

COMPETENZA SOCIALE E CIVILE

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
TRAGUARDI	<p>Esprime i propri bisogni. Acquisisce le prime regole della vita scolastica. E' inserito nell'ambiente della classe. Riconosce gli oggetti personali e della classe.</p>	<p>Esprime i propri bisogni e stati d'animo attraverso diversi codici espressivi. Acquisisce le regole della vita scolastica. Partecipa alla vita di classe. Riconosce e rispetta gli oggetti personali e della scuola.</p>	<p>Esprime i propri bisogni e stati d'animo attraverso il codice verbale. Acquisisce le regole della vita scolastica. Partecipa attivamente alla vita di classe. Riconosce e rispetta gli oggetti personali e della scuola.</p>
OBIETTIVI	<p>Esprimere i propri bisogni. Iniziare a conoscere le prime regole della vita scolastica. Acquisire le prime autonomie nella routine scolastica. Relazionare con i compagni. Ricercare l'adulto nel momento del bisogno. Riconosce gli oggetti personali e della classe.</p>	<p>Esporre i propri stati d'animo utilizzando diversi canali espressivi. Conoscere e rispettare le regole della vita scolastica. Acquisire autonomie nella routine scolastica. Giocare in modo costruttivo con i compagni. Rapportarsi con gli adulti. Aver cura degli oggetti personali e della scuola.</p>	<p>Esporre i propri stati d'animo attraverso il canale verbale. Attenersi alle regole della vita scolastica. Essere autonomo nella routine scolastica. Relazionare in modo cooperativo con i compagni. Interagire con gli adulti. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà. Utilizzare in modo adeguato gli oggetti personali e della scuola.</p>
DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA	<p>Esprime i propri bisogni attraverso diversi linguaggi espressivi. Inizia a conoscere le regole della comunità scolastica. E' autonomo nelle prime cure dei bisogni personali. Gioca correttamente con i compagni. Riconosce i propri oggetti.</p>	<p>Espone i propri stati d'animo utilizzando diversi canali espressivi. Conosce e rispetta le regole della vita scolastica. Acquisisce maggior autonomia nella routine quotidiana. Gioca e relaziona in modo costruttivo con i compagni.</p>	<p>Espone i propri stati d'animo attraverso il canale verbale. Conosce e rispetta le regole della vita scolastica. E' autonomo nella routine quotidiana. Gioca e relaziona in modo cooperativo con i compagni. Offre il proprio aiuto ai compagni in</p>

		<p>Relaziona con gli adulti. Ha cura degli oggetti personali, dei giochi e del materiale scolastico.</p>	<p>difficoltà. Relaziona con gli adulti. Ha cura degli oggetti personali, dei giochi e del materiale scolastico.</p>
<p>INDICATORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i propri bisogni. • Rispetta le regole della routine. • Presta attenzione alle proprie cose. • Inizia ad aiutare nel riordino dei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i propri bisogni e stati d'animo attraverso diversi codici espressivi. • Rispetta le regole dei giochi. • Accetta con serenità le diverse situazioni. • Partecipa alle conversazioni . • E' consapevole delle proprie azioni. • Presta attenzione alle proprie cose. • Collabora nel riordino dei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i propri bisogni e stati d'animo attraverso il codice verbale. • Rispetta le regole dei giochi e della routine quotidiana dell'ambiente scolastico. • Accetta con serenità le diverse situazioni. • Partecipa alle conversazioni rispettando il proprio turno. • Interviene in modo costruttivo nelle conversazioni. • Interagisce nel gruppo esprimendo gusti e preferenze. • Giustifica le proprie azioni. • Ha cura delle proprie cose. • Concorre nel riordino dei giochi. • Rispetta il materiale

			<p>personale e della scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Offre il proprio aiuto ai compagni.
--	--	--	--

RUBRICA VALUTATIVA
(DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DEL PERCORSO FORMATIVO)

