

Scuola dell'infanzia - Traguardi specifici di apprendimento

In riferimento al modello formativo e curricolare della scuola dell'infanzia (vedi *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*, parte generale) viene qui proposto un **prospetto sintetico dei principali traguardi specifici di apprendimento**, ritenuti più adeguati a contribuire alla formazione delle **competenze trasversali**.

I traguardi comprendono **due elementi cardine** dell'azione progettuale e didattica: (1) il **processo** chiave attivato e (2) **l'oggetto** su cui il processo si esplicita.

1) I processi sono articolati secondo la tripartizione *interpretazione-azione-autoregolazione* (si veda, a tal proposito, l'introduzione al *Piano di studio* e la struttura dei piani disciplinari); pertanto, i processi di **interpretazione** fanno capo alle modalità attraverso cui l'allievo legge e comprende la situazione didattica o di vita proposta, i processi di **azione** concernono i modi in cui l'allievo interviene in risposta ad un problema (attivando una serie di possibili operazioni mentali, espressive, motorie ecc.) e, infine, i processi di **autoregolazione** descrivono come l'allievo riflette sull'esperienza, apprende da essa e modifica, se necessario, le proprie strategie.

2) Gli oggetti rappresentano un repertorio indicativo di **contenuti di conoscenza e di abilità**, nonché di **situazioni di apprendimento** declinabili nei vari ambiti di esperienza. Per questo motivo, al termine dell'elenco dei traguardi specifici di apprendimento sono indicati ulteriori temi, estrapolati dai rispettivi ambiti di esperienza, con lo scopo di facilitare la progettazione e l'organizzazione didattica.

I traguardi specifici sono concepiti secondo una logica **al tempo stesso circolare e progressiva**. Essi sono **circolari** in quanto, dopo una fase di *interpretazione* del fenomeno proposto e di *azione* su di esso, attraverso l'*autoregolazione* l'allieva o l'allievo può tornare sulle proprie concezioni e scelte, modificando o riconsiderando – se necessario – il proprio modo di pensare, percepire e agire. Sono invece **progressivi** poiché il livello di complessità dei processi attivati varia in relazione allo sviluppo dell'allievo: per un'allieva o un allievo dell'anno facoltativo può essere sufficiente – o già sfidante – sollecitare un processo di *interpretazione*; per un'allieva o un allievo del livello obbligatorio 1 è invece realistico promuovere anche processi di *azione*; mentre per un'allieva o un allievo del livello obbligatorio 2 risulta auspicabile favorire contesti di apprendimento in grado di attivare i primi, essenziali processi di *autoregolazione*.

Questa scansione resta tuttavia **indicativa**, pur potendo apparire **generalmente plausibile**: la notevole eterogeneità evolutiva della popolazione della scuola dell'infanzia richiede infatti una **calibrazione delle attese** sulla base delle **osservazioni professionali della o del docente**.

Fatte salve tali premesse, lo schema seguente illustra come tale modulazione dei processi possa realizzarsi, ad esempio, nell'ambito della competenza dello sviluppo personale: come già affermato, se per un'allieva o un allievo dell'obbligatorio 2 è realistico stimolare l'attivazione integrata di tutti e tre i processi, negli allievi più piccoli si riscontrano prevalentemente processi di *interpretazione*, oppure di *interpretazione* associati ai primi elementi di *azione*.

Sviluppo personale

Strutture/processi	Livello		
	Base (ad es., facoltativo)	Intermedio (ad es. obbligatorio 1)	Avanzato (ad es. obbligatorio 2)
Processi di interpretazione	Cogliere (ed esprimere) le emozioni suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento	Cogliere (ed esprimere) le emozioni suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento	Cogliere (ed esprimere) le emozioni suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento
Processi di azione	-	Descrivere con parole semplici le proprie ragioni , i propri stati d'animo , le proprie preferenze	Descrivere con parole semplici le proprie ragioni , i propri stati d'animo , le proprie preferenze
Processi di autoregolazione	-	-	Giustificare una scelta sulla base di preferenze personali o di scopi condivisi

Deve risultare chiaro che quanto illustrato costituisce **solo un orientamento di massima**, poiché le differenze nei tempi di apprendimento e nelle tappe evolutive dei bambini portano le docenti e i docenti a **operare opportune regolazioni** in base alle caratteristiche del gruppo o dei singoli allievi. È inoltre sempre possibile – e talvolta auspicabile – proporre **attività che stimolino le diverse categorie di processi** in tutte le età di riferimento, nell'ottica di una **sfida cognitiva crescente** e di un **apprendimento permanente**, che – nel caso delle competenze trasversali – dovrebbe riguardare **l'intero percorso della scuola dell'obbligo**. Sarà poi compito dell'insegnante **definire attese realistiche** in relazione al livello di sviluppo e alle potenzialità delle allieve e degli allievi della propria sezione.

I traguardi specifici non vanno intesi in senso prescrittivo o vincolante: essi offrono piuttosto un **supporto all'analisi della competenza generale e alla scomposizione del compito**, contribuendo a delineare **traiettorie operative chiare e flessibili**, capaci di coprire ampie porzioni del curriculum della scuola dell'infanzia.

Poiché i traguardi non sono prescrittivi, è anche possibile **adattarli o riformularli**, quando le circostanze lo richiedono. Ad esempio, il traguardo specifico di apprendimento del *Pensiero riflessivo e critico* – «Riconoscere l'esistenza e la pertinenza di punti di vista differenti» – può essere semplificato in «Riconoscere l'esistenza di punti di vista differenti», qualora si ritenga che il riconoscimento

della *pertinenza* (e quindi del valore o della validità) dei diversi punti di vista rappresenti un'operazione cognitiva più complessa, da affrontare in una fase successiva del percorso.

L'incrocio riportato nelle diverse tabelle è stato elaborato per **sostenere la progettazione didattica**, offrendo **referimenti espliciti ai campi di esperienza disciplinari**. Tuttavia, l'ideazione, la progettazione e la pianificazione dei percorsi dovrebbero privilegiare **uno sguardo trasversale**, che costituisce il **referimento principale per la valutazione delle competenze** dell'allieva o dell'allievo al termine della scuola dell'infanzia.

In questa prospettiva – e al fine di inquadrare le diverse manifestazioni di competenza in un'ottica evolutiva – alle declinazioni dei traguardi è stato premesso un **box** contenente i **principali criteri di sviluppo e di apprezzamento della competenza**. Tali criteri rappresentano **punti di riferimento stabili** per la **promozione**, l'**osservazione** e la **valutazione** delle esperienze didattiche ed educative, lungo l'intero percorso della scuola dell'infanzia.

Sviluppo personale

*Traguardo generale di competenza: **Riconoscere e attivare risorse personali e ambientali, in relazione con gli altri e con i vincoli situazionali, per realizzare una progressiva responsabilità e crescente autonomia rispetto all'adulto, in relazione a variegati contesti di esperienza.***

Criteri di sviluppo e di apprezzamento della competenza: consapevolezza ed espressione di sé, fiducia, flessibilità e adattamento, autonomia, autocontrollo, responsabilità, rispetto, progettualità, curiosità e interesse, sensibilità al contesto.

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motoria
Interpretazione (come l'allievo legge la situazione posta)	Riconoscere le proprie caratteristiche personali (emozioni, attributi, valenze) nelle diverse esperienze di apprendimento Riconoscere e valorizzare attraverso forme espressive diverse la propria storia personale, familiare, il proprio vissuto scolastico e l'ambiente di vita Identificare gli spazi di vita familiari e locali. Cogliere ed esprimere le emozioni suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento Scegliere un'attività da svolgere senza chiedere indicazioni e aiuto Identificare le proprie abilità e risorse per far fronte ad un gioco, un compito, un'attività Individuare azioni e attività che rappresentano una possibile sfida per l'allievo				
Azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	Realizzare vari tipi di attività nel rispetto delle regole comuni Confrontare le proprie emozioni con quelle degli altri				

	Spiegare il proprio punto di vista Attribuire intenti e significati, personali o condivisi, a oggetti, narrazioni, prodotti, gesti ecc. Descrivere con parole semplici le proprie ragioni, i propri stati d'animo, le proprie preferenze Formulare dei propositi o dei piani di azione in funzione degli scopi da perseguire Tradurre in varie forme espressive, motorie e simboliche emozioni e stati d'animo
Autoregolazione e (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)	Controllare i risultati della propria azione e correggerla, se necessario, in base agli scopi Giudicare e considerare le conseguenze, possibili o reali, di pensieri, decisioni e azioni, reali, immaginarie o ipotetiche Giustificare una scelta sulla base di preferenze personali o di scopi condivisi

Collaborazione

*Traguardo generale di competenza: **Cogliere le opportunità di relazione con l'altro e con il gruppo, coordinando in modo propositivo il proprio agire, accettando le diverse sensibilità ed opinioni e regolandosi conseguentemente, al fine di realizzare progetti didattici e di vita condivisi.***

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: iniziativa, autostima e stima dell'altro, riconoscimento delle diversità, condivisione degli scopi, organizzazione del lavoro cooperativo, capacità di adattamento al gruppo e agli altri, spirito di condivisione, gestione dei conflitti

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motoria
Interpretazione (come l'allievo legge la situazione)	Riconoscere le proprie caratteristiche in funzione del lavoro con gli altri Riconoscere e valorizzare qualità personali di altri compagni in relazione al lavoro di gruppo Identificare e mettere a disposizione del gruppo un proprio contributo Individuare regole, vincoli e possibili scopi comuni agli altri bambini nel raggiungimento di un certo fine Cogliere l'opportunità della collaborazione in situazioni di vita quotidiana				
Azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	Attribuire rilevanza a punti di vista e modi di fare differenti all'interno del gruppo Confrontare vari modi possibili di interagire e di lavorare in coppia o gruppo				

	Realizzare forme di interazione, spontanee o guidate da regole anche in rapporto ad uno scopo comune o nella vita di tutti i giorni Organizzare un'attività collettiva in considerazione dei vincoli della situazione Pianificare sequenze di attività considerando ruoli, compiti e/o qualità di ciascun membro del gruppo Utilizzare norme comportamentali o semplici protocolli per la gestione di differenze e conflitti
Autoregolazione e (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)	Regolare la propria azione sulla base del funzionamento e delle esigenze del gruppo, proponendo eventuali correttivi Giudicare aspetti di funzionamento del gruppo, riconoscendo aspetti positivi ed altri migliorabili Motivare le decisioni prese a livello personale o di gruppo in merito ai risultati o alle modalità di interazione

Comunicazione

Traguardo generale di competenza: Comprendere ed esercitare varie forme comunicative, attraverso una vasta gamma di modalità espressive, verbali o non verbali, adattandosi rispetto al contesto e alle finalità (artistiche, espositive, conative ecc.).

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: atteggiamento comunicativo, ascolto e comprensione, piacere nell'esprimersi di fronte agli altri, sensibilità e adattamento al contesto

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motoria
Interpretazione (come l'allievo legge la situazione)	Riconoscere la necessità della comunicazione in svariate situazioni quotidiane Cogliere gli elementi principali del contesto comunicativo preso in considerazione (parole adeguate, modi di dire, espressioni ecc.) Cogliere il significato di una consegna verbale Scegliere parole, espressioni, modalità più adeguate a realizzare l'intento comunicativo				
Azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	Attribuire significati e intenti comunicativi a personaggi reali o inventati, compagni, docente ecc. Classificare e distinguere varie lingue ed espressioni verbali (italiano, dialetto, termini stranieri, linguaggio dei fumetti ecc.) Descrivere modi di dire, parole, segnali non verbali				

	Produrre un messaggio comunicativo, verbale e non verbale, utilizzando diverse forme espressive Ricavare un significato principale da una comunicazione, una narrazione o una discussione Utilizzare regole di comunicazione e modelli comunicativi in relazione a situazioni di apprendimento e/o di vita quotidiana
Autoregolazione (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)	Chiarificare parti del proprio messaggio comunicativo Giustificare la scelta delle proprie parole e dei propri intenti comunicativi, integrandone eventualmente di nuove/i Regolare la comunicazione sulla base degli esiti della stessa

Pensiero riflessivo e critico

Traguardo generale di competenza: Riconoscere, confrontare, categorizzare e rappresentare modi diversi di pensare, essere e agire rispetto al proprio o in relazione ad una situazione specifica, considerando, scegliendo e motivando quelli più affini agli scopi e ai bisogni identificati.

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: considerazione risorse e vincoli, decentramento, progettualità, atteggiamento positivo, curiosità, flessibilità, sensibilità e adattamento al contesto

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motorietà
Interpretazione (come l'allievo legge la situazione)	Cogliere incoerenze, diversità e analogie nei modi di pensare e agire propri e altrui, oppure nei fenomeni osservati Individuare varie forme di regolarità o irregolarità nei fenomeni quotidiani (ad es. scorrere del tempo, organizzazione spaziale, storia personale ecc.) Identificare gli aspetti insoliti, oscuri o ambigui di un fatto, di un oggetto, di un problema Riconoscere l'esistenza e la pertinenza di punti di vista differenti Scegliere alcune possibili strategie per attivare una verifica delle proprie idee				
Azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	Analizzare e confrontare e mettere in relazione fatti, opinioni, oggetti, strategie ecc. Attribuire significato a posizioni diverse, assumendo anche le parti dell'altro (giochi di ruolo)				

	Ideare piani e possibilità operative per ricavare informazioni di vario tipo da un oggetto di studio Progettare strategie per misurare un oggetto utilizzando unità di misura non convenzionali. Rappresentare in varie modalità gli esiti di attività di ricerca e di sperimentazione (schema corporeo, funzionamento di un oggetto ecc.) Spiegare la propria opinione in merito a fenomeni osservati e discussi in sezione Trovare similarità e differenze tra dati oggettivi e soggettivi ricavati da esperienze quotidiane
Autoregolazione e (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)	Argomentare a favore o contro un'idea o un'opinione Giustificare le proprie idee facendo ricorso a vari linguaggi e tipologie di pensiero (convergente, divergente ecc.)

Pensiero Creativo e risoluzione di problemi

Traguardo generale di competenza: Scegliere e utilizzare varie forme e modalità espressive e materiali - anche sulla base di una formulazione di ipotesi - al fine di ricercare e inventare con piacere e curiosità soluzioni nuove, flessibili e divergenti, in risposta ad una situazione-stimolo o a un problema di utilità personale o collettiva.

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: atteggiamento positivo, curiosità, apertura al nuovo, flessibilità, sensibilità al contesto, perseveranza

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere, motricità
Interpretazione (come l'allievo legge la situazione)	Individuare nella situazione presentata elementi chiave, collegamenti, relazioni e risorse Riconoscere aspetti della propria esperienza all'interno di situazioni creative o problematiche Scegliere, all'interno di vari oggetti o modelli, le risorse più opportune per affrontare il problema				
Azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	Analizzare un oggetto, un prodotto o un fenomeno identificandone le componenti rilevanti per la soluzione di un problema Confrontare piani di azione e modalità di realizzazione differenti Creare supporti di sintesi o altri prodotti finalizzati all'istituzionalizzazione dell'apprendimento Formulare piani di azione e strategie sotto forma di sequenze operative				

	Ideare e progettare possibili percorsi risolutivi o approcci, divergenti o convergenti Rappresentare attraverso diversi codici e linguaggi i contenuti indagati nella situazione e i processi interpretativi e/o risolutivi Riformulare idee e procedure Utilizzare canali differenziati e mezzi espressivi diversi per manifestare bisogni, emozioni, sentimenti, idee o per realizzare prodotti personali.
Autoregolazione (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)	Motivare le scelte che hanno portato ad affrontare la situazione Riconoscere errori, incoerenze o aspetti da modificare nella propria proposta

Strategie di apprendimento

Traguardo generale di competenza: Rievocare, identificare, attivare e adattare rappresentazioni, modelli comportamentali o cognitivi e risorse personali con lo scopo di agire con perseveranza sulla realtà da indagare e manipolare.

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: capacità di osservare, attenzione, partecipazione attiva, memorizzazione, imitazione

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, motricità	benessere
Interpretazione (come l'allievo legge la situazione)	Individuare caratteristiche soggettive o obiettive negli oggetti (connotazione/denotazione) Rievocare le preconoscenze Riconoscere modelli, forme e procedure di indagine già note Selezionare una strategia di apprendimento adeguata alla situazione					
Azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	Analizzare il compito da affrontare Confrontare modalità diverse di apprendimento Eseguire procedure, modelli, comportamenti in imitazione del compagno o dell'adulto Ideare forme e procedure per esplorare la realtà Organizzare il proprio ambiente di apprendimento in base a necessità e scopi Pianificare sequenze e procedure di apprendimento					
Autoregolazione						

(come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)	Giudicare in tempo reale l'efficacia delle strategie adottate adattando il proprio apprendimento Trovare errori rispetto a modalità di azioni improduttive con lo scopo di migliorare il proprio approccio
---	---

Tecnologie e media

Traguardo generale di competenza: Riconoscere e fare capo a varie tipologie di media, procedure e supporti tecnologici, opportunamente preimpostati dal docente, al fine di costruire un'ampia rappresentazione dell'ambiente e di interagire attivamente con la realtà interna ed esterna.

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: considerazione di rischi e opportunità e di vincoli e risorse, flessibilità, sensibilità al contesto

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motoricità
Interpretazione (come l'allievo legge la situazione)	Individuare schemi, routine, progressioni, similarità in una situazione di apprendimento relativa a tecnologie e media. Riconoscere dispositivi che fanno parte dell'esperienza personale. Riconoscere istruzioni formali come ricette, istruzioni di gioco o di costruzioni, coreografie di ballo, eccetera.				
Azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	Decifrare semplici contributi in diversi linguaggi mediali (testo, immagine, simbolo, audio, film, ...). Eseguire semplici procedure nella realizzazione di un progetto personale o collettivo Formulare ipotesi relativamente ad apparecchi, macchinari, dispositivi appartenenti alla vita quotidiana Formulare una successione di semplici istruzioni per risolvere un problema. Ideare regole, sequenze, procedure alla base di giochi, inventati o rivisti				

	Organizzare oggetti in base a una proprietà scelta in modo da trovarli più velocemente (forma, dimensione, colore, ...). Spiegare l'uso di un materiale scelto o una successione di semplici istruzioni Utilizzare i media in modo giocoso e creativo. Utilizzare funzioni di base di vari dispositivi medialti.
Autoregolazione (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)	Chiarificare il proprio messaggio comunicativo in un contesto di spiegazione di sequenze, procedure, regole ecc. Giudicare il proprio prodotto o operato al fine di apportare regolazioni opportune o modificare le proprie scelte. Motivare la scelta di una fonte mediale o dell'uso di un determinato strumento per eseguire una specifica attività. Trovare errori o aspetti da modificare nell'interpretazione o nell'uso dei media.

Possibili incroci con gli ambiti di esperienza

L'elenco qui presentato non è certamente esaustivo, ma rappresenta solo un possibile repertorio di nessi conoscitivi o pratici con gli ambiti di esperienza così come previsti dal modello curricolare della scuola dell'infanzia, in un discorso di contiguità con i traguardi di competenza disciplinari attesi nell'ambito primo ciclo scolastico.

Ambiente: Storia personale e famiglia, vissuto istituzionale, crescita e sviluppo, temporalità, simboli e riti, ambiente biotico e abiotico e antropico (allevamenti, semine, stagionalità, ...), ambienti e oggetti di vita (famigliare, scolastico, sociale...), vita in comune (gestione conflitti, regole, norme e valori), sentimenti ed emozioni, culture, pericoli e rischi, sensorialità e benessere (igiene, ...),

Immagini, forme e suoni: parole; emozioni; percezioni; preferenze; produzioni musicali (canto, brani, danze, ruoli ecc.), visive (disegni, composizioni cromatiche, fotografie) e plastiche (modellaggio, costruzioni), mimico-gestuali e teatrali; oggetti, materiali e strumenti (naturali, artificiali, di riciclo); figure dello spazio e del piano; luoghi dell'arte (musei, mostre, concerti ecc.);

Lingue: aspetti fonologici (parlare, ascoltare, suoni delle diverse lingue) aspetti lessicali (lessico ad alta frequenza/parole d'uso quotidiano in base ai contesti e lessico a bassa frequenza/parole rare, legate ad un contesto specifico, significato delle parole, parole nuove, radici delle parole..) e morfosintattici (struttura frasale, particolarità della lingua), generi testuali (racconti, testi regolativi, poesie/filastrocche, canzoni), interazione verbale (ascolto, rispetto dei turni di parola, co-costruzione, rispetto dell'opinione altrui, partecipazione attiva), corrispondenza tra suono e gesto grafico, simboli grafici nell'ambiente.

Spazio, numeri e logica: temporalità comune (senso del tempo, calendario, fasi della giornata, clessidre, timer, sequenza del quotidiano, nessi temporali)

lessico matematico numeri e lettere scritti, simboli nell'ambiente circostante quantità, nessi causali), forme geometriche e nuove figure combinate, orientamento nello spazio e relazioni spaziali (sopra, sotto, destra, sinistra, davanti, dietro, ...), implicazioni dei punti di vista nell'osservazione della realtà (vista dall'alto, oggetti che si vedono o sono coperti da altri oggetti), rappresentazioni spaziali (percorsi, mappe, plastici, disegno...) e trasposizione spaziale, associazioni, seriazioni, classificazioni di oggetti/figure/ situazioni in base a categorie flessibili, simboli per rappresentare sequenze, ricette, procedure, divieti, educazione stradale, costanza della quantità (span 3, stima del proprio peso e misura, rapporto di quantità tra due gruppi di oggetti, cardinalità), identificazione dei dati di una situazione di apprendimento (costruire con l'adulto una procedura/rappresentazione grafica della SP), problemi di vita quotidiani (quanti ne mancano, quanti siamo in tutto, corrispondenza termