

IL SÉ E L'ALTRO

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Sviluppa l'identità personale, percepisce le proprie esigenze e le sa esprimere in modo appropriato.	Esprime i propri bisogni in modo appropriato. Riconosce le parti del corpo.	Conosce il proprio corpo come veicolo di significati.	Rappresenta graficamente la figura umana; riconosce se stesso in una fotografia.	Creazione di un quadro rappresentante il gruppo classe (ognuno disegna se stesso e insieme si compone il gruppo).
Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme.	Utilizza i giochi in modo adeguato e li ripone negli appositi spazi dopo averli usati.	Conosce le regole basilari della classe (ad esempio il riordino dei giochi dopo il loro utilizzo).	Verbalizza per ricordare a se stesso e agli altri i diversi compiti (ad esempio : “ Ho finito di giocare con questo gioco ed ora lo metto al suo posto”).	Realizzazione di un cartellone in cui vengono esplicitate le regole della classe (posso fare, non devo fare, devo fare...) al fine di condividerle con i pari e il gruppo dei piccoli.
Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con i pari e comincia a riconoscere la reciprocità tra chi parla e chi ascolta.	Interviene in una conversazione in modo pertinente e rispettando i turni.	Conosce le regole basilari di un dialogo.	Parla senza interrompere l'interlocutore e interviene a proposito.	Brain storming (a partire da un input dato Es. orto) Finalizzato alla realizzazione di un cartellone per la mostra di fine anno.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.	Si muove con disinvoltura nell'ambiente, si percepisce come un individuo a sé stante. Veicola messaggi.	Conosce il proprio corpo e le sue diverse funzioni.	Si muove con sicurezza nella classe e negli altri spazi della scuola. Esprime e comunica stati emotivi (esempio disagio, benessere).	Drammatizzazioni. Giochi di movimento in cui il corpo si deve muovere su brani musicali.
Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.	Si muove senza arrecare danno a sé e agli altri.	Conosce le parti del corpo e le sa nominare.	Utilizza i giochi e gli spazi adeguatamente e senza farsi male.	Percorsi motori; attività ludiche con la mediazione di oggetti (palle, corde, bastoni...).
Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	Disegna il proprio schema corporeo.	Conosce le parti del suo corpo e le sa distinguere.	Disegna spontaneamente la figura umana.	Realizzazione di un cartellone raffigurante la figura umana. Costruzione di un omino con diverse tecniche e materiali: pongo, das, puzzle...

IMMAGINI, SUONI e COLORI

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	Taglia seguendo un tracciato. Incolla. Utilizza e impugna correttamente uno strumento tracciante (pennello, matita...). Utilizza materiali diversi per esprimersi creativamente.	Conosce la funzione e l'uso degli strumenti e la differenza tra uso ludico-espressivo e funzionale degli oggetti.	Ritaglia. Incolla. Colora. Disegna spontaneamente. Utilizza materiali diversi per esprimersi creativamente.	Realizzazione di un elaborato grafico.
Esplora i primi alfabeti musicali. Sperimenta e combina elementi musicali di base.	Riconosce e discrimina i diversi suoni provenienti dall'ambiente che lo circonda. Tiene un tempo sulla base di una melodia data.	Suoni comuni: classe, città. Differenza tra suono e rumore. Differenza tra suono e musica.	Riproduce il ritmo di un brano musicale con il proprio corpo o degli oggetti.	Canzoncine. Filastrocche. Sequenze ritmiche. Uso di strumenti musicali a percussione(tamburi,maracas,triangolo).
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario genere (teatrali, musicali, visivi...).	È interessato alle diverse proposte artistiche e mantiene l'attenzione per un tempo adeguato.	Conosce la differenza tra diverse modalità di rappresentazioni artistiche.	Partecipa attivamente alle diverse proposte in classe e sul territorio.	Rappresentazioni teatrali. Brani musicali. Immagini. Quadri. Stampe. Fotografie.