PIENAMENTE RAGGIUNTO	ABBASTANZA RAGGIUNTO	PARZIALMENTE RAGGIUNTO	NON RAGGIUNTO
<p>Conosce e controlla le proprie emozioni e le esprime verbalmente. Partecipa alle conversazioni in modo costruttivo rispettando il proprio turno. E' in grado di spiegare il motivo di un suo comportamento. Rispetta le idee altrui. E' disponibile ad aiutare i compagni in difficoltà. Conosce e rispetta le regole della vita scolastica. Ha cura delle sue cose, dei giochi e del materiale della scuola.</p>	<p>Conosce e controlla quasi sempre le proprie emozioni e le esprime verbalmente. Spesso partecipa alle conversazioni in modo costruttivo rispettando il proprio turno. Generalmente è in grado di spiegare il motivo di un suo comportamento. Cerca di rispettare le idee altrui. E' disponibile ad aiutare alcuni compagni in difficoltà. Conosce le regole della vita scolastica e quasi sempre le rispetta. Generalmente si prende cura delle sue cose, dei giochi e del materiale della scuola.</p>	<p>Conosce le proprie emozioni, ma non sempre riesce a controllarle e ad esprimerle verbalmente. A volte partecipa alle conversazioni in modo costruttivo rispettando il proprio turno. Qualche volta è in grado di spiegare il motivo di un suo comportamento. Ascolta le idee altrui, ma non sempre le rispetta. In alcune occasioni è disponibile ad aiutare alcuni compagni in difficoltà. Conosce le regole della vita scolastica e solo a volte le rispetta. Raramente si prende cura delle sue cose, dei giochi e del materiale della scuola.</p>	<p>Conosce le proprie emozioni, ma fa fatica a controllarle e ad esprimerle verbalmente. Raramente partecipa alle conversazioni in modo costruttivo rispettando il proprio turno. Spesso non è in grado di spiegare il motivo di un suo comportamento. Ascolta le idee altrui, ma non le rispetta. E' poco disponibile ad aiutare i compagni in difficoltà. Conosce le regole della vita scolastica e raramente le rispetta. Fa fatica a prendersi cura delle sue cose, dei giochi e del materiale della scuola.</p>

PROGRAMMAZIONE CURRICOLARE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

IMPARARE AD IMPARARE

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
TRAGUARDI	Acquisisce sicurezza in se stesso e affronta con serenità le varie situazioni. Comprende ed esegue una semplice consegna.	Apprende portando a termine una semplice consegna, usando il materiale a disposizione con le indicazioni delle insegnanti.	Apprende portando a termine una consegna nei tempi stabiliti, usando correttamente il materiale a disposizione.
OBIETTIVI	Vivere con serenità i vari momenti della giornata. Rispondere adeguatamente alle richieste.	Realizzare le consegna in modo corretto. Usare in modo adeguato il materiale a disposizione.	Realizzare le consegna nei tempi previsti ed in modo corretto. Usare adeguatamente e creativamente il materiale a disposizione. Aspettare la consegna dell'insegnante prima di iniziare il lavoro.
DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA	Affronta serenamente le attività scolastiche. Ascolta, comprende consegne e le realizza in modo corretto e in tempi adeguati.		
INDICATORI	<ul style="list-style-type: none"> • Affronta serenamente le attività scolastiche. • Comprende semplici consegne. • Esegue semplici consegne 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende le consegne. • Usa correttamente i materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta, comprende ed esegue in modo corretto le consegne. • Rispetta i tempi stabiliti. • Usa correttamente i materiali.

