alternative a quelle a lui proposte, in riferimento a quesiti e problemi sorti durante le uscite e le esplorazioni ambientali</p> <p>2.2.2.c. E' in grado di proporre percorsi alternativi a quelli a lui proposti, mostrando inventiva ed intervenendo in maniera autonoma senza l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Ipotesi fantastiche e soluzioni i alternative.</p> <p>Conversazioni libere e guidate.</p>		
<p>2. Gestione e utilizzo delle risorse intellettuali</p> <p>2.2. Elaborazione operativa</p> <p>2.2.e. E' in grado di comprendere ed eseguire correttamente consegne che prevedano l'uso del connettivo "non"</p>	<p>2.2.1.e. E' in grado di eseguire correttamente le consegne dell'insegnante che prevedano l'uso del connettivo "non"</p> <p>2.2.2.e. E' in grado di eseguire correttamente le consegne dei compagni che prevedano l'uso del connettivo "non", durante le attività ludiche strutturate, e le esplorazioni ambientali</p>			10

(Continua)

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Terzo			
Campo di esperienza	Il sé e l'altro			
COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>3. Gestione del sé</p> <p>3.1. Conoscenza di sé, autostima</p> <p>3.1.a E' in grado di muoversi anche in ambienti sconosciuti, usando gli schemi motori di base in modo coordinato</p>	<p>3.1.1.a. E' in grado di muoversi e di coordinarsi in maniera sufficientemente adeguata durante i momenti di gioco libero (intervalli, pause mensa, ecc)</p> <p>3.1.2.a. E' in grado di coordinarsi in maniera sufficientemente adeguata all'interno di gruppi numerosi in spazi ampi</p> <p>3.1.3.a. E' in grado di coordinarsi in maniera sufficientemente adeguata all'interno di gruppi</p>	<p>➤ gioco libero nei vari spazi</p> <p>➤ giochi di squadra</p>		

	numerosi in spazi ristretti			
3. Gestione del sé 3.1. Conoscenza di sé, autostima 3.1.b. E' in grado di affrontare serenamente situazioni nuove	3.1.1.b. E' in grado di muoversi liberamente in un ambiente nuovo e sconosciuto, mostrandosi sereno ed esplorando in maniera corretta ed adeguata l'ambiente circostante 3.1.2.b. E' in grado di relazionarsi positivamente con nuovi compagni, anche appena conosciuti, mostrandosi fiducioso e disponibile nei loro confronti 3.1.3.b. E' in grado di relazionarsi positivamente con adulti sconosciuti, mostrandosi disponibile ed educato nei loro confronti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ uscite didattiche e gite ➤ attività di intersezione ➤ attività con figure esterne (progetti POF) 		
3. Gestione del sé 3.1. Conoscenza di sé, autostima 3.1.c. Dimostra di avere fiducia in se stesso	3.1.1.c. E' in grado di condividere con gli altri compagni, i materiali, gli oggetti e lo spazio a disposizione durante l'esecuzione di un'attività ludica strutturata e non 3.1.2.c. E' in grado di esprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni ai compagni, mostrandosi fiducioso e sereno nel rapportarsi agli altri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ lavoro di sezione strutturato e non ➤ giochi affettivi relazionali e drammatizzazioni 		12

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
3. Gestione del sé 3.2 Responsabilità e autocontrollo	3.2.1.a. E' in grado di scegliere e di organizzare autonomamente il materiale necessario alle	➤ attività grafico pittorica		
3.2.a. E' in grado di in modo autonomo scolastico	3.2.d. E' in grado di riconoscere e rispettare il ruolo degli adulti	3.2.1.d. E' in grado di esprimere in maniera adeguata le proprie emozioni ed i propri bisogni ad un adulto 3.2.2.d. E' in grado di riconoscere e rispettare il ruolo dell'adulto, mostrando un atteggiamento positivo nei suoi confronti	➤ attività sull'assertività ➤ giochi di condivisione tra adulti e bambini	
3. Gestione 3.2 Responsabilità e autocontrollo	4.1.a. E' in grado di stabilire rapporti corretti con i compagni e con gli adulti	4.1.1.a. E' in grado di rispettare il proprio turno durante le attività di vita pratica (appello, apparecchiatura, capofila) 4.1.2.a. E' in grado di instaurare con i compagni un rapporto più comunicativo durante le attività libere di gruppo (attività ricreative, giochi liberi, ecc.), evitando di ricorrere a spinte e calci	➤ attività di vita quotidiana ➤ giochi sull'autocontrollo	
3.2.b. E' in grado di materiale didattico utilizzato, seguendo indicazioni dell'insegnante	4.1.b. E' in grado di riconoscere e rispettare le diversità	4.1.1.b. E' in grado di esprimere le proprie emozioni in maniera appropriata, durante le attività di gruppo che implicano un contatto fisico con gli altri bambini sia maschi che femmine (danze, girotondi, ecc.) 4.1.2.b. E' in grado di stabilire relazioni positive con bambini diversi da sé, conversando ed interagendo adeguatamente con loro 4.1.3.b. E' in grado di riconoscere e rispettare le difficoltà fisiche o psichiche degli altri (adulti e bambini), mostrando un atteggiamento positivo nei loro confronti	➤ attività motorie e psico-motorie ➤ giochi mirati a favorire le interazioni	
3. Gestione 3.2 Responsabilità e autocontrollo	4.1.c. E' in grado di collaborare all'interno di gruppi anche piuttosto ampi	4.1.1.c. E' in grado di collaborare con gli altri bambini durante la preparazione di feste e manifestazioni teatrali, di giochi collettivi, e per l'allestimento di striscioni e addobbi decorativi 4.1.2.c. E' in grado di mostrare un atteggiamento collaborativo verso i propri compagni, durante manifestazioni come feste, rappresentazioni teatrali, giochi sportivi di gruppo, ecc, che prevedono la presenza di molti bambini in uno stesso spazio delimitato 4.1.3.c. E' in grado di prestare il proprio aiuto a compagni in difficoltà	➤ attività attinenti alla preparazione di feste e ricorrenze ➤ conversazione e simulazione	14

(Continu

(Continua)

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
<p>4. Gestione dei rapporti</p> <p>4.1. Relazionarsi con gli altri</p> <p>4.1.d. E' in grado di avere fiducia nei confronti degli altri</p>	<p>4.1.1.d. E' in grado di prestare oggetti personali quali giochi, penne, gomme, pennarelli, ecc., agli altri bambini, mostrandosi fiducioso nei loro confronti</p> <p>4.1.2.d. E' in grado di mostrarsi fiducioso verso la performance di un compagno, durante lo svolgimento di giochi a squadre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ esperienze di incentivazione della condivisione ➤ giochi di squadre e a coppie 		
<p>4. Gestione dei rapporti</p> <p>4.2. Prendere decisioni</p> <p>4.2.a. E' in grado di accettare ed eseguire proposte diverse dalle proprie</p>	<p>4.2.1.a. E' in grado di eseguire una proposta fatta da un compagno relativamente ad un'attività concreta, anche se inizialmente non era d'accordo (es. giochiamo a nascondino e non con i colori)</p> <p>4.2.2.a. E' in grado di eseguire una proposta fatta da un adulto relativamente ad un'attività concreta, anche se inizialmente non era d'accordo (es. giochiamo a nascondino e non con i colori)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ esperienze di incentivazione della condivisione ➤ giochi di squadre e a coppie 		
<p>4. Gestione dei rapporti</p> <p>4.2. Prendere decisioni</p> <p>4.3.b. E' in grado di compiere scelte relative a semplici decisioni</p>	<p>4.3.1.b. E' in grado di trovare soluzioni adeguate alla realizzazione di un'attività quotidiana, (apparecchiare, capofila, altre attività di vita pratica), effettuando scelte in maniera autonoma</p> <p>4.3.2.b. E' in grado di prendere semplici decisioni in maniera autonoma, relativamente ad attività ludiche strutturate, nelle quali è previsto la scelta tra due o più opzioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ creare situazioni per la soluzione di problemi pratici 		15

UNITA' DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno	Terzo
Campo di esperienza	Immagini, suoni, colori

COMPETENZA E INDICATORI	OBIETTIVI EDUCATIVI SPECIFICI	CONTENUTI	METODOLOGIE	STRUMENTI DI VALUTAZIONE
1. Comunicazione efficace 1.2. Espressione	1.2.2.b. E' in grado di realizzare riproduzioni grafo-pittoriche riferite ad esperienze recenti in autonomia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Racconto del bambino di storie ed esperienze personali; ➤ Rappresentazioni grafo-pittoriche. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riproduzione grafica 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante;
2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.1 Elaborazione logica	2.1 È in grado di riprodurre e inventare una sequenza ritmica con l'uso di strumenti musicali 2.2 E' in grado di distinguere un rumore da un suono, da una musica. 2.3 È in grado di riconoscere e denominare i colori primari e secondari	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività ludiche eseguite con semplici strumenti musicali, materiali pittorici; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi sonori e di movimento ➤ Giochi di manipolazione di materiali plastici e pittorici 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione attiva effettuata dall'insegnante;
2. Gestione ed utilizzo delle risorse intellettuali 2.2 Elaborazione operativa	2.2.1 E' in grado di sperimentare, manipolare e usare correttamente materiali plastici di diverso tipo (didò, pasta salata, farine di vario genere,terra ecc.) in autonomia; 2.2.2 E' in grado di sperimentare forme, linee e colori utilizzando materiali pittorici, come i colori a dita, le tempere, i pennelli, ecc in autonomia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Giochi di manipolazione individuali con l'utilizzo di materiali plastici e pittorici ; ➤ Rappresentazioni grafo-pittoriche 		
1. Comunicazione efficace 1.2 Espressione logica	1.2 E' in grado di memorizzare e ripetere canzoncine precedentemente ascoltate dall'insegnante e accompagnarle con l'uso di semplici strumenti musicali;	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolto di canzoncine; ➤ Ascolto di brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolto e riproduzione di canzoncine 	

1. Comunicazione efficace 1.2 Comprensione	1.2 E' in grado di seguire rappresentazioni teatrali (marionette, pupazzi, attori)	➤ Ascolto di brevi storie mimate.	➤ Ascolto e visione di spettacoli	
-----------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--