

2.1 COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

metacognitive, metodologiche e sociali

DECLINATE ATTRAVERSO TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZE

(Scuola dell'infanzia)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

IMPARARE AD IMPARARE

Competenze specifiche

- Acquisire ed interpretare l'informazione
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti
- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.

LIVELLI DI PADRONANZA

Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
• Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). • Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. • Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.	• Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. • Di fronte ad una procedura o a un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. • Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite. • Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	• Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. • Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. • Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. • Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.

ABILITA'

1. Rispondere a domande su un testo o su un video.
2. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.
3. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.
4. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.
5. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi sintesi di testi racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.
6. Compilare semplici tabelle.
7. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.

CONOSCENZE

CONOSCENZE FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

- Semplici strategie di memorizzazione
- Schemi, tabelle, scalette
- Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro

Evidenze

- ❖ Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega
- ❖ Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti
- ❖ Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive
- ❖ Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati...
- ❖ Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati
- ❖ Motiva le proprie scelte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		
COMPETENZA DIGITALE		
Competenze specifiche		
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante		
LIVELLI DI PADRONANZA		
Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
- Assiste a rappresentazioni multimediali - Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	- Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro - Realizza semplici elaborazioni grafiche. - Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	- Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. - Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. - Visiona immagini e documentari.
ABILITA'		
- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti - Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio - Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... - Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli - Visionare immagini, opere artistiche, documentari		
CONOSCENZE		
CONOSCENZE FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	- Il computer e i suoi usi - Mouse - Tastiera Icone principali di Windows e di Word - Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)	
Evidenze		

- ❖ Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche
- ❖ Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.
- ❖ Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici
- ❖ Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA*****Competenze specifiche***

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving

LIVELLI DI PADRONANZA

Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
• Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni	• Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. • Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. • Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. • Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. • Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. • Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. • Opera scelte tra due alternative, motivandole. • Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. • Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni	• Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. • Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. • Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. • Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. • Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole. • Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. • Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. • Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.

ABILITA'

1. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto
2. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti
3. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ...
4. Confrontare la propria idea con quella altrui
5. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro
6. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza
7. Formulare ipotesi di soluzione
8. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza

9. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante
10. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...
11. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti

CONOSCENZE

CONOSCENZE FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

- Regole della discussione
- I ruoli e la loro funzione
- Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione
- Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")

Evidenze

- ❖ Prende iniziative di gioco e di lavoro
- ❖ Collabora e partecipa alle attività collettive
- ❖ Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni
- ❖ Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza
- ❖ Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità
- ❖ Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco
- ❖ Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

in particolare il campo d'esperienza IL SE' E L'ALTRO

Competenze specifiche

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. e rispettandoli.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.
- Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.

LIVELLI DI PADRONANZA

Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
• Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. • Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto. • Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. • Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione. • Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità	• Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. • Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. • Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto • Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. • Collabora al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. • Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. • Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. • Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. • Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli	• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

ABILITA'

1. Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato
2. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri
3. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili
4. Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale
5. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.
6. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro
7. Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse Scambiare giochi, materiali, ecc...
8. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune
9. Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto
10. Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro

CONOSCENZE**CONOSCENZE FINE SCUOLA DELL'INFANZIA**

- Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia....)
- Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza
- Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.
- Regole della vita e del lavoro in classe
- Significato della regola
- Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)

Evidenze**3 anni**

- ❖ Accetta con serenità il distacco dai genitori.
- ❖ Attua atteggiamenti di accoglienza.
- ❖ Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo.
- ❖ Scopre nei racconti del Vangelo la persona di Gesù

4 anni

- ❖ Riflette su piccoli gesti di solidarietà.
- ❖ Collabora in gruppo per un progetto comune.
- ❖ Vive esperienze insieme a scuola.
- ❖ Scopre nei racconti del Vangelo la persona di Gesù
- ❖ Sperimenta relazioni serene con gli altri
- ❖ Comprende che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel Suo nome

5 anni

- ❖ Rispetta le regole di gioco.
- ❖ Adotta atteggiamenti di salvaguardia e cura verso la natura.
- ❖ Sviluppa consapevolezza delle proprie capacità.
- ❖ Interagisce positivamente con gli adulti.
- ❖ Scopre nei racconti del Vangelo la persona di Gesù
- ❖ Comprendere che Dio è Padre di tutti
- ❖ Comprende che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel Suo nome • Sperimenta relazioni serene con gli altri