**Obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa Scuola INFANZIA**

**Campo di esperienza: IL CORPO ED IL MOVIMENTO**

**COMPETENZA DA CERTIFICARE [** *Rif. «NUOVA RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DELL’UNIONE EUROPEA DEL 22 MAGGIO 2018»***]**

**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**

**Si allega la tabella tratta dalle “Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione – 2012” per la corrispondenza dei traguardi tra il documento ufficiale e le tabelle contenenti gli obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa elaborati dal nostro istituto.**

|  |
| --- |
| **Traguardi per lo sviluppo della competenza**   1. Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. 2. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 3. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l’uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all’interno della scuola e all’aperto. 4. Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDO per lo SVILUPPO della COMPETENZA**  **dalle Indicazioni Nazionali**  **A** | **Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.** | | |
| **Sezioni del Traguardo per lo sviluppo della competenza** | **A1 Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo,** *(questa sezione di traguardo rimanda all’espressività e comunicazione di sensazioni attraverso il corpo o il movimento. Rimanda dunque al CORPO VISSUTO e PERCEPITO, al corpo come MEZZO DI CONOSCENZA del MONDO ed ESPERIENZA sul MONDO ma, rimanda anche al GIOCO come MEZZO DI ESPRESSIONE PERSONALE che sviluppa una maggiore consapevolezza di sé). In questa sezione verranno inseriti obiettivi specifici relativi alle esperienze e discriminazioni senso percettive e al gioco/gioco simbolico.*  **A2 …matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.** *(questa sezione di traguardo rimanda all’autonomia nel gestire la giornata scolastica→ il valore delle routine per abituare i bambini ad orientarsi nella giornata scolastica acquisendo fiducia in sé e negli altri)*  *Le routine, soddisfano bisogni fondamentali dei bambini (usare il bagno, essere puliti, mangiare, dormire...) ma possiedono una valenza importante di orientamento rispetto ai tempi e al succedersi delle diverse situazioni nella giornata a scuola; inoltre, potenziano molte competenze di tipo personale, comunicativo, espressivo, cognitivo* | | |
| **Obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa** | 1° anno | 2° anno | 3°anno |
| **A1**  **Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo**  ***DISCRIMINAZIONI ED ESPERIENZE SENSO PERCETTIVE***  **Riconoscere** sensazioni derivanti da stimoli sensoriali (visivi, olfattivi, tattili, uditivi e gustativi) su di sé o provenienti dal mondo esterno  **Descrivere** in forma semplice le sensazioni provenienti dall’esplorazione diretta di elementi mediante i cinque sensi (manipolazione di *cose****\**** ed oggetti o sensazioni provenienti dal mondo esterno)  *[****\**** *per cose si intendono elementi naturali: frutta, foglie…; alimentari: farine, pasta, legumi, yogurt, ecc…]*  **Argomentare** le proprie sensazioni in forma semplice  ***ESPRESSIONE DI SÉ COME***  ***GIOCO SIMBOLICO***  **Riconoscere** sensazioni di benessere legate all’attività ludico-motoria (in sezione o in altri spazi/ambienti scolastici)  **Eseguire** giochi di finzione, di identificazione ed immaginazione (GIOCO SIMBOLICO) attraverso oggetti a sua disposizione nei diversi spazi/ambienti scolastici adeguatamente strutturati.  [*La vita immaginativa ha comunque il suo culmine verso i 3 anni e mezzo, quando il bambino acquista la capacità di impersonare un altro]*  **Argomentare** l’esperienza ludico-motoria vissuta (*cosa è piaciuto di più e perché*)  **A2**  **…matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.**  **SPAZI**  **Riconoscere** spazi/ambienti della scuola legati alla giornata scolastica  **Attribuire** ai principali spazi/ambienti della scuola la funzione principale (*sala da pranzo-mangiare*)  **Argomentare** in forma semplice la propria soluzione.  **ROUTINE SCOLASTICA**  **Identificare** nei momenti principali della giornata scolastica una specifica attività (ingresso→ gioco libero; seduti in gruppo→ calendario/appello e spuntino, ingresso seconda maestra → inizio attività, ecc….)  **Dimostrare** piacere, interesse verso tutti i momenti della giornata scolastica compresi gli spostamenti nei locali collegati (bagno, mensa, sala riposo, palestra, laboratorio…)  **Eseguire** consegne o piccoli incarichi legati ai momenti di routine dimostrando partecipazione all’ambiente della sezione  **Dimostrare** accettazione e serenità verso situazione nuove (*indice di fiducia verso l’ambiente e il personale scolastico*)  **Argomentare** in forma semplice il livello di gradimento dello stare a scuola (*cosa piace e cosa non piace e perchè*) | **A1**  **Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo**  ***DISCRIMINAZIONI ED ESPERIENZE SENSO PERCETTIVE***  **Riconoscere** sensazioni derivanti da stimoli sensoriali (visivi, olfattivi, tattili, uditivi e gustativi) su di sé o provenienti dal mondo esterno  **Riconoscere** materiali ed oggetti in base alle caratteristiche percettive  **Descrivere** le sensazioni vissute affinando le capacità percettive  **Classificare** le sensazioni vissute provenienti da stimoli sensoriali (visivi, uditivi, olfattivi, gustativi, tattili)  **Argomentare** le proprie sensazioni in forma chiara  ***ESPRESSIONE DI SÉ COME***  ***GIOCO SIMBOLICO***  **Riconoscere** il piacere nell’attività ludico-motoria interagendo con i compagni  **Eseguire** giochi di finzione, di identificazione ed immaginazione (GIOCO SIMBOLICO) interagendo nel gioco con i compagni.  [*A 4 anni, il bambino partecipa di più alla vita sociale, si diverte a travestirsi e ad imitare soprattutto gli adulti. Fa compiere azioni di vita reale o immaginaria a pupazzi; sa preparare e costruire gli accessori di cui avrà bisogno nel gioco imitativo. In questo periodo l'animismo infantile, che è una funzione simbolica, permette al bambino di animare oggetti e personaggi inanimati che obbediscono alle leggi dei suoi desideri. In tal modo l'immaginazione del bambino supplisce l'assenza degli oggetti e dei personaggi o trasforma le loro fattezze a misura della realtà magica che il bambino vuole rappresentarsi.]*  **Argomentare** l’esperienza ludico-motoria vissuta (*cosa è piaciuto di più e perché*)  **A2**  **…matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.**  **SPAZI**  **Localizzare** spazi/ambienti della scuola legati alla giornata scolastica  **Descrivere** le azioni principali che si svolgono nei vari spazi/ambienti della scuola legati alla giornata scolastica e le regole di base  **Dimostrare** di sapersi spostare in spazi adiacenti alla sezione.  **Motivare** le descrizioni comunicate  **Argomentare** le eventuali difficoltà riscontrate.  **ROUTINE SCOLASTICA**  **Cogliere** i momenti della giornata scolastica  **Attribuire** a ciascun momento della giornata scolastica l’azione principale  **Eseguire** consegne e incarichi legati ai momenti di routine portandoli a termine  **Motivare** eventuali preferenze verso particolari momenti della giornata scolastica | **A1**  **Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo**  ***DISCRIMINAZIONI ED ESPERIENZE SENSO PERCETTIVE***  **Individuare** collegamenti e relazioni tra oggetti/stimoli ambientali e sensazioni  [*Il bambino* *sa già dire intuitivamente, per il ricordo di sensazioni vissute, le caratteristiche peculiari di un oggetto o di stimoli ambientali (Esempio di attività: l’inverno attraverso i sensi: cosa vedo in inverno, cosa tocco in inverno, cosa annuso in inverno, cosa ascolto in inverno, cosa gusto in inverno, senza l’esperienza diretta ma elevando la richiesta ad un’astrazione basata su un ricordo di un vissuto)*]  **Descrivere** in forma particolareggiata le percezioni sensoriali riferite al mondo dei 5 sensi o al mondo esterno  **Classificare** le sensazioni vissute da stimoli sensoriali (visivi, uditivi, olfattivi, gustativi, tattili)  **Spiegare** i processi di classificazione  **Motivare** i processi di classificazione in forma chiara.  ***ESPRESSIONE DI SÉ COME***  ***GIOCO SIMBOLICO***  **Riconoscere** il vero dalla finzione in situazioni ludico-motorie  **Eseguire** giochi di finzione, di identificazione ed immaginazione (GIOCO SIMBOLICO) assegnando ruoli alle persone e creando vere e proprie situazioni che rispecchiano momenti di vita quotidiana scolastica o familiare (*facciamo finta che io sono…che tu sei…*)  [*A 5 anni il bambino raggiunge un notevole grado di maturità e sa distinguere il vero dal falso: continua ad amare il travestimento e le rappresentazioni in cui può avere la parte di persone ben lontane dalla sua vita di tutti i giorni*.]  **Argomentare** l’esperienza ludico-motoria vissuta (*cosa è piaciuto di più e perché*)  **A2**  **…matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.