				Burattini.
--	--	--	--	------------

I DISCORSI e LE PAROLE

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Utilizza i vocaboli correttamente, arricchisce il proprio lessico, comprende discorsi e parole.	Si esprime con un lessico appropriato e comprende ciò che gli viene detto o chiesto.	Conosce un numero di vocaboli sufficiente per esprimere bisogni, stati d'animo, per comprendere ed elaborare semplici narrazioni e per esprimere un proprio vissuto.	Formula richieste rispetto a bisogni e stati d'animo. Utilizza il linguaggio per comunicare con gli altri. È interessato al significato delle parole nuove.	Dialoghi guidati (circle-time). Verbalizzazione di esperienze. Drammatizzazione. Burattini.
Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni.	Mantiene l'attenzione per un tempo adeguato. Rielabora una storia utilizzando un lessico e una struttura adeguati. Gioca con la lingua in modo creativo. Descrive e racconta eventi personali, storie, racconti e situazioni.	Conosce la struttura della frase e del racconto. Conosce le regole di base del dialogo di coppia e di gruppo.	Racconta esperienze quotidiane. Pone domande e mostra interesse per le attività. Racconta e inventa storie di fantasia e le differenzia dai vissuti quotidiani.	Lettura di storie, racconti. Dialoghi guidati. Ascolto e rielaborazione di storie, racconti, narrazioni. Invenzione collettiva di storie.

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.	Riconosce la differenza tra disegno e segno convenzionale. Riproduce dei segni grafici organizzati in uno spazio.	Conosce la differenza tra linguaggio orale e scritto. Conosce l'orientamento convenzionale della lingua italiana scritta (dall'alto verso il basso, da sinistra a destra).	Scrive spontaneamente il suo nome. Riproduce spontaneamente segni grafici.	Espositore con nome e contrassegno del bambino da riconoscere. Cartelloni, libri, cartelli...
---	--	--	---	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica proprietà, confronta e valuta quantità.	Mette in sequenza degli oggetti secondo un ordine logico. Confronta quantità, lunghezze, spessori, grandezze diverse.	È consapevole che esistano differenze nelle proprietà e quantità degli oggetti.	Riconosce che il bicchiere del compagno contiene più acqua del suo. Nota che un bambino ha più mattoncini e altri meno.	Giochi logico-matematici.
Il bambino sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	Colloca le azioni in uno spazio e in un tempo. Riconosce la sequenzialità dei momenti della giornata e dei giorni della settimana.	Sa che c'è una ritualità nelle azioni. Se che c'è una sequenzialità nelle azioni.	Sa che ad ogni momento della giornata scolastica corrisponde una determinata azione.	Cartellone o orologio raffigurante i diversi momenti della giornata scolastica.
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali,	Coglie le differenze tra diverse forme di vita e sa che cambiano nel tempo.	Sa che esistono diverse forme di vita.	Riporta dei cambiamenti che osserva nel mondo che lo circonda.	Uscite. Esperienze a contatto con la natura.

accorgendosi dei loro cambiamenti.				Osservazione del proprio corpo con lo specchio.
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.	Sa ordinare gli oggetti secondo un criterio di misurazione dato.	Sa che ad ogni quantità corrisponde un numero.	Conta gli oggetti che utilizza nella quotidianità. Confronta quantità e grandezze diverse.	Giochi logico-matematici. Attività di galleggiamento. Giochi motori.
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti-indietro, sopra-sotto, destra-sinistra, ecc ; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Sa collocare sé e altro da sé nello spazio seguendo le indicazioni date.	Sa che il suo corpo occupa una posizione nello spazio.	Indica verbalmente la posizione di persone e cose nello spazio. Colloca correttamente gli oggetti. Si muove con sicurezza negli ambienti della scuola.	Percorsi motori. Giochi logici e costruzioni.

EDUCAZIONE CIVICA

COSTITUZIONE E CITTADINANZA

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Il bambino ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente scolastico.	Rispetta l'altrui e il proprio corpo e l'ambiente scolastico che lo circonda.	Conosce le routine dell'igiene personale e	Si lava adeguatamente. Ha cura del materiale scolastico.	Momenti di vita quotidiana a scuola.