			<ul style="list-style-type: none"> Esegue il lavoro in modo autonomo.
--	--	--	--

**RUBRICA VALUTATIVA
(DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DEL PERCORSO FORMATIVO)**

PIENAMENTE RAGGIUNTO	ABBASTANZA RAGGIUNTO	PIENAMENTE RAGGIUNTO	NON RAGGIUNTO
<p>Porta a termine in autonomia le attività proposte, rispettando i tempi previsti. Usa correttamente il materiale a disposizione.</p>	<p>A volte dimostra difficoltà a portare a termine le attività rispettando consegne e tempi. Usa alcuni materiali a disposizione in modo inadeguato.</p>	<p>Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per portare a termine le attività. Spesso usa il materiale a disposizione in modo inadeguato.</p>	<p>Fatica a comprendere le consegne e ha bisogno di un rapporto individualizzato per portarle a termine. Ha la necessità della guida dell'insegnante per utilizzare correttamente il materiale a disposizione.</p>

PENSIERO LOGICO E SOLUZIONE DI PROBLEMI
INDIVIDUARE RELAZIONI E RISOLVERE PROBLEMI

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
TRAGUARDI	<p>Ascolta e apprende nuovi vocaboli.</p> <p>Esegue semplici associazioni in base ad alcune qualità sensoriali.</p> <p>Utilizza lo spazio in riferimento ad alcuni concetti topologici (dentro/fuori, sopra/sotto).</p>	<p>Arricchisce il suo lessico.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo un criterio.</p> <p>Inizia a confrontare quantità.</p> <p>Riconoscere graficamente relazioni spaziali (dentro/fuori, sopra/sotto, alto/basso, lungo/corto).</p> <p>Individua relazioni di causa ed effetto.</p>	<p>Cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati.</p> <p>Usa correttamente i riferimenti topologici e temporali.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi.</p> <p>Confronta e valuta quantità.</p> <p>Utilizza simboli per registrare i dati.</p> <p>Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.</p>
OBIETTIVI	<p>Esprimersi in modo comprensibile.</p> <p>Eseguire associazioni in base al colore.</p> <p>Formare semplici insiemi.</p> <p>Eseguire un percorso definito.</p>	<p>Comunicare con frasi corrette (soggetto/verbo/predicato).</p> <p>Classificare oggetti ed immagini in base a caratteristiche date.</p> <p>Eseguire semplici seriazioni.</p> <p>Rappresentare semplici situazioni quantitative.</p> <p>Compiere percorsi motori sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Saper individuare relazioni di causa ed effetto in situazioni di esperienze vissute.</p>	<p>Discriminare suoni iniziali e finali delle parole.</p> <p>Usare in modo appropriato i vocaboli imparati.</p> <p>Raggruppare, classificare e seriare in base a criteri dati.</p> <p>Cogliere differenze ed uguaglianze.</p> <p>Operare confronti e mettere in relazione numero e quantità.</p> <p>Individuare graficamente percorsi.</p> <p>Formulare e verificare previsioni ed ipotesi.</p>

<p>DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA</p>	<p>Acquista sicurezza nell'espressione verbale e si rivolge con disinvoltura ad adulti e bambini. Esegue semplici operazioni attraverso il gioco e l'attività pratica (associazioni, insiemi, interiorizzazioni spaziali).</p>	<p>Utilizza il linguaggio per creare associazioni di parole e giochi linguistici. Esegue semplici operazioni di classificazione, seriazione, raggruppamento. Opera confronti cogliendo differenze e uguaglianze, numero e quantità. Compie ed individua percorsi. Coglie situazioni problematiche desunte dall'esperienza vissuta e cerca di individuare soluzioni .</p>	
<p>INDICATORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Denomina oggetti di uso comune • Esegue semplici associazioni • Utilizza lo spazio in riferimento a semplici indicazioni topologiche • Esegue un percorso definito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica con frasi corrette (soggetto/verbo/complemento). • Esegue classificazioni di oggetti ed immagini. • Esegue semplici seriazioni. • Riordina tre immagini relative ad esperienze. • Rappresenta semplici situazioni quantitative. • Riconosce graficamente situazioni spaziali. • Individua i graficamente semplici percorsi. • Individua relazioni di causa ed effetto in situazioni di vita pratica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Amplia la struttura della frase. • Esegue giochi linguistici. • Raggruppa, classifica e seria in base a criteri dati. • Include ed esclude elementi da un insieme. • Riordina quattro immagini relative ad esperienze. • Opera confronti e mette in relazioni numero e quantità. • Utilizza semplici forme di registrazione dei dati. • Realizza semplici algoritmi. • Coglie differenze ed uguaglianze. • Individua graficamente percorsi. • Individua situazioni

problematiche e cerca di ipotizzare una soluzione.

