

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E MULTILINGUISTICA		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025		
CAMPI D'ESPERIENZA	Prevalente; i discorsi e le parole Altri: tutti		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Alfabetica funzionale: usare il linguaggio in modo efficace per comprendere e comunicare Multilinguistica: apertura e prime esperienze con più lingue	Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto	Imparare a confrontarsi con gli altri comunicando efficacemente in diversi contesti (scuola, vita quotidiana, relazioni). Possedere una buona padronanza della lingua italiana Avvicinarsi alla lingua scritta attraverso l'esplorazione del segno grafico Avvicinarsi a nuove lingue Esprimere il proprio pensiero e condividerlo con gli altri Promuovere il pensiero critico e la capacità di argomentare.	Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole riconoscendo analogie tra suoni e significati Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica
EVIDENZE: Partecipa spontaneamente alle conversazioni – racconta esperienze personali – comprende consegne orali – utilizza un lessico adeguato - ascolta e rielabora storie – gioca con rime e parole – mostra interesse per libri e testi – ripete parole in lingua straniera – interagisce con i pari usando il linguaggio			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E MULTILINGUISTICA	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Comprende solo messaggi molto semplici e con supporto (gesti, immagini). Si esprime con parole isolate o frasi minime. Partecipa poco alla conversazione. Lessico limitato e poco preciso. Mostra interesse saltuario per libri e racconti. Riconosce pochi suoni o parole in altra lingua, solo per imitazione.	Comprende semplici consegne e racconti brevi. Si esprime con frasi semplici ma comprensibili. Partecipa alla conversazione se guidato. Lessico in progressivo ampliamento. Mostra interesse per storie, filastrocche e libri. Ripete parole e semplici espressioni in lingua straniera.	Comprende messaggi articolati e racconti più complessi. Si esprime con frasi complete e abbastanza corrette. Partecipa attivamente a dialoghi rispettando i turni. Usa un lessico vario e adeguato. Gioca con la lingua (rime, suoni, narrazione). Comprende e usa semplici espressioni in lingua straniera.	Comprende messaggi complessi, cogliendo significati e intenzioni. Si esprime in modo chiaro, coerente e ricco, raccontando esperienze e inventando storie. Partecipa in modo autonomo e pertinente alle conversazioni. Usa un lessico ampio e preciso. Mostra consapevolezza linguistica (suoni, parole, prime riflessioni sulla lingua). Utilizza in modo spontaneo semplici parole/frasi in lingua straniera e mostra apertura verso altre lingue e culture.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN BASE DI MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025		
CAMPI D'ESPERIENZA	Prevalente la conoscenza del mondo Altri: tutti		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Conoscenza numeri-spazio-figure Esplorare e descrivere oggetti e materiali Osservare e sperimentare sul campo -L'uomo i viventi e l'ambiente Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti, relazioni e trasferirli in altri contesti.	Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà. Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori, ecc. Osservare, descrivere, rappresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche. Raggruppare, contare, ordinare, misurare e quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi.	Imparare a rielaborare le proprie esperienze quotidiane raccontandole, trasformando il vissuto in conoscenza. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Favorire una prima conoscenza della configurazione fisica del mondo reale, attraverso attività concrete in grado di condurre i bambini a percepire le caratteristiche di colore, calore, consistenza, luce e ombra, durata e velocità dei fenomeni. Imparare a identificare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, attraverso esperienze manuali Raggruppare, ordinare, contare e confrontare oggetti in base a proprietà (forma, colore, dimensione), riconoscendo forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo). Comprendere concetti topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano) e temporali (prima/dopo, ciclicità della giornata/stagioni). Porsi domande, formulare	Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana. Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno. Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. Operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto. Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà.

		ipotesi su cause-effetto e verificare soluzioni attraverso esperienze concrete, costruzioni e giochi. Utilizzare disegni, simboli, grafici e misurazioni non convenzionali per registrare e comunicare le scoperte fatte.	
EVIDENZE: esplora, raggruppa, conta, ordina e si orienta. Capacità di classificare oggetti, riconosce le forme geometriche, conosce la scansione temporale (prima/-dopo- durante), utilizza gli indicatori spaziali, misura le grandezze e osserva i fenomeni naturali.			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Il bambino guidato, compie in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note. Ordina oggetti per macro-caratteristiche come la grandezza. Si orienta nello spazio scuola e vi si muove con relativa tranquillità. Distingue fenomeni atmosferici molto differenti tra loro. Individua grosse differenze su richiesta dell'insegnante in persone, animali e oggetti.	Il bambino esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente, colloca le azioni della propria esperienza nelle diverse fasi della giornata con la guida dell'insegnante. Il bambino stimolato raggruppa oggetti secondo semplici criteri. Risolve semplici problemi di vita quotidiana. Necessita di stimoli per utilizzare le proprie conoscenze e gli strumenti a disposizione. Si orienta nello spazio noto, colloca oggetti negli spazi corretti. Individua differenze e trasformazioni in persone, animali e oggetti. Conosce i concetti topologici ma non sempre li usa in maniera appropriata.	Il bambino colloca correttamente nel passato, presente e futuro le azioni abituali. Si orienta correttamente negli spazi di vita, segue percorsi noti con sicurezza, colloca correttamente oggetti negli spazi adeguati. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni. Opera corrispondenze di biunivoche. Utilizza correttamente i quantificatori logici. Nomina le cifre, ne riconosce i simboli entro il numero 10. Si applica nelle strategie del contare e dell'operare con i numeri, e nelle prime associazioni quantità/numero. Confronta quantità, utilizza simboli conosciuti per registrarle. -Risolve problemi di vita quotidiana. Si orienta nello spazio con autonomia, esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Utilizza con proprietà i concetti topologici base: dentro/fuori, lontano/vicino, in alto/in basso.	Il bambino utilizza correttamente gli organizzatori temporali: prima, dopo, durante. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una linea del tempo eventi in riferimento alla sua storia personale. Ordina correttamente i giorni alla settimana, i mesi e le stagioni, comprende il tempo ciclico. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà. Conta e opera con i numeri, esegue le associazioni di quantità/numero entro il 10 e oltre. Confronta quantità, utilizza simboli per registrarle. Utilizza con proprietà i concetti topologici. Riferisce correttamente le fasi di una procedura o di un breve esperimento. È capace di utilizzare strumenti tecnologici per raggiungere un obiettivo.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Scopre, conosce e utilizza i tasti e le icone per lo svolgimento di attività ludico-didattiche. Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività didattiche, acquisire informazioni con l'assistenza dell'insegnante	Muovere correttamente il mouse. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico e linguistico, sviluppando il pensiero algoritmico, anche attraverso il <i>coding</i> unplugged (senza schermo). Utilizzare software didattici per disegnare, guardare immagini, ascoltare storie o navigare in modo guidato e sicuro. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer . Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Narrare storie o esperienze personali attraverso strumenti digitali, stimolando la creatività.	Utilizzare il mouse. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica. Visionare immagini, opere artistiche, documentari.. Eseguire giochi, elaborazioni grafiche. Svolgere semplici attività didattiche.	L'uso esplorativo, ludico e guidato delle tecnologie. Sviluppo del pensiero logico-algoritmico (coding). Familiarizzare con l'hardware. Creare contenuti semplici come il disegno digitale. Imparare le prime regole di sicurezza e cittadinanza digitale con l'aiuto dell'insegnante.
EVIDENZE: L'uso esplorativo e ludico delle tecnologie, osservando, imitando gli adulti e interagendo con dispositivi come tablet e LIM. Sviluppare abilità di base quali la motricità fine, il riconoscimento di icone, il Digital storytelling e la gestione consapevole, seppur guidata, degli strumenti, contribuendo alla creazione di un'agentività in divenire.			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Il bambino assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. Riconosce un collegamento multimediale e vi accede.	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il Curricolo		
CAMPI D'ESPERIENZA	Prevalenti: IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL SÉ E L'ALTRO Tutti		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Capacità di riconoscere la propria identità personale; Capacità di esprimersi utilizzando linguaggi creativi; Capacità di riconoscere le differenti caratteristiche culturali;	Esprimersi attraverso linguaggi diversi; Sviluppare creatività e immaginazione; Conoscere e rispettare culture diverse; Osservare e apprezzare il patrimonio culturale; Sviluppare sensibilità estetica; Condividere esperienze espressive; Assumere atteggiamenti rispettosi dell'ambiente; Imparare a discriminare e riconoscere diversi stimoli sensoriali; Narrare le proprie esperienze, o semplici storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali; Realizzare semplici produzioni artistiche sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo e dalla propria voce; Utilizzare materiali e tecniche espressive e creative diverse; Sviluppare interesse per l'ascolto della musica;	Saper esplorare le proprie potenzialità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative per acquisire una maggiore fiducia in sé stessi. Imparare ad esprimere i propri gusti estetici e a compararli con quelli altrui; Favorire la graduale acquisizione di padronanza e dimestichezza con una forma di linguaggio universale e inclusivo; Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità attraverso un primo contatto attivo e didatticamente mediato dall'insegnante	Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico) sperimentandoli in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti; Partecipare con interesse e piacere a spettacoli teatrali, musicali, di animazione; Ampliare le proprie modalità espressive attraverso l'esplorazione mediata delle potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali; Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi; Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua, Maturare una prima padronanza della propria corporeità nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche; Produrre gesti sequenze motorie individuali o in piccolo gruppo in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia;

EVIDENZE È capace di utilizzare materiali grafici e manipolativi. Riconosce i colori, produce suoni utilizzando strumenti o il corpo. Drammatizza storie ed esplora l'ambiente circostante. Entra in contatto con tradizioni, feste, usanze con atteggiamenti di apertura e rispetto. Inventiva storie, immagini e situazioni trasformando i materiali in modo personale e sperimentando senza paura di sbagliare. Narra vissuti personali utilizzando linguaggi espressivi per raccontarsi, collegando emozioni ed esperienze. Partecipa alle attività di gruppo (canti, spettacoli, giochi simbolici) collaborando con gli altri e rispettando le produzioni altrui. Distingue colori, forme, suoni, con gusto personale, sa reagire emotivamente alle esperienze artistiche.
--

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Osserva ed esplora in modo casuale; Si avvicina all’attività con curiosità; Con l’aiuto dell’adulto utilizza strumenti per la produzione di messaggi visivi o grafici;	Produce suoni o realizza elaborati grafici con l’aiuto dell’adulto; Sperimenta materiali in modo semplice e parzialmente autonomo; Riconosce i colori e i suoni principali;	Sperimenta varie tecniche espressive; Combina elementi musicali/visivi con buona sicurezza rispettando le regole del contesto e i materiali; Esprime emozioni attraverso il corpo e la voce in modo coerente;	Il bambino utilizza in modo creativo e autonomo diverse tecniche espressive (grafico-pittoriche, manipolative, musicali); Combina elementi in modo personale; Manifesta intenzionalità comunicativa; Esplora e usa le tecnologie con sicurezza;

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025		
CAMPI D'ESPERIENZA	(TUTTI) PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