		ambientale (propria e altrui).	Tiene in ordine lo spazio scolastico.	
Riconosce l'autorità e sa relazionarsi in maniera adeguata.	Riconoscere l'adulto e ne rispetta il ruolo.	Riconosce il ruolo sociale dell'adulto.	Si rivolge correttamente alle figure adulte.	Giochi di ruolo.
Riconosce i nuclei familiari e scolastici.	È consapevole di appartenere al gruppo classe e alla sua famiglia e le identifica.	Conosce le figure scolastiche e familiari.	Chiama i compagni e le insegnanti e nomina i familiari.	Giochi di socializzazione. Circle – Time. Appello. Riconoscimento dei contrassegni.
Il bambino riconosce e rispetta i diritti e i doveri a scuola.	Rispetta le regole della scuola.	Conosce le basilari regole di convivenza.	Rispetta il turno.	Giochi strutturati con regole.
Il bambino conosce i diritti e i doveri dei bambini.	Riconosce i propri bisogni e quelli altrui.	Conosce l'altro come persona diversa da sé, ma con uguali diritti.	Chiede aiuto per sé e per gli altri. Aiuta i compagni.	Esperienza di tutoring.
Il bambino sviluppa una propria identità e una propria identità di appartenenza.	Si percepisce come persona unica, diversa dagli altri ma appartenente ad un gruppo.	Conosce l'identità personale e di gruppo.	Si colloca nei diversi gruppi di appartenenza rispetto al contesto.	Giochi di appartenenza. Attività per fasce d'età. Cartelloni con i contrassegni.

SVILUPPO SOSTENIBILE

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Il bambino conosce e rispetta i diversi ambienti.	Assumere comportamenti adeguati nei diversi ambienti.	Conosce i diversi ambienti con le loro regole.	Si prende cura dell'ambiente e utilizza correttamente i materiali.	Verbalizzazione e condivisione delle regole.

Ha acquisito una sana e corretta alimentazione.	Accetta di assaggiare i nuovi cibi proposti.	Conosce gli alimenti e le loro proprietà.	Assaggiano i cibi che non conoscono.	Laboratorio di educazione alimentare proposto da Sodexo. Momento del pranzo. Cartelloni relativi ai cibi .
Il bambino sa differenziare i materiali di rifiuto negli appositi contenitori.	Il bambino ripone i rifiuti negli appositi contenitori.	Conosce i diversi materiali e i loro rispettivi contenitori.	Ripone i rifiuti negli appositi contenitori.	Momenti di routine.
Il bambino sa riciclare in modo creativo.	Il bambino trasforma un rifiuto in un oggetto funzionale.	Conosce le potenzialità dei diversi materiali.	Utilizza un semplice rifiuto come oggetto ludico.	Attività di riciclo.
Il bambino sa usare in modo appropriato ed adeguato fonti idriche ed energetiche.	Usa l'acqua appropriatamente.	Conosce i diversi utilizzi dell'acqua.	Chiude il rubinetto dell'acqua dopo aver lavato le mani.	Momenti di vita quotidiana e verbalizzazione guidata.
Il bambino evita sprechi di beni riciclabili e non.	Fa un uso ponderato dei beni a disposizione.	Conosce l'uso corretto dei beni per evitarne gli sprechi.	Utilizza il bene fino al suo consumo (es. fazzoletto, foglio).	Verbalizzazione guidata. Momenti liberi e strutturati.

CITTADINANZA DIGITALE

Traguardo	Abilità	Conoscenze	Evidenze	Compito significativo
Il bambino sa utilizzare i dispositivi in modo selettivo e per l'apprendimento.	Usa in modo adeguato e costruttivo i dispositivi.	Conosce le basilari funzioni dei dispositivi.	Seleziona correttamente una funzione.	Attività digitali.

LEGENDA:

- **“Conoscenze”**: indicano il risultato dell’assimilazione di informazioni attraverso l’apprendimento. Le conoscenze sono l’insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.
- **“Abilità”**: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti).
- **“Competenze”** indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di responsabilità e autonomia.

VERIFICARE E VALUTARE COMPETENZE

- La competenza non è un oggetto fisico
- Si vede solo in quanto “sapere agito”
- È necessario mettere gli alunni in condizione di svolgere un compito significativo che preveda la soluzione di un problema, la messa a punto di un prodotto materiale o immateriale in autonomia e responsabilità, utilizzando le conoscenze, le abilità, le capacità personali, sociali, metodologiche in suo possesso o reperendo di nuove.

LE CONDIZIONI DEL COMPITO SIGNIFICATIVO

- Il compito deve essere svolto individualmente, in coppia o in gruppo.
- Prevede la realizzazione di un prodotto, materiale o immateriale, comunque tangibile, che serve ad esercitare ed accrescere abilità, mobilitare e reperire conoscenze e mettere in atto competenze.
- Deve essere un po' più difficile delle conoscenze e delle abilità possedute, per mobilitare la capacità di problem solving e di riflessione.
- Deve mobilitare l'esperienza attiva dell'allievo.