**RUBRICA VALUTATIVA
(DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DEL PERCORSO FORMATIVO)**

PIENAMENTE RAGGIUNTO

ABBASTANZA RAGGIUNTO

PARZIALMENTE RAGGIUNTO

NON RAGGIUNTO

In modo autonomo è in grado di realizzare graficamente raggruppamenti, seriazioni, classificazioni e algoritmi. Confronta quantità e le mette in relazione. Cerca la soluzione di un problema che si presenta in situazioni di esperienza vissuta.

Talvolta ha necessità dell'aiuto dell'insegnante per realizzare graficamente raggruppamenti, seriazioni, classificazioni e algoritmi. Non sempre riesce autonomamente a confrontare quantità e a metterle in relazione. Guidato dall'insegnante cerca la soluzione di un problema che si presenta in situazioni di esperienza vissuta.

Riesce, con l'aiuto dell'adulto, a realizzare raggruppamenti, seriazioni, classificazioni e algoritmi con oggetti. Seguito dall'insegnante confronta piccole quantità e le mette in relazione. Solo se stimolato al ragionamento cerca la soluzione di un problema che si presenta in situazioni di esperienza vissuta.

Anche con l'aiuto dell'insegnante fa fatica a realizzare semplici raggruppamenti, seriazioni, classificazioni e algoritmi con oggetti. Ha bisogno della costante presenza dell'insegnante per confrontare piccole quantità. Deve ancora sviluppare la capacità di cercare la soluzione di un problema che si presenta in situazioni di esperienza vissuta.

COMPETENZA DIGITALE E TECNOLOGICA

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
TRAGUARDI <b style="color: red;">Vedere e osservare <b style="color: red;">Prevedere e immaginare <b style="color: red;">Intervenire e trasformare	Scopre le qualità di alcuni oggetti.	Conosce le qualità di alcuni materiali.	Individua le qualità di materiali e oggetti. Scopre alcune potenzialità degli strumenti tecnologici.
OBIETTIVI	Utilizzare il materiale a disposizione.	Utilizzare e trasformare il materiale con i suggerimenti degli adulti.	Utilizzare e trasformare il materiale a disposizione in modo creativo. Usare strumenti tecnologici per raggiungere semplici scopi. Procedere in modo corretto per realizzare semplici oggetti.
DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA	Osserva e utilizza i giochi. Usa i sensi per ricavare informazioni.	Osserva e utilizza giochi e materiali. Trasforma il materiale a disposizione in modo creativo. E' in grado di utilizzare alcuni strumenti tecnologici per semplici scopi.	
INDICATORI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i giochi • Manipola materiali diversi e realizza semplici forme 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il materiale in modo adeguato • Manipola materiali dando un significato ai soggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea oggetti utilizzando vari materiali • Denomina i vari componenti del computer

		realizzati	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue la corretta procedura di accensione e spegnimento del computer • Utilizza il mouse con scioltezza • Usa la tastiera per comporre semplici scritte • Utilizza semplici programmi
--	--	------------	---