**  **SPAZI**  **Localizzare** spazi/ambienti della scuola legati alla giornata scolastica  **Descrivere** in modo particolareggiato le azioni che si svolgono nei vari spazi/ambienti della scuola legati alla giornata scolastica e le regole di base  **Dimostrare** di sapersi spostare in tutti gli ambienti della scuola.  **Motivare** le descrizioni comunicate  **Argomentare** le eventuali difficoltà riscontrate.  **ROUTINE SCOLASTICA**  **Cogliere** tutti i momenti della giornata scolastica  **Organizzare,** svolgendo un incarico assegnato, un momento della routine anche prendendo iniziative  **Motivare** eventuali preferenze verso particolari momenti della giornata scolastica |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDO per lo SVILUPPO della COMPETENZA dalle Indicazioni Nazionali**  **B** | **Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura**  **di sé, di igiene e di sana alimentazione.**  **In questo traguardo sono presenti due concetti: il concetto di ritmi del corpo ed il concetto di sviluppo del corpo. Tali concetti rimandano ad un sapere scientifico, e si è pensato di inserirli nel curricolo di SCIENZE sviluppandoli in obiettivi specifici.**  **Più precisamente: i ritmi del corpo rimandano ai ritmi biologici che regolano i processi del corpo umano, l’orologio interno molto legato e condizionato da fattori ambientali (ritmo sonno-veglia; ritmo legato al senso della fame ma anche i ritmi brevi legati al battito cardiaco e alla respirazione) mentre lo sviluppo del corpo rimanda al traguardo D1 della Conoscenza del Mondo:** Osserva con attenzione il suo corpo, accorgendosi del suo cambiamento e per cambiamento si intende anche lo sviluppo psico-fisico della persona.  Tuttavia il concetto di ritmo inteso nella modalità sopra descritta è strettamente legato ai segnali del corpo e non è stato ritenuto opportuno scinderli ponendone uno in scienze (ritmi) e l’altro in corpo e movimento (segnali). Entrambi sono stati considerati come unico e sviluppati nel Corpo e Movimento | | |
| **Sezioni del Traguardo per lo sviluppo della competenza** | **B1** Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo *(Il concetto di* **sviluppo** *è stato sviluppato nel Curricolo di SCIENZE)*  **B2** Adotta pratiche corrette di cura di sè, di igiene e di sana alimentazione | | |
| **Obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa** | 1° anno | 2° anno | 3°anno |
| **B1**  **Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo**  **Cogliere** i principali segnali del proprio corpo (*segnali fisiologici, fame, sete, sonno, stanchezza, caldo-freddo*, …)  **Riconoscere** la propria identità sessuale (*se maschio o femmina*)  **Dimostrare** di comprendere i segnali provenienti dal proprio corpo, comunicandoli all’adulto (*controllo sfinterico-urinario; togliersi /mettersi maglie, percezione dello stato di sonno, di fame, di stanchezza dopo uno sforzo fisico di qualunque genere*)  **Descrivere** se stesso in termini di maschio o femmina  **Motivare** i propri bisogni  **Argomentare** l’essere maschio o femmina con idee personali  **B2**  **Adotta pratiche corrette di cura di sè, di igiene e di sana alimentazione**  **Riconoscere** il proprio corredo (*contrassegno/foto* )  **Riconoscere** gli spazi dove collocare i propri effetti personali  **Riconosce** indumenti ed effetti personali  **Cogliere** l’importanza di semplici e corrette procedure di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione  **Dimostrare** di conoscere lo spazio personale contrassegnato dove collocare indumenti/effetti personali **Eseguire** semplici azioni di routine quotidiana:   * vestirsi/svestirsi, * utilizzo dei servizi igienici * mangiare con le posate. * preparare la brandina per dormire/piegare la coperta e mettere il cuscino nel sacco nanna   **Dimostrare** di comprendere l’importanza del mangiare per crescere bene e in salute, accettando di assaggiare cibi nuovi.  **Eseguire** giochi o attività strutturate per apprendere corrette pratiche di igiene o per conoscere le categorie di alimenti necessarie per una alimentazione equilibrata e completa\*  **Giustificare** in forma semplice l’uso dello spazio personale, l’eseguire pratiche corrette di cura di sé e di sana alimentazione | **B1**  **Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo**  **Riconoscere** e controllare i segnali del proprio corpo (*segnali fisiologici, fame, sete, sonno, stanchezza, caldo-freddo, …*)  **Cogliere** gli elementi evidenti della propria identità sessuale.  **Descrivere** i segnali/messaggi del proprio corpo  **Descrivere** le differenze tra maschio e femmina (*le differenze tra sé e gli altri*)  **Attribuire** caratteristiche fisiche che definiscano l’essere maschio o femmina.  **Motivare** i propri bisogni in termini di gestione delle proprie esigenze  **Argomentare** l’essere maschio o femmina in relazione al confronto con l’altro  **B2**  **Adotta pratiche corrette di cura di sè, di igiene e di sana alimentazione**  **Cogliere** l’importanza delle normali procedure per una corretta igiene, per una sana alimentazione e una buona di cura di sé.  **Riconosce** indumenti ed effetti personali  **Eseguire** azioni di routine quotidiana:   * vestirsi/svestirsi, mettersi/togliersi pantofole o scarpe * utilizzo dei servizi igienici * mangiare con le posate * preparare la brandina per dormire/piegare la coperta e mettere il cuscino nel sacco nanna   **Descrivere** in forma semplice gli effetti positivi e/o negativi sul corpo in relazione all’igiene e all’alimentazione  **Eseguire** giochi o attività strutturate per apprendere corrette pratiche di igiene e conoscere le categorie di alimenti necessarie per una alimentazione equilibrata e completa \*  **Dimostrare** di conoscere i personali indumenti o effetti personali  **Giustificare** l’eseguire pratiche corrette di cura di sé e di sana alimentazione rispetto agli effetti positivi e negativi sul corpo | **B1**  **Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo**  **Individuare** e controllare i segnali del proprio corpo in qualsiasi situazione. (*segnali fisiologici, fame, sete, sonno, stanchezza, caldo-freddo*, …)  **Identificare** caratteristiche della personalità associandole all’essere maschi o femmine.  **Descrivere** i segnali/messaggi del proprio corpo  **Attribuire** ai maschi e alle femmine caratteristiche particolari derivanti da riflessioni personali e/o di confronto  **Motivare** il controllo dei propri bisogni in funzione delle proprie esigenze **Argomentare** l’essere maschio o femmina in relazione alle riflessioni fatte o al confronto  **B2**  **Adotta pratiche corrette di cura di sè, di igiene e di sana alimentazione**  **Individuare** i benefici sul corpo di una sana alimentazione e di una corretta igiene  **Cogliere** l’importanza di aver cura dei propri indumenti ed effetti personali finalizzata anche all’igiene  **Eseguire** azioni di routine quotidiana curando i dettagli (vestirsi allacciando bene la giacca, sistemando bene sciarpa e cappello; curare l’uso delle posate, bicchiere, pane; cuscini e coperta…)  **Eseguire** pratiche di igiene e pulizia personale indicandole ai compagni più piccoli e aiutandoli **(non so se va bene!! CHIEDERE A GIULIA)**  **Attribuire** corrispondenza tra una corretta alimentazione/buone pratiche di igiene personale e il benessere della persona.  **Eseguire** giochi o attività strutturate per apprendere corrette pratiche di igiene e conoscere le categorie di alimenti necessarie per una alimentazione equilibrata e completa \*  **Giustificare** l’eseguire pratiche corrette di cura di sé e di sana alimentazione rispetto agli effetti positivi e negativi sul corpo  **Motivare** la necessità di utilizzare corrette pratiche di igiene personale e abitudini alimentari sane per crescere bene in salute |
| \* QUESTO OBIETTIVO SPECIFICO È STATO STRUTTURATO UGUALE PER LE TRE ETA’ PER IL FATTO CHE, IN BASE ALLA SITUAZIONE E AL GRUPPO DI BAMBINI, LE PROPOSTE VERRANNO CALIBRATE DALLE INSEGNANTI. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDO per lo SVILUPPO della COMPETENZA dalle Indicazioni Nazionali C** | **Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l’uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all’interno della scuola e all’aperto.** | | |
| **Sezioni del Traguardo per lo sviluppo della competenza** | **Il traguardo non è stato suddiviso in sezioni** | | |
| **Obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa** | 1° anno | 2° anno | 3°anno |
