

## CURRICOLO TRASVERSALE INFANZIA CINQUE ANNI

<b>Competenza chiave europea</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>  <b>Campi di esperienza: <i>Tutti</i></b>				
<b>Fonti di legittimazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Raccomandazione del Consiglio europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018)</i></li> <li>▪ <i>Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del Primo ciclo d'Istruzione 2012</i></li> <li>▪ <i>Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2018</i></li> </ul>				
<b>Valutazione</b>	<i>Si rimanda a:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Griglia di valutazione del comportamento</i></li> </ul>				
<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b> al termine della scuola Infanzia	<b>TRAGUARDI</b> per lo sviluppo delle competenze disciplinari	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE DISCIPLINARI</b>	<b>ATTIVITÀ FORMATIVA</b> (esperienze didattico-metodologiche)
Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia a interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media delle tecnologie	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle  Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata  Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	Raggruppare e ordinare oggetti secondo criteri dati (massimo 4)  Identificare le proprietà di alcuni oggetti  Confrontare e valutare quantità  Registrare quantità utilizzando simboli  Eeguire misurazioni  Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici	Raggruppare  Riconoscere proprietà  Ordinare  Confrontare  Registrare quantità  Misurare  Riconoscere ed usare strumenti tecnologici  Individuare posizioni nello spazio  Eeguire un percorso	Forme e colori  Classificazione degli oggetti per colore, forma e proprietà (duro-morbido, liscio-ruvido)  Numeri e quantità  Simboli per la registrazione di quantità  Conoscenza di semplici strumenti tecnologici  Concetti topologici  Percorsi	Attività di apprendimento cooperativo  Attività laboratoriali  Risoluzioni dei problemi  Attività tra pari  Tutoraggio  Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer  Utilizzo di simboli e codici  Tempo del Cerchio  Giochi di gruppo

	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.;</p> <p>Esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, utilizzando termini adatti</p> <p>Eseguire correttamente un percorso</p> <p>Esplorare oggetti e strumenti tecnologici</p>	<p>Esplorare</p>	<p>Sequenze logiche</p> <p>Primi approcci al pensiero computazionale: CODING</p> <p>Regole di comportamento e turnazione</p>	
<p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici</p>	<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</p>	<p>Giocare in modo costruttivo con gli altri</p> <p>Confrontarsi con l'altro e sostenere le proprie ragioni</p>	<p>Giocare con gli altri</p> <p>Confrontarsi</p> <p>Argomentare</p> <p>Riconoscere</p>		