Dimostrare spirito di iniziativa, produrre idee e progetti creativi. Assumersi le proprie responsabilità, dimostrare impegno e laboriosità. Riflettere su se stessi e misurarsi con le novità e gli imprevisti. Orientare le proprie scelte in modo consapevole	Saper proporre varianti a un gioco conosciuto. Identificare bisogni all'interno della sezione Distribuire incarichi in un gruppo. Prevedere i materiali necessari per un'attività laboratoriale. Manifestare resilienza di fronte a un fallimento. Chiedere aiuto o collaborare per superare un ostacolo. Prendere l'iniziativa in un gioco simbolico. Esprimere le proprie preferenze motivandole.	Riconoscere gli elementi base di un progetto (cosa serve, chi lo fa, quando). Il concetto di "scelta" e "alternativa". Applicare semplici modalità di divisione dei compiti (turni, ruoli). Usare calendari e sequenze temporali. Adottare strategie di "tentativo ed errore". Applicare il concetto di "rischio" calcolato nel gioco. Riconoscere le regole della negoziazione e del confronto democratico nel gruppo.	Osservare con curiosità il mondo circostante cogliendone i cambiamenti ciclici e strutturali (stagioni, crescita, modifiche del paesaggio) e argomentandone le connessioni tra i diversi fenomeni osservati nella vita di tutti i giorni. Coordinare le proprie azioni in una successione temporale logica, dimostrando consapevolezza delle scansioni cronologiche Orientarsi con sicurezza e autonomia nello spazio vissuto, decodificandone i riferimenti e collocando correttamente se stessi in rapporto a oggetti e persone Applicare criteri logici per classificare, ordinare e confrontare quantità e grandezze, utilizzando semplici strategie di misurazione e quantificazione della realtà Riconoscere e denominare le forme geometriche di base
EVIDENZE Il bambino: si interessa attivamente alla scoperta dell'ambiente che lo circonda, elabora ipotesi sul funzionamento degli oggetti, svolge semplici operazioni di classificazione e seriazione, descrive le azioni necessarie per svolgere un compito o un gioco rispettandone la successione temporale, gioca in modo creativo per risolvere necessità pratiche, trova soluzioni concrete di fronte a problemi, discute le proprie ipotesi con i compagni e l'adulto, collabora per la riuscita di un progetto comune.			