| **C**  **Riconoscere** le personali potenzialità motorie attraverso attività ludico-motorie (*cosa so fare*)  **Eseguire** consegne motorie accettando di partecipare alle attività ludico motorie proposte  **Eseguire** e controllare semplici schemi posturali e motori di base nei giochi individuali, di coppia o di piccolo gruppo in relazione allo spazio a disposizione  **Dimostrare** di usare correttamente strumenti messi a disposizione in giochi individuali o di coppia o di piccolo gruppo  **Utilizzare** una procedura per riordinare l’ambiente  **Dimostrare** di rispettare le regole nei giochi liberi o organizzati  **Argomentare** l’esperienza ludico-motoria vissuta (*cosa è piaciuto di più e perché*) | **C**  **Scegliere** schemi posturali e motori in relazione alle situazioni ambientali  **Organizzare** il proprio movimento in relazione alle richieste/consegne e alle situazioni ambientali in spazi liberi o circoscritti  **Eseguire** giochi individuali, a coppie, in gruppo che prevedono:   * Ascolto di consegne * Conoscenza-controllo dei personali schemi posturali e motori di base * Coordinazione dinamica generale * Coordinazione oculo-manuale e oculo - podalica con o senza attrezzi * Equilibrio * Rispetto delle regole comuni e condivise dell’ambiente e del gioco.   **Eseguire** una procedura per il riordino dell’ambiente.  **Motivare** il livello di gradimento rispetto all’attività ludico motoria | **C**  **Individuare** gli schemi posturali e motori più adatti a svolgere richieste/consegne in relazione alle situazioni ambientali  **Pianificare** il proprio movimento in relazione alle richieste/consegne e alle situazioni ambientali in spazi liberi o circoscritti  **Eseguire** giochi individuali, a coppie, in gruppo che prevedono:   * Ascolto di consegne * Coscienza-conoscenza-controllo dei personali schemi posturali e motori di base * Coordinazione dinamica generale * Coordinazione oculo-manuale e oculo - podalica con o senza attrezzi * Equilibrio * Lateralità * Rispetto delle regole comuni e condivise dell’ambiente e del gioco.   **Pianificare** sequenze di azioni per il riordino dell’ambiente  **Motivare** il livello di gradimento rispetto all’attività ludico motoria vissuta facendo riferimento eventualmente alle difficoltà incontrate. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDO per lo SVILUPPO della COMPETENZA dalle Indicazioni Nazionali**  **D** | **Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.** | | |
| **Sezioni del Traguardo per lo sviluppo della competenza** | **D1** Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio, (molto simile al traguardo C ma, mentre nel traguardo C, si fa più riferimento alla coordinazione generale motoria utilizzando schemi motori, in questo traguardo, il movimento è legato ad una questione di muoversi in sicurezza…è comunque logico che occorre sempre muoversi osservando lo spazio a disposizione e in relazione alle persone. In questo l’attenzione degli obiettivi specifici è focalizzata sul muoversi in sicurezza)  **D2** interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. (***esperienza motoria ritmica-sonora per sviluppare il coordinamento motorio e l’espressione corporea in relazione a ritmi o melodie o brani musicali diversi)*** | | |
| **Obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa** | 1° anno  **D1**  **Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio,**  ***IN RAPPORTO ALLA MOTRICITÀ FINE***  **Individuare** i contorni di una qualsiasi figura  **Scegliere** con sicurezza la mano per compiere azioni motorie fini.  **Riconoscere** la pericolosità di oggetti di uso comune quali ad esempio forbici, forchette o qualsiasi altro oggetto se non utilizzati in modo corretto  **Eseguire** movimenti di coordinazione oculo-manuale (motricità fine) controllati stando nei contorni della figura (*riferiti alla coloritura →Riempimento della figura ma anche a qualsiasi attività manipolativa*)  **Produrre** semplici grafismi liberi o proposti su indicazione o richiesta. Ad esempio: disegna tanti cerchiolini che ricordano i coriandoli o palle di neve (*grafismo libero*) oppure ripassare un tracciato con un pennarello o con la digito-pittura o cotton fiock o altro materiale (*semi, bottoni, ecc…*)  **Utilizzare** la mano dominante nelle azioni motorie fini  **Utilizzare** correttamente gli strumenti di gioco o lavoro (es: i giochi nel gioco libero; forbici, matite, pennarelli, pennelli, ecc…nelle attività proposte; forchette a tavola)  **Trovare errori** nella propria esecuzione, spiegando in forma semplice le ragioni per le quali non è riuscito a stare nei contorni della figura o a seguire il tracciato proposto (*Quando dicono: “maestra sono uscito un pochino*”!)  **Motivare** le conseguenze derivanti dall’uso non corretto di oggetti di uso comune (almeno una conseguenza)  ***IN RAPPORTO AL MUOVERSI IN UNO SPAZIO***  (*Gli obiettivi sotto definiti, sono stati strutturati pensando di portare i bambini a conoscere i rischi dei gesti incontrollati attraverso la consapevolezza ed interiorizzazione delle regole)*  **Riconoscere** lo spazio entro il quale muoversi  **Riconoscere** regole per muoversi in sicurezza  **Eseguire** e controllare movimenti liberi o guidati con il corpo iniziando a prendere padronanza dello spazio a disposizione individualmente, in coppia o in gruppo  **Utilizzare** il corpo in giochi individuali o in gruppo seguendo semplici regole di comportamento per il benessere di tutti  **Argomentare** l’esperienza motoria libera o guidata vissuta in termini di gradimento  **Motivare** il proprio comportamento nell’esperienza motoria vissuta | 2° anno  **D1**  **Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio,**  ***IN RAPPORTO ALLA MOTRICITÀ FINE***  **Cogliere** i contorni di una qualsiasi figura  **Riconoscere** concetti spaziali di base *(in alto- in basso-in mezzo)* sullo spazio foglio  **Cogliere** le conseguenze dell’uso non corretto di oggetti di uso comune quali ad esempio forbici, forchette o qualsiasi altro oggetto se non utilizzati in modo corretto  **Organizzare** il movimento braccio-mano (*coordinazione oculo-manuale-prensione-pressione*) controllandolo, per compiere attività legate alla coloritura stando nei contorni della figura (*Riempimento della figura*) ma anche in riferimento a qualsiasi altra attività manipolativa  **Eseguire** giochi di orientamento grafici sul foglio con facilitazioni (*esempi: un pallino verde che indichi l’inizio della riga o del tracciato; tracciati singoli o continui con puntini*) che diano riferimento visivo a sinistra o dall’alto o del tracciato da seguire, utilizzando qualunque tipo di materiale (*Es: pennarelli, matite ma anche semi, bottoni*)  **Eseguire** giochi di copiatura da modelli : concreto-concreto oppure concreto-grafico e, in questo caso, controllando la prensione e la pressione.  **Dimostrare** di utilizzare correttamente gli strumenti di gioco o lavoro o di uso quotidiano (*Es: posate a tavola*)  **Argomentare** gli elaborati realizzati  **Trovare errori** nell’uso non corretto degli strumenti di gioco, di lavoro o di uso quotidiano.  ***IN RAPPORTO AL MUOVERSI IN UNO SPAZIO***  **Individuare** lo spazio entro il quale muoversi  **Riconoscere** situazioni di pericolo o potenzialmente tali.  **Eseguire** movimenti liberi o guidati con il corpo adeguandoli alle persone e allo spazio a disposizione.  **Descrivere** i possibili rischi/conseguenze di un agire motorio incontrollato.  **Argomentare** l’esperienza motoria libera o guidata vissuta in termini di gradimento  **Motivare** il proprio comportamento nell’esperienza motoria vissuta | 3° anno  **D1**  **Controlla l’esecuzione del gesto, valuta il rischio,**  ***IN RAPPORTO ALLA MOTRICITÀ FINE***  **Riconoscere** la spaziatura del foglio e la direzionalità del tratto grafico  **Scegliere** lo strumento più opportuno in relazione alla situazione.  **Localizzare** di una qualsiasi figura i contorni  **Eseguire** giochi di orientamento grafici sul foglio (tracciati grafo-motori) mantenendo il binario per prepararsi alla scrittura (*coloritura dentro i contorni, , tracciati singoli o continui da modello, linee verticali, oblique, curve, spezzate , procedendo da sinistra verso destra; dall’alto verso il basso* )  **Eseguire** giochi di copiatura da modelli : concreto-grafico e grafico – grafico controllando la prensione, la pressione e la precisione.  **Organizzare** il movimento braccio -mano (*motricità fine mano*) in relazione all’uso corretto degli strumenti di lavoro o di uso quotidiano come:   * pennarelli, matite, ecc... controllando prensione, pressione, precisione per eseguire tracciati grafo-motori o per colorare figure stando nei contorni, oppure * forbici controllando prensione-precisione, oppure * altri strumenti messi a disposizione per l’attività oppure di uso quotidiano (*Es: posate a tavola*)   **Argomentare** gli elaborati facendo riferimento eventualmente alle difficoltà incontrate.  **Trovare errori** nell’uso non corretto degli strumenti scelti.  ***IN RAPPORTO AL MUOVERSI IN UNO SPAZIO***  *(Di proposito, negli obiettivi non è stato messo il rispetto delle regole perché dovrebbe essere un automatismo ormai per i 5 anni, ovvero quello di conoscere la causa e l’effetto delle proprie azioni non per paura delle regole ma per aver interiorizzato i rischi )*  **Localizzare** lo spazio entro il quale muoversi  **Riconoscere** i rischi di movimenti incontrollati  **Eseguire** con padronanza, movimenti liberi o guidati adeguandoli alle persone e allo spazio a disposizione, anche in riferimento al muoversi in direzionalità diverse  **Analizzare** i possibili rischi/conseguenze di un agire motorio incontrollato  **Trovare esempi** di azioni motorie che permettano di muoversi rispettando la propria e altrui sicurezza diminuendo i rischi  **Argomentare** l’esperienza motoria libera o guidata  **Motivare** le proprie proposte (riferito ad analizzare i rischi)  **Motivare** le proprie soluzione (riferito al trovare esempi) |
