

CURRICOLO TRASVERSALE PER COMPETENZE – Scuola dell’Infanzia

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA	INDICATORI	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE TRASVERSALI
			SEZIONE: ALUNNI DI 5 ANNI
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	L'alunno: 1.1 Sa ascoltare e comprendere. 1.2 Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute. 1.3 Utilizza, con sempre maggiore proprietà, la lingua italiana.	<i>Ascolto e comprensione. Comunicazione verbale nell'interagire e raccontare.</i>	Ascoltare, comprendere e raccontare. Arricchire il lessico e l'articolazione della frase. Migliorare le competenze fonologiche. Esprimere correttamente bisogni, esperienze, conoscenze ed emozioni. Avvicinarsi alla lingua scritta per esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione, attraverso la scrittura.
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	L'alunno: 2.1 Comprende e utilizza brevi frasi ed espressioni di uso frequente.	<i>Ascolto e comprensione. Comunicazione verbale.</i>	Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. Comprendere e utilizzare semplici espressioni adatte alla situazione.
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	L'alunno: 3.1 Dimostra prime abilità di tipo logico. 3.2 Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali. 3.3 Inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.	<i>Raggruppamenti. Ordinamenti. Collocazione nel tempo e nello spazio. Riconoscimento e utilizzo di simboli.</i>	Raggruppare e ordinare secondo un criterio. Confrontare e valutare le quantità e associarle a simboli non convenzionali. Riferire fatti ed eventi secondo un ordine logico e temporale. Consolidare la conoscenza dei concetti topologici.
4. COMPETENZA DIGITALE	L'alunno: 4.1 Utilizza le nuove tecnologie per eseguire giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici, con la supervisione dell'insegnante.	<i>Sperimentazione.</i>	Utilizzare software per attività di gioco didattico e di elaborazione grafica con l'ausilio di diversi supporti tecnologici (PC, tablet)

5. IMPARARE AD IMPARARE	L'alunno: 5.1 E' consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti; quando occorre sa chiedere aiuto, sa porsi domande e utilizza gli errori come fonte di conoscenza. 5.2 E' consapevole dei processi realizzati.	<i>Metacognizione.</i> <i>Autonomia.</i>	Sviluppare atteggiamenti di stima e fiducia nelle proprie capacità. Saper chiedere l'aiuto dell'adulto o la collaborazione dei compagni se non si riesce ad espletare un'attività. Con l'aiuto dell'insegnante, ricavare informazioni da mappe, grafici, tabelle riempite.
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	L'alunno: 6.1 Riconosce ed esprime le esigenze e le emozioni proprie ed altrui. 6.2 Inizia a riconoscere le regole del comportamento sociale.	<i>Identità.</i> <i>Comportamento e relazioni.</i> <i>Cittadinanza.</i>	Saper riconoscere, esprimere e gestire in modo adeguato i propri sentimenti e le proprie emozioni. Saper ricostruire eventi della propria storia personale. Conoscere le tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza. Sviluppare il senso di responsabilità e condivisione di norme e valori. Collaborare al lavoro di gruppo.
7. SPIRITO DI INIZIATIVA	L'alunno: 7.1 Assume e porta a termine compiti e iniziative. 7.2 Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza: adotta strategie di problem solving.	<i>Impegno.</i> <i>Flessibilità.</i>	Eseguire le consegne con precisione e cura; assumere spontaneamente compiti e portarli a termine. Affrontare situazioni o esigenze non previste con proposte o soluzioni nuove.
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	L'alunno: 8.1 E' sensibile alla pluralità di culture, lingue ed esperienze. 8.2 Padroneggia linguaggi espressivi, artistici e multimediali. 8.3 Conosce, comunica e si esprime con il corpo.	<i>Conoscenza e rispetto.</i> <i>Espressione motoria, artistica e musicale.</i>	Accettare i compagni di differente provenienza, cultura e condizione personale e stabilire relazioni con loro. Utilizzare diversi linguaggi, grafico-pittorico, mimico gestuale, musicale, per esprimere quanto appreso. Seguire con interesse spettacoli teatrali e di animazione.