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Esegue semplici consegne impartite dall'adulto, spesso imitando il lavoro o il gioco dei compagni più esperti.	Porta a termine i compiti affidatigli con una certa cura; è in grado di chiedere aiuto se non ha capito una consegna.	Si assume spontaneamente impegni nella classe e li porta a termine con precisione; dimostra spirito di iniziativa nel gioco e nel lavoro.	Porta a termine compiti complessi in piena autonomia e affidabilità, affrontando novità e imprevisti con spirito propositivo.
Partecipa alle attività collettive se stimolato, mostrando un interesse iniziale verso le dinamiche di gruppo.	Apporta contributi utili nelle attività di gruppo e giustifica le proprie scelte con motivazioni semplici.	Collabora attivamente nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto ai compagni in difficoltà.	Collabora proficuamente aiutando attivamente i compagni più piccoli o in difficoltà; sostiene le proprie opinioni ascoltando e rispettando il punto di vista altrui.
Di fronte a un ostacolo, attende l'intervento dell'adulto o imita una soluzione già vista, senza ancora formulare ipotesi personali.	Riconosce i problemi incontrati nei contesti di esperienza e pone domande su come superarli; prova soluzioni note per risolvere piccoli intoppi.	Di fronte a un problema nuovo, tenta di applicare soluzioni diverse; se fallisce, chiede aiuto o la collaborazione dei compagni in modo strategico.	Individua problemi di esperienza e ipotizza diverse soluzioni; valuta le alternative e decide la migliore insieme all'adulto o ai compagni.
Esprime i propri bisogni o intenzioni riguardo a un compito con frasi semplici, anche se non sempre coerenti con l'azione in corso	Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e inizia a utilizzare tabelle già predisposte per raccogliere dati o riordinare informazioni.	Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro e su ciò che ha visto o ascoltato, sostenendo la propria opinione in modo chiaro.	Utilizza con competenza strumenti di organizzazione e rappresentazione dei dati (tabelle, schemi, scalette); descrive con precisione le fasi di un esperimento o di un progetto realizzato.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI PREVALENTI: IL SE E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Avere cura e rispetto di sé, degli altri, dei beni pubblici e privati, dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. Organizzare nuove conoscenze pianificando il modo in cui apprenderle con atteggiamento funzionale all'obiettivo di interesse. Portare a compimento il lavoro iniziato, da soli o insieme ad altri.	Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e riconoscere quelle altrui. Ricerare le prime risposte ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla condivisione delle proprie esperienze personali. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri; gestire piccoli conflitti. Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. Riconoscere i principali segni della propria cultura e quelle delle formazioni sociali nel territorio di appartenenza. Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo per migliorare la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando piacere per il movimento fisico e coreutico. Conoscere il proprio corpo e saper eseguire movimenti corporei attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio ed imparando a interagire con il rispetto per gli altri.	Essere consapevoli delle "grandi domande" sul senso della vita e del mondo. Riconoscere i propri tratti unici. Conoscere i propri stati d'animo e le modalità per esprimerli correttamente. Cogliere le differenze sui concetti di bene/male e giusto/ingiusto. Apprendere tradizioni, usi, costumi e rituali propri e altrui. Acquisire l'esistenza di diritti, doveri e regole del vivere comune. Avere coscienza critica dell'uso dei dispositivi digitali rispetto alla relazione autentica. Saper distinguere tra l'esperienza diretta di eventi pubblici e la loro rappresentazione nei mass media. Utilizzare il corpo e i sensi come strumenti primari per esplorare l'ambiente, sviluppare la motricità (fine e globale) e percepire la propria identità.	Ascoltare e comprendere narrazioni di eventi personali o sociali, rielaborandoli attraverso la verbalizzazione e la costruzione di mappe grafiche. Saper sostenere un confronto critico per distinguere ciò che è giusto da ciò che è sbagliato. Interagire costruttivamente con i compagni per il conseguimento di un fine comune. Essere in grado di avere cura di sé, dell'altro e dell'ambiente. Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità, nelle sue potenzialità espressive, comunicative e artistiche Orientarsi nello spazio, in relazioni agli altri e all'ambiente Produrre movimenti controllati e finalizzato in grado di rafforzare la propria identità

		Sperimentare linguaggi non verbali, artistici e simbolici per accrescere autonomia e sicurezza. Saper riconoscere ed esprimere emozioni e tensioni, sviluppando l'autoregolazione, la coordinazione con gli altri e il senso del limite. Acquisire padronanza nei compiti pratici	personale e l'autonomia nel rispetto delle regole della buona convivenza civile
--	--	--	--

EVIDENZE

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. Ha stima e cura di sé, dell'altro e dell'ambiente. Distingue le parti del proprio corpo. Si muove in modo coordinato e controllato, nel rispetto dell'altro e dell'ambiente.

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Comincia a riconoscere le proprie emozioni e quelle altrui solo se guidato Necessita dell'adulto mediatore per partecipare a giochi/attività Esegue semplici consegne su indicazione personalizzata Comincia ad entrare passivamente in contatto con tradizioni e culture del proprio territorio Applica risposte suggerite senza ancora generalizzare l'azione a contesti diversi Rispetta le regole su sollecitazione Riconosce le parti principali del corpo su di sé ma fatica a rappresentarle o a prendersene cura autonomamente. I movimenti sono ancora poco fluidi o settoriali; incontra difficoltà nelle attività che richiedono precisione (motricità fine).	Riconosce le emozioni primarie su di sé Rispetta le regole fondamentali del gioco e della convivenza Porta a termine attività semplici seguendo le routine stabilite Riconosce alcuni tratti della cultura del territorio Inizia ad applicare risposte suggerite anche a situazioni simili (generalizzazione). Ricava informazioni semplici da immagini e racconti Rispetta le regole principali della sezione e ha cura dei propri oggetti. Identifica e nomina le parti del corpo; esegue semplici pratiche di igiene e cura di sé con qualche sollecito. Controlla i movimenti fondamentali (camminare, correre, lanciare) e coordina mani e occhi in compiti semplici, sebbene con qualche imprecisione.	Gestisce le proprie emozioni e riconosce le differenze tra sé e gli altri Collabora attivamente, propone soluzioni ai piccoli conflitti e condivide materiali spontaneamente. Organizza il proprio lavoro con ordine e prova a risolvere piccoli problemi,ponendo domande Racconta semplici esperienze vissute sul territorio Rielabora testi e storie in sequenze logiche; utilizza strumenti per organizzare dati e informazioni con l'aiuto dell'insegnante Comprende il valore delle regole per il benessere comune e cura l'ambiente. . Dimostra una buona percezione del sé corporeo; è autonomo nella cura della persona e riconosce i propri limiti fisici. Si muove con agilità e sicurezza; padroneggia le abilità di motricità fine (ritaglio, impugnatura) e coordina bene i movimenti in sequenza.	Manifesta senso di identità e autostima. È consapevole dei propri punti di forza e dei propri limiti. Promuove la cooperazione, è empatico e media nei piccoli conflitti e collabora con chi è in difficoltà Pianifica autonomamente piccoli progetti, impara dai propri errori e trasferisce quanto appreso in contesti diversi Sa distinguere diverse tradizioni rispetto a quelle del suo territorio Ricava e riferisce informazioni da diverse fonti; realizza sequenze creative e inventa storie originali, integrando linguaggi diversi Interiorizza le regole e le propone agli altri, rispettando le diversità. Utilizza il corpo in modo consapevole e creativo come strumento di espressione; mostra piena sicurezza e autonomia nella gestione di sé e degli oggetti. Mostra un controllo motorio eccellente e armonioso; esegue compiti complessi con precisione, finalizzando il movimento allo scopo prefissato.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali per il curriculum 2025		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI PREVALENTI: IL SE E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Avere cura e rispetto di sé, degli altri, dei beni pubblici e privati, dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. Organizzare nuove conoscenze pianificando il modo in cui apprenderle con atteggiamento funzionale all'obiettivo di interesse. Portare a compimento il lavoro iniziato, da soli o insieme ad altri.	Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e riconoscere quelle altrui. Ricercare le prime risposte ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla condivisione delle proprie esperienze personali. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri; gestire piccoli conflitti. Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. Riconoscere i principali segni della propria cultura e quelle delle formazioni sociali nel territorio di appartenenza. Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo per migliorare la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando piacere per il movimento fisico e coreutico. Conoscere il proprio corpo e saper eseguire movimenti corporei attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio ed imparando a interagire con il rispetto per gli altri.	Essere consapevoli delle "grandi domande" sul senso della vita e del mondo. Riconoscere i propri tratti unici. Conoscere i propri stati d'animo e le modalità per esprimerli correttamente. Cogliere le differenze sui concetti di bene/male e giusto/ingiusto. Apprendere tradizioni, usi, costumi e rituali propri e altrui. Acquisire l'esistenza di diritti, doveri e regole del vivere comune. Avere coscienza critica dell'uso dei dispositivi digitali rispetto alla relazione autentica. Saper distinguere tra l'esperienza diretta di eventi pubblici e la loro rappresentazione nei mass media. Utilizzare il corpo e i sensi come strumenti primari per esplorare l'ambiente, sviluppare la motricità (fine e	Ascoltare e comprendere narrazioni di eventi personali o sociali, rielaborandoli attraverso la verbalizzazione e la costruzione di mappe grafiche. Saper sostenere un confronto critico per distinguere ciò che è giusto da ciò che è sbagliato. Interagire costruttivamente con i compagni per il conseguimento di un fine comune. Essere in grado di avere cura di sé, dell'altro e dell'ambiente. Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità, nelle sue potenzialità espressive, comunicative e artistiche Orientarsi nello spazio, in relazioni agli altri e all'ambiente Produrre movimenti controllati e finalizzato in grado