|  | **D2**  **Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.**  **ORIENTAMENTO IN RAPPORTO AD UN SUONO**  **Cogliere** ritmi per eseguire movimenti statici o dinamici  **Eseguire** movimenti in modo personale e disinvolto, non stereotipato seguendo il ritmo di un tamburello (o simili) o di una musica o su indicazioni per immagini (*es. il semaforo usando cerchi o palle/pallini dei tre colori, oppure gli animali per le diverse andature come lepre-corsa, tartaruga-camminata e sasso-stop; gioco dello scatolino*)  **Eseguire** giochi di ripetizioni di semplici ritmi (*Esempio. la maestra batte con le mani o con i piedi o con strumenti musicali un ritmo o una breve sequenza di movimenti ritmati e i bambini devono riprodurli*)  **Realizzare** una semplice sequenza di movimenti libera o condivisa in gruppo seguendo l’andamento melodico di una canzone (*Esempi: cavalli e farfalle di Bortoluzzi per movimenti liberi oppure “Ce ce kule” per movimenti scelti insieme e condivisi*)  **Produrre** proposte di movimenti da imitare ai compagni su un ritmo (*Esempio: un bambino produce movimenti che i compagni osservano e poi imitano*)  **Argomentare** verbalmente o attraverso immagini il livello di gradimento (*smile o pollice mano*) l’esperienza motoria vissuta | **D2**  **Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.**  **ORIENTAMENTO IN RAPPORTO AD UN SUONO**  **Cogliere** ritmi per eseguire movimenti statici o dinamici  **Riconoscere** movimenti adatti al ritmo proposto (*Esempio: suono tamburo che ricorda il passo saltellato e si chiede di muoversi liberamente in modo adatto a tale ritmo*)  **Individuare** ritmi per coordinare i movimenti del proprio corpo con quelli dei compagni (*Esempio: ascoltiamo il ritmo e battiamo le mani tutti insieme*)  **Eseguire** la sequenza di movimento e stop controllando i movimenti del proprio corpo  **Eseguire** movimenti finora interiorizzati (*camminata, corsa, passo saltellato*) associandoli ad altri movimenti (*in avanti, indietro, laterale, verso destra o verso sinistra*) rispettando sempre il ritmo scandito dal tamburello (o simili) [*Esempio: i bambini si muovono liberamente nello spazio e cambiano il movimento in funzione del ritmo del tamburello ma sono anche invitati ad eseguire l’andatura in avanti, indietro o laterale*)  **Eseguire** giochi di ripetizioni di ritmi (*Esempio. la maestra batte con le mani o con i piedi o con strumenti musicali un ritmo o una breve sequenza di movimenti ritmati e i bambini devono riprodurli*)  **Eseguire** marcette segnando il tempo con semplici battute di mani o di piedi anche coordinandosi con i compagni  **Produrre** proposte di movimenti da imitare ai compagni su un ritmo (*Esempio: un bambino produce movimenti che i compagni osservano e poi imitano*)  **Motivare** il livello di gradimento dell’esperienza motoria | **D2**  **Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.**  **ORIENTAMENTO IN RAPPORTO AD UN SUONO**  **Cogliere** ritmi per eseguire movimenti statici o dinamici  **Cogliere** i tempi di brani musicali (veloci- lenti; pesanti-leggeri) per eseguire movimenti statici o dinamici  **Eseguire** la sequenza di movimento e stop, anche prolungati nel tempo, controllando i movimenti del proprio corpo  **Eseguire** giochi di controllo per seguire il ritmo musicale con segmenti del corpo (*Esempio: muovendo solo una parte specifica degli arti superiori: mani, polsi, dita, gomiti, spalle o muovendo solo una parte degli arti inferiori: piedi, caviglie, ginocchia*..)  **Eseguire** giochi di ripetizioni di ritmi (*Esempio. la maestra batte con le mani o con i piedi o con strumenti musicali un ritmo o una breve sequenza di movimenti ritmati e i bambini devono riprodurli*)  **Eseguire** giochi di contrasto in relazione a ritmi : (*Esempio: contrasto molto/poco : quando l’insegnante fa molto rumore con il tamburello, i bambini si muoveranno molto, quando l’insegnante fa poco rumore con il tamburello, i bambini si muoveranno poco -vale anche con rumori pre-registrati; oppure contrasto lento e veloce: quando batto il tamburo vi muoverete velocemente, quando suono i piatti vi muoverete lenti…)*  **Produrre** proposte di movimenti da imitare ai compagni su un ritmo (*Esempio: un bambino produce movimenti che i compagni osservano e poi imitano*)  **Motivare** il livello di gradimento dell’esperienza motoria anche in relazione al grado di difficoltà delle attività proposte  **Giudicare** la propria esecuzione rispetto alle consegne |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDO per lo SVILUPPO della COMPETENZA dalle Indicazioni Nazionali**  **E** | **Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento**  *[Gli obiettivi specifici in questo traguardo sono stati strutturati soffermandosi sull’aspetto esterno del corpo e delle sue diverse parti.*  *L’aspetto che riguarda invece le parti interne del corpo e le rispettive funzioni, è stato sviluppato in* ***Scienze*** *]* | | |
| **Sezioni del Traguardo per lo sviluppo della competenza** | **Il traguardo non è stato suddiviso in sezioni** | | |
| **Obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa** | 1° anno | 2° anno | 3°anno |
|  | **E**  **Riconoscere** e denominare le principali parti del corpo (testa-braccia-gambe-mani-piedi) su di sé e sugli altri  **Rappresentare graficamente** la figura umana con testa ed arti  **Costruire** il volto umano attraverso il disegno o il collage delle sue parti (occhi, naso, bocca, orecchie, capelli) (*ricostruzione della figura umana*)  **Eseguire** giochi o attività inerenti la conoscenza del corpo (*filastrocca tocca-tocca; il gioco della doccia, la passeggiata di un distratto, il naso che scappa, canzoncine sulle parti del corpo, filastrocca delle dita della mano, gioco dello specchio,.*..)  **Argomentare** il proprio elaborato grafico elencando le parti del corpo che ha disegnato o ha incollato per ricostruire il volto  **Argomentare** in forma semplice l’attività o il gioco appena svolto in termini di gradimento e perchè | **E**  **Individuare** le parti del corpo su se stesso, sugli altri e su un’immagine con un linguaggio specifico **Riconoscere** le posizioni che il corpo può assumere in movimento osservando un modello  **Rappresentare graficamente** la figura umana in modo completo.  **Costruire** il volto umano attraverso il disegno (*autoritratto dopo essersi osservati allo specchio*) o il collage delle sue parti ricercate dai giornali o date dall’insegnante (occhi, naso, bocca, orecchie, capelli)  **Costruire** la figura umana scomposta in parti: testa, busto, arti superiori ed inferiori. (*ricostruzione della figura umana*)  **Realizzare** la figura umana con materiali manipolativi utilizzando un modello (immagine, fotografia,…)  **Eseguire** giochi o attività inerenti la conoscenza del corpo *(gioco dello specchio, indovina chi è? Gioco della pecorella…)*  **Argomentare** il proprio elaborato grafico denominando le parti del corpo che ha disegnato o ha incollato per ricostruire il volto o la figura umana  **Trovare errori** nel confronto tra il proprio elaborato e il modello proposto  **Argomentare** l’attività o il gioco appena svolto in termini di gradimento e perchè | **E**  **Localizzare** le parti del corpo su se stesso, sugli altri e su un’immagine.  **Riconoscere** le posizioni che il corpo può assumere in movimento osservando un modello  **Cogliere** la simmetria della figura umana  **Rappresentare graficamente** la figura umana in modo completo e con ricchezza di particolari.  **Costruire** il volto umano attraverso il disegno (*autoritratto o ritratto del volto del compagno*) o il collage delle sue parti ricercate dai giornali o date dall’insegnante (occhi, sopracciglia, naso, bocca, orecchie, capelli)  **Rappresentare** il corpo in movimento seguendo un modello (immagine o fotografia,..) utilizzando strumenti per il disegno o materiale modellabile (pongo, creta, carta, pasta di sale)  **Eseguire** giochi o attività inerenti la conoscenza del corpo  **Rappresentare** graficamente la parte simmetrica mancante della figura umana  **Argomentare** il proprio elaborato grafico denominando le parti del corpo che ha disegnato o ha incollato per ricostruire il volto o la figura umana  **Argomentare** il disegno o prodotto realizzato seguendo il modello dato.  **Argomentare** l’attività o il gioco appena svolto in termini di gradimento e perché  **Motivare** l’elaborato grafico realizzato completando con la parte simmetrica comunicando le eventuali difficoltà incontrate  *Rif contenuto ponte di scienze Primaria: Riconoscere le parti del proprio corpo.* |