

# CURRICOLI INFANZIA 2021

DAL CURRICOLO VERTICALE ABILITÀ MINIME PER OGNI FASCIA DI ETÀ				
AMBITO	TRAGUARDI	ABILITA' 3 ANNI	ABILITA' 4 ANNI	ABILITA' 5 ANNI
<b>MOTORIA</b> (campi di esperienza: il corpo e il movimento)	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta. Utilizza il linguaggio corporeo per comunicare ed esprimere stati d'animo. Sperimenta giochi in gruppo Padroneggia il proprio comportamento motorio	<b>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</b>		
		Riconosce le principali parti del corpo Esegue schemi motori di base (correre, saltare, strisciare, gattonare, rotolare, camminare) Rappresenta lo schema corporeo con testa, gambe, braccia Controlla il movimento nella manipolazione Impugna correttamente gli strumenti in uso	Riconosce le parti del corpo Esegue schemi motori dinamici (lanciare, afferrare, saltare a piedi uniti) Rappresenta le parti principali del proprio corpo Inizia a controllare la coordinazione oculo manuale Rispetta un semplice ritmo che traduce in movimento.	Riconosce e denomina tutte le parti del corpo Esegue tutti gli schemi motori statici e dinamici Rappresenta in modo completo il proprio corpo Controlla la coordinazione oculo manuale Rispetta un ritmo che traduce in movimento Acquisisce una corretta motricità fine
		<b>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA</b>		
		Utilizza il corpo per comunicare	Utilizza schemi posturali e motori per comunicare	Utilizza intenzionalmente schemi posturali e motori per comunicare
		<b>IL GIOCO E LE REGOLE</b>		
		Riconosce e rispetta le regole di semplici giochi	Gioca nel piccolo gruppo rispettando le regole	Collabora in gruppo rispettando le regole di gioco
<b>MUSICA</b> (campi di esperienza: Immagini, suoni, colori)	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	<b>IL SUONO E IL RITMO</b>		
		Distingue suoni e rumori che lo circondano Canta e usa la gestualità	Distingue tra suoni e rumori Segue ed esegue un semplice ritmo con il corpo Canta insieme agli altri	Discrimina suoni e rumori che lo circondano Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento del corpo
		<b>GLI STRUMENTI MUSICALI</b>		
Usa materiali diversi per produrre suoni/rumori	Sperimenta materiali diversi per produrre suoni Riconosce alcuni strumenti musicali	Costruisce strumenti con materiali diversi per produrre suoni Discrimina i suoni di alcuni		

				strumenti musicali	
<b>RELIGIONE</b> <i>I traguardi sono il risultato dell'attività scolastica e devono riferirsi ai contenuti appresi durante le ore di irc.</i> <b>(campi di esperienza: il se e l'altro)</b>	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza. Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi della vita dei cristiani (feste, canti, spazi e arte) esprime con creatività il proprio vissuto.	<b>DIO E L'UOMO – PRINCIPI DEL CRISTIANESIMO INTESI COME PATRIMONIO STORICO, CULTURALE RELIGIOSO</b>			
		Scopre con gioia e stupore le meraviglie della natura. Scopre che a Natale si fa festa perché nasce Gesù. Scopre che Gesù parla di amicizia e di pace.	Intuisce che il mondo è dono dell'amore di Dio. Conosce racconti evangelici del Natale e della Pasqua. Intuisce che la nascita di Gesù è stato un grande dono. Riconosce gesti di pace e di aiuto.	Rispetta e custodisce i doni della natura Riconosce racconti evangelici del Natale e della Pasqua Riconosce che la nascita di Gesù è stato un grande dono	
		<b>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO – CODICI SIMBOLICI, ESPRESSIONE DELLA RELIGIONE, RICCHEZZA ARTISTICA</b>			
			Scopre alcuni segni e simboli del Natale e della Pasqua. Conosce nell'arte figurativa alcuni episodi evangelici	Riconosce i segni e i simboli del Natale, della Pasqua e della Chiesa. Riconosce nell'arte figurativa i racconti del Vangelo legati alle festività.	
<b>ARTE E IMMAGINE</b> <b>(campi di esperienza: Immagini, suoni, colori)</b>	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, strumenti e tecniche espressive e creative esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue spettacoli di vario tipo (teatrali, visivi, di animazione) Sviluppa interesse per le opere d'arte	<b>PERCEZIONE: VEDERE, GUARDARE, OSSERVARE</b>			
		Osserva nella realtà circostante oggetti, forme e colori	Osserva e individua nell'ambiente e nella realtà circostante oggetti, forme, colori e ne coglie semplici proprietà e caratteristiche	Riconosce e discrimina nell'ambiente e nella realtà circostante oggetti, forme, colori	
		<b>COMUNICAZIONE: GRAMMATICA DEL LINGUAGGIO VISIVO</b>			
		Riconosce i colori primari Sperimenta semplici tecniche grafico pittoriche Colora rispettando i contorni di immagini grandi e semplici	Riconosce i colori secondari Utilizza il colore in modo appropriato Colora rispettando i contorni di figure medie Colloca gli elementi base di un paesaggio nello spazio adeguato	Utilizza i colori e ne conosce le sfumature Utilizza il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti Colora rispettando i contorni Colloca gli elementi di un paesaggio nello spazio adeguato	

		<b>COMUNICAZIONE: LETTURA DECODIFICAZIONE, COMPrensIONE DI IMMAGINI</b>		
		Riconosce e denomina semplici immagini	Descrive semplici immagini	Descrive le immagini interpretandole e dando loro un significato
		<b>ESPRESSIONE E PRODUZIONE: CONOSCENZA DI MATERIALI, STRUMENTI, TECNICHE PER USO INTENZIONALE E/PERSONALE</b>		
		Conosce semplici tecniche grafico pittoriche Conosce materiali di uso comune	Utilizza semplici tecniche grafiche pittoriche Utilizza materiali di recupero per realizzare semplici manufatti	Sceglie tecniche grafico pittoriche per realizzare un prodotto Utilizza con intenzionalità materiali di uso quotidiano per realizzare semplici oggetti
<b>CITTADINANZA (campi di esperienza: il se e l'altro)</b>	Prende coscienza della propria persona ed impara ad averne cura Prende coscienza degli altri bambini e impara a lavorare e giocare insieme a loro Comprende alcune semplici regole per rispettare l'ambiente	<b>PERCEZIONE DI SÉ, DELL'ALTRO, DELL'AMBIENTE SOCIALE</b>		
		Manifesta i propri stati d'animo Si inserisce nel gruppo	Esprime bisogni, desideri, emozioni	Motiva bisogni, desideri, emozioni
		<b>CURA DI SE' DEGLI ALTRI E DELL'AMBIENTE</b>		
		Inizia ad avere cura della propria igiene Partecipa alle attività proposte Conosce le regole	Cura la propria igiene Svolge attività e gioca insieme agli altri bambini Rispetta le regole	È autonomo nella gestione e nella cura del proprio corpo Rispetta gli altri bambini, lavora e gioca insieme a loro Rispetta le regole condivise
		<b>ACCOGLIENZA E SOLIDARIETA'</b>		
			Collabora con l'adulto e si confronta con i pari Impara a condividere giochi e materiali	Collabora con i pari e con l'adulto Aiuta i compagni Riconosce i bisogni degli altri Condivide giochi e materiale
<b>EDUCAZIONE</b>	Sviluppa un senso di identità	<b>COSTITUZIONE LEGALITÀ SOLIDARIETÀ</b>		