**RUBRICA VALUTATIVA
(DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DEL PERCORSO FORMATIVO)**

PIENAMENTE RAGGIUNTO	ABBASTANZA RAGGIUNTO	PARZIALMENTE RAGGIUNTO	NON RAGGIUNTO
E' in grado di utilizzare autonomamente, in modo adeguato e pertinente il materiale ed i giochi a disposizione. E' capace di utilizzare i componenti del computer ed alcuni semplici programmi.	Talvolta ha bisogno dell'insegnante per utilizzare il materiale ed i giochi in modo adeguato. Qualche volta è necessaria la presenza dell'insegnante per utilizzare il computer ed alcuni semplici programmi.	Spesso ha bisogno di essere seguito dall'insegnante per utilizzare correttamente il materiale ed i giochi presenti in classe. Spesso è necessaria la presenza dell'insegnante per approcciarsi all'uso del computer.	E' necessaria la guida dell'adulto per utilizzare il materiale ed i giochi a disposizione. Anche con l'aiuto dell'adulto ha difficoltà ad utilizzare il computer autonomamente.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
TRAGUARDI	<p>Riconosce attraverso il proprio vissuto i concetti temporali fondamentali.</p> <p>Individua alcuni concetti topologici</p> <p>Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo appropriato</p> <p>Dimostra competenze motorie di base</p>	<p>Padroneggia i concetti temporali di base.</p> <p>Individua graficamente percorsi.</p> <p>Riconosce graficamente alcuni concetti spaziali.</p> <p>Utilizza adeguatamente gli strumenti necessari per lo sviluppo dei linguaggi espressivi ed artistici.</p> <p>Ha acquisito una buona coordinazione dinamica generale</p>	<p>Interiorizza il concetto di ciclicità del tempo attraverso il proprio vissuto.</p> <p>Individua graficamente il percorso più breve.</p> <p>Discrimina graficamente le relazioni spaziali.</p> <p>Padroneggia gli strumenti necessari per un utilizzo dei linguaggi espressivi ed artistici</p> <p>Conosce il proprio corpo; padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse</p>
OBIETTIVI	<p>Comprendere la scansione della giornata scolastica.</p> <p>Riordinare sequenze di storie ed esperienze (due parti: prima/dopo)</p> <p>Utilizzare lo spazio in riferimento a concetti topologici</p> <p>Eeguire un percorso definito.</p> <p>Manifestare interesse per le attività manipolative e grafico pittoriche.</p>	<p>Comprendere la scansione dell'intera giornata.</p> <p>Riordinare sequenze di storie ed esperienze (tre parti)</p> <p>Interiorizzare alcuni concetti topologici.</p> <p>Consolidare le varie tecniche manipolative e grafiche.</p>	<p>Comprendere la scansione della settimana.</p> <p>Riordinare sequenze di storie ed esperienze in quattro parti.</p> <p>Interiorizzare i fondamentali concetti topologici.</p> <p>Utilizzare adeguatamente diverse tecniche grafico pittoriche e manipolative.</p>

	<p>Scoprire le possibilità sonore del proprio corpo.</p> <p>Utilizzare il corpo per esprimere situazioni e sentimenti.</p> <p>Controllare gli schemi motori generali</p>	<p>Scoprire il paesaggio sonoro.</p> <p>Partecipare attivamente a situazioni di gioco simbolico.</p> <p>Coordinare globalmente il proprio corpo</p>	<p>Ascoltare e riprodurre semplici ritmi.</p> <p>Partecipare attivamente a drammatizzazioni.</p> <p>Acquisire padronanza e coordinamento nella motricità fine e globale.</p>
DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA	<p>Riconosce l'ordine dei momenti della giornata scolastica.</p> <p>Sperimenta attraverso il corpo e le attività manipolative i concetti topologici.</p> <p>Traccia segni e gli attribuisce un significato.</p> <p>Manipola materiali diversi per realizzare semplici forme.</p> <p>Discrimina i suoni presenti nell'ambiente.</p> <p>Sperimenta le capacità mimico-gestuali.</p> <p>Assume posture su richiesta.</p>	<p>Riconosce l'ordine temporale della giornata e di semplici storie.</p> <p>Riconosce alcuni concetti spaziali.</p> <p>Riproduce graficamente elementi di una esperienza.</p> <p>Manipola materiali dando un significato ai soggetti realizzati.</p> <p>Esegue semplici ritmi musicali utilizzando il corpo.</p> <p>Riconosce ed utilizza linguaggi non verbali.</p> <p>Dimostra una buona coordinazione globale.</p>	<p>Riconosce la successione dei giorni e delle attività della settimana rispettando la sequenza logica.</p> <p>Discrimina i concetti spaziali.</p> <p>Rappresenta un messaggio attraverso la produzione grafica.</p> <p>Manipola materiali plastici in modo creativo.</p> <p>Partecipa con interesse alle attività musicali e drammatico-teatrali.</p> <p>Dimostra un buon coordinamento motorio ed una capacità oculo-manuale.</p>
INDICATORI	<ul style="list-style-type: none"> • Mette in corretta sequenza prima-dopo • Esegue un semplice percorso motorio • Disegna la figura umana (uomo girino) • Manipola materiali per realizzare semplici forme 	<ul style="list-style-type: none"> • Mette in sequenza tre immagini relative ad esperienze • Individua graficamente alcuni concetti spaziali • Rappresenta la figura umana completa. • Manipola materiali diversi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mette in sequenza quattro immagini di azioni ed esperienze. • Riconosce graficamente relazioni spaziali • Disegna la figura umana di profilo. • Manipola diversi materiali

	<ul style="list-style-type: none"> • Recita semplici filastrocche e canta canzoni. • Produce suoni con il corpo. • Si identifica nelle figure dei personaggi nei giochi di ruolo. • Si muove con sicurezza e coordinamento. 	<p>creando forme più complesse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce alcuni strumenti musicali. • Distingue la provenienza di un suono prodotto da uno strumento musicale • Partecipa in modo più attivo alle drammatizzazioni • Varia il movimento in relazione ai limiti spaziali 	<p>progettando e costruendo ciò che ha ideato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riproduce ritmi ascoltati • Si muove con facilità seguendone il ritmo • Drammatizza rappresentando con espressività il proprio personaggio • Distingue, riconosce e rappresenta le posture.
--	---	--	--

RUBRICA VALUTATIVA
(DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DEL PERCORSO FORMATIVO)

PIENAMENTE RAGGIUNTO	ABBASTANZA RAGGIUNTO	PARZIALMENTE RAGGIUNTO	NON RAGGIUNTO
<p>Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima-dopo-durante.</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici.</p> <p>Si orienta nello spazio con autonomia eseguendo percorsi e rappresentandoli graficamente.</p>	<p>Qualche volta è necessario l'aiuto dell'insegnante per collocare sequenze temporali in modo corretto.</p> <p>Spesso utilizza con proprietà i concetti topologici, si orienta nello spazio con autonomia eseguendo percorsi e rappresentandoli</p>	<p>Spesso necessita dell'intervento dell'insegnante per collocare nel giusto ordine delle sequenze temporali.</p> <p>Talvolta utilizza con proprietà i concetti topologici e si orienta nello spazio con autonomia eseguendo percorsi e sapendoli rappresentare graficamente.</p> <p>Si esprime attraverso il disegno solo se</p>	<p>E' sempre necessaria la guida dell'insegnante per orientarsi correttamente nel tempo e nello spazio.</p> <p>Ha bisogno di un costante aiuto per orientarsi nell'utilizzo dei concetti topologici.</p> <p>Dimostra difficoltà ad esprimersi</p>