		globale) e percepire la propria identità. Sperimentare linguaggi non verbali, artistici e simbolici per accrescere autonomia e sicurezza. Saper riconoscere ed esprimere emozioni e tensioni, sviluppando l'autoregolazione, la coordinazione con gli altri e il senso del limite. Acquisire padronanza nei compiti pratici	di rafforzare la propria identità personale e l'autonomia nel rispetto delle regole della buona convivenza civile
--	--	---	--

EVIDENZE

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.

Ha stima e cura di sé, dell'altro e dell'ambiente. Distingue le parti del proprio corpo. Si muove in modo coordinato e controllato, nel rispetto dell'altro e dell'ambiente.

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Comincia a riconoscere le proprie emozioni e quelle altrui solo se guidato Necessita dell'adulto mediatore per partecipare a giochi/attività Esegue semplici consegne su indicazione personalizzata Comincia ad entrare passivamente in contatto con tradizioni e culture del proprio territorio Applica risposte suggerite senza ancora generalizzare l'azione a contesti diversi Rispetta le regole su sollecitazione Riconosce le parti principali del corpo su di sé ma fatica a rappresentarle o a prendersene cura autonomamente. I movimenti sono ancora poco fluidi o settoriali; incontra difficoltà nelle attività che richiedono precisione (motricità fine).	Riconosce le emozioni primarie su di sé Rispetta le regole fondamentali del gioco e della convivenza Porta a termine attività semplici seguendo le routine stabilite Riconosce alcuni tratti della cultura del territorio Inizia ad applicare risposte suggerite anche a situazioni simili (generalizzazione). Ricava informazioni semplici da immagini e racconti Rispetta le regole principali della sezione e ha cura dei propri oggetti. Identifica e nomina le parti del corpo; esegue semplici pratiche di igiene e cura di sé con qualche sollecito. Controlla i movimenti fondamentali (camminare, correre, lanciare) e coordina mani e occhi in compiti semplici, sebbene con qualche imprecisione.	Gestisce le proprie emozioni e riconosce le differenze tra sé e gli altri Collabora attivamente, propone soluzioni ai piccoli conflitti e condivide materiali spontaneamente. Organizza il proprio lavoro con ordine e prova a risolvere piccoli problemi,ponendo domande Racconta semplici esperienze vissute sul territorio Rielabora testi e storie in sequenze logiche; utilizza strumenti per organizzare dati e informazioni con l'aiuto dell'insegnante Comprende il valore delle regole per il benessere comune e cura l'ambiente. . Dimostra una buona percezione del sé corporeo; è autonomo nella cura della persona e riconosce i propri limiti fisici. Si muove con agilità e sicurezza; padroneggia le abilità di motricità fine (ritaglio, impugnatura) e coordina bene i movimenti in sequenza.	Manifesta senso di identità e autostima. È consapevole dei propri punti di forza e dei propri limiti. Promuove la cooperazione, è empatico e media nei piccoli conflitti e collabora con chi è in difficoltà Pianifica autonomamente piccoli progetti, impara dai propri errori e trasferisce quanto appreso in contesti diversi Sa distinguere diverse tradizioni rispetto a quelle del suo territorio Ricava e riferisce informazioni da diverse fonti; realizza sequenze creative e inventa storie originali, integrando linguaggi diversi Interiorizza le regole e le propone agli altri, rispettando le diversità. Utilizza il corpo in modo consapevole e creativo come strumento di espressione; mostra piena sicurezza e autonomia nella gestione di sé e degli oggetti. Mostra un controllo motorio eccellente e armonioso; esegue compiti complessi con precisione, finalizzando il movimento allo scopo prefissato.