<b>CIVICA</b>	personale e comunitaria, si prende cura di sé e dell'altro. Attraverso il confronto con l'altro acquisisce le regole del vivere insieme, costruisce relazioni con i compagni differenti per provenienza, condizioni socioculturali e personali.	Si relaziona con l'altro Partecipa alle attività della sezione Conosce le regole Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo classe	Svolge attività all'interno della sezione Collabora con l'adulto e i compagni Attraverso il gioco impara a rispettare le regole Consolida il senso di appartenenza al gruppo classe	Raggiunge una prima consapevolezza delle regole di vita comunitaria Rispetta e aiuta l'altro Riconosce il significato di alcuni termini come: collaborazione, condivisione e rispetto Sviluppa il senso di appartenenza alla comunità
	Sviluppa un senso di rispetto nei confronti dell'ambiente che lo circonda, e non solo; comprende la necessità di un uso consapevole delle risorse naturali.	<b>SVILUPPO SOSTENIBILE</b>		
		Inizia ad aver cura di sé stesso Riconosce i diversi materiali di uso comune Esplora l'ambiente scolastico.	È consapevole dell'uso dei diversi materiali che lo circondano Distingue comportamenti corretti da quelli scorretti in merito ad abitudini igieniche ed alimentari Si muove negli ambienti conosciuti ed esplora quelli circostanti	È consapevole delle regole per riciclare Riconosce l'importanza di un'alimentazione corretta Assume comportamenti adeguati nel rispetto dell'ambiente che lo circonda
	Utilizza strumenti digitali per attività didattiche e giochi con la supervisione dell'adulto. Inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni. Usa il pensiero logico.	<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>		
		Si muove nello spazio rispettando i concetti topologici	Esegue percorsi motori strutturati Esegue semplici giochi di pixel art	Realizza percorsi motori Realizza attività con la pixel art Sviluppa il pensiero computazionale Usa alcuni strumenti tecnologici Sperimenta le prime forme di comunicazione tecnologiche e digitali
<b>TECNOLOGIA (campi di esperienza: Immagini, suoni, colori- la conoscenza del mondo)</b>	Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie: utilizza le tecnologie digitali per giocare e sviluppare la creatività	<b>OSSERVARE, PREVEDERE, IMMAGINARE E TRASFORMARE</b>		
		Riconosce oggetti di uso comune Conosce materiali di uso comune	Riconosce la funzione di oggetti di uso comune Utilizza materiali di recupero per realizzare semplici manufatti	Seleziona materiali e strumenti per la realizzazione di un manufatto utilizzando i diversi materiali disponibili
		<b>DIGITALE</b>		

	collabora nell'esecuzione di giochi e attività acquisisce le prime regole di utilizzo delle strumentazioni programma azioni finalizzate alla soluzione di semplici problemi logici			Esegue giochi di coding unplugged Utilizza il mouse e la tastiera per eseguire giochi ed esercizi al computer * individua e apre icone relative a comandi, file, cartelle *  <i>*compatibilmente con la strumentazione in essere nei plessi</i>
<b>ITALIANO (campi di esperienza: i discorsi e le parole)</b>	Ascolta e comprende parole e discorsi legati all'esperienza quotidiana, formula ipotesi sui significati Sviluppa il linguaggio e precisa il proprio lessico Usa il linguaggio per progettare attività e definire regole Sperimenta le prime forme di comunicazione scritta Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni	<b>ASCOLTO</b>		
		Ascolta ed esegue una consegna Presta attenzione durante l'ascolto di brevi storie Riconosce i personaggi di una storia narrata	Ascolta ed esegue semplici consegne Mantiene l'attenzione durante l'ascolto di brevi storie Riconosce i personaggi e le situazioni di una storia narrata Ascolta le esposizioni orali di adulti e compagni Comprende il senso generale di una conversazione	Ascolta ed esegue più consegne Mantiene l'attenzione durante l'ascolto delle storie Distingue le caratteristiche di personaggi e situazioni di una storia narrata Mantiene l'attenzione durante le esposizioni orali di adulti e compagni Ricorda il senso generale di una conversazione
		<b>COMUNICAZIONE/ESPRESSIONE lingua orale</b>		
		Esprime oralmente i propri bisogni Si esprime in modo comprensibile Risponde a semplici richieste Memorizza brevi poesie e filastrocche Impara nuove parole	Racconta episodi della propria vita Si esprime in modo corretto Risponde in modo adeguato a semplici richieste Memorizza semplici poesie e filastrocche Impara e utilizza nuove parole Si esprime formulando frasi di senso compiuto	Pronuncia in modo corretto più fonemi Risponde in modo adeguato e consapevole alle richieste Memorizza poesie e filastrocche Arricchisce il proprio lessico Si esprime formulando frasi articolate Chiede il significato di parole sconosciute Cerca somiglianze e analogie tra suoni
		<b>COMUNICAZIONE/ESPRESSIONE lingua scritta</b>		

		Legge immagini	Descrive immagini Acquisisce abilità pre-grafiche Riproduce grafemi	Interpreta immagini per raccontare brevi storie Padroneggia abilità pre-grafiche Distingue grafemi da tratti grafici Sperimenta combinazioni di grafemi Riconosce ed attribuisce significato a rappresentazioni grafiche e simboliche
<b>STORIA</b> (campi di esperienza: i discorsi e le parole- la conoscenza del mondo)	Diventa consapevole di avere un passato e lo confronta con le esperienze dei compagni Individua semplici scansioni temporali	<b>IL TEMPO</b>		
		Utilizza gli indicatori temporali (prima-dopo) Colloca in sequenze logiche le fasi di esperienza e/o di un racconto	Racconta semplici storie o esperienze vissute Individua sequenze temporali come prima e dopo, giorno e notte	Racconta semplici storie o esperienze vissute secondo l'ordine dei fatti Racconta semplici storie o esperienze vissute secondo l'ordine temporale Racconta episodi avvenuti nel proprio passato
<b>GEOGRAFIA</b> (campi di esperienza: la conoscenza del mondo -il corpo e il movimento)	Si orienta nello spazio conosciuto Colloca elementi dell'ambiente conosciuto secondo criteri spaziali	<b>ORIENTAMENTO</b>		
		Si muove con autonomia negli spazi scolastici conosciuti Si muove seguendo indicatori spaziali di posizione (sopra/sotto, dentro/fuori)	Si muove con sicurezza e autonomia nell'ambiente scolastico Colloca nello spazio conosciuto gli oggetti che appartengono all'esperienza quotidiana Si muove seguendo indicatori spaziali di posizione: vicino-lontano	Colloca nello spazio grafico ciò che appartiene alla sua esperienza Si muove seguendo tutti gli indicatori spaziali di posizione
<b>SCIENZE</b> (campi di esperienza: la conoscenza del mondo)	Ha un approccio curioso ed esplorativo e confronta azioni e soluzioni. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	<b>SCOPRIRE OSSERVARE E DESCRIVERE</b>		
		Riconosce fenomeni legati alla natura	Coglie cambiamenti e trasformazioni	Coglie le cause dei cambiamenti e delle trasformazioni.
		<b>IPOSTIZZARE-SPERIMENTARE -VERIFICARE</b>		

		Osserva la realtà circostante Riconosce un problema	Esplora la realtà circostante Sperimenta soluzioni per risolvere semplici problemi legati all'esperienza	Esplora la realtà circostante, si pone domande e ipotizza soluzioni Formula ipotesi su eventi o fenomeni noti Risolve semplici problemi legati all'esperienza
<b>MATEMATICA (campi di esperienza: la conoscenza del mondo)</b>	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi. Confronta e valuta quantità. Utilizza semplici simboli per registrare. Compie misurazioni mediante semplici strumenti. Inizia ad abbinare numeri e quantità. Riconosce con sicurezza alcune semplici forme geometriche.	<b>NUMERI</b>		
		Conta in situazioni concrete	Conta, confronta e valuta quantità: tanto-poco-niente	Riconosce un problema, ipotizza e sperimenta tentativi di risoluzione Conta, confronta e valuta quantità In situazioni concrete opera con le quantità aggiungendo-togliendo
		<b>SPAZIO E FIGURE</b>		
		Riconosce la forma del cerchio	Riconosce, confronta e classifica forme geometriche: cerchio e quadrato	Riconosce, confronta e classifica le forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)
		<b>RELAZIONE MISURE E DATI – PREVISIONI</b>		
Raggruppa e classifica secondo colore, forma	Effettua seriazioni secondo più criteri e con pochi elementi Individua relazioni tra oggetti	Compie classificazioni introducendo il concetto di esclusione ed inclusione. Effettua seriazioni secondo più criteri e più elementi Individua relazioni tra oggetti. Raccoglie dati e informazioni Opera valutazioni in rapporto al peso, alle dimensioni e alla quantità utilizzando strumenti non convenzionali		