<p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare ed utilizzando correttamente diverse tecniche grafico-pittoriche.</p> <p>utilizza materiali plastici in modo creativo.</p> <p>E' interessato a tutte le produzioni ritmiche, sonore e partecipa con entusiasmo all'esecuzione di canzoni.</p> <p>Si esprime con un linguaggio e con una pantomima adeguata al personaggio che impersonifica nelle diverse drammatizzazioni.</p> <p>Possiede un'ottima coordinazione motoria generale che gli permette di utilizzare gli schemi motori statici e dinamici.</p>	<p>graficamente.</p> <p>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno e la manipolazione, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>Manipola materiali plastici creando forme stereotipate.</p> <p>Dimostra interesse per la musica e per alcune produzioni sonore.</p> <p>Assume volentieri ruoli diversi durante le drammatizzazioni, anche se non riesce ancora ad esprimersi al meglio nella gestualità.</p> <p>Ha buon livello di esecuzione motoria generale e buon coordinamento ed equilibrio.</p>	<p>sollecitato dalle insegnanti spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>Dimostra scarso interesse per l'attività manipolativa.</p> <p>E' scarsamente interessato a tutte le produzioni ritmiche, sonore e partecipa occasionalmente all'esecuzione di canzoni.</p> <p>Solo occasionalmente partecipa alle drammatizzazioni, esprimendosi con un linguaggio mimico gestuale.</p> <p>Dimostra qualche difficoltà nel coordinamento dei movimenti e nell'organizzazione spaziale.</p>	<p>attraverso il disegno e i suoi elaborati sono molto semplici e ripetitivi.</p> <p>Dimostra poco interesse nell'uso dei materiali plastici.</p> <p>Non è interessato alle produzioni sonore e non partecipa all'esecuzione di canzoni.</p> <p>Si rifiuta di partecipare ai giochi di ruolo nelle drammatizzazioni.</p> <p>Ha una coordinazione motoria instabile e a volte difficilmente controllata.</p>
---	--	--	---

SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
TRAGUARDI	Trova semplici soluzioni quotidiane.	Fa scelte consapevoli.	Affina il senso critico.
OBIETTIVI	Individuare i dati della realtà. Comprendere le fasi di un gioco.	Conoscere il contesto e le sue opportunità. Utilizzare i dati di una consegna per risolvere un compito.	Effettuare osservazioni per risolvere un compito. Utilizzare dati in contesti diversificati.
DESCRIZIONE DELLA COMPETENZA	Risolve semplici problematiche scolastiche. Porta a termine un'attività di gioco.	Comprende la fattibilità di un compito. Porta a termine un'attività strutturata.	Ricerca nuove strategie per risolvere i problemi. Porta a termine attività con più consegne.
INDICATORI	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il contesto in cui opera. • Si esprime in modo personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il materiale e le indicazioni in modo corretto. • Organizza le fasi di una semplice attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valuta il proprio lavoro. • Lavora in gruppo. • Coopera con altri nel gioco e nel lavoro. • Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro.

RUBRICA VALUTATIVA
(DA RAGGIUNGERE AL TERMINE DEL PERCORSO FORMATIVO)

PIENAMENTE RAGGIUNTO	ABBASTANZA RAGGIUNTO	PARZIALMENTE RAGGIUNTO	NON RAGGIUNTO
<p>E' in grado di sostenere le proprie opinioni, con semplici argomentazioni.</p> <p>Formula semplici ipotesi di soluzioni in presenza di un problema.</p> <p>Porta a termine autonomamente i compiti assegnati.</p>	<p>Talvolta ha bisogno della sollecitazione dell'insegnante per esprimere le proprie opinioni.</p> <p>Quasi sempre è in grado di formulare semplici ipotesi.</p> <p>A volte ha bisogno dell'incoraggiamento dell'insegnante per portare a termine un'attività.</p>	<p>Solo se sollecitato è in grado di esprimere le proprie opinioni.</p> <p>Raramente è in grado di formulare semplici ipotesi.</p> <p>Solo con la guida dell'insegnante porta a termine i compiti assegnati.</p>	<p>In nessun contesto riesce ad esprimere le proprie opinioni.</p> <p>Ha difficoltà nella risoluzione dei problemi.</p> <p>Anche con l'aiuto dell'insegnante non è in grado di portare a termine un'attività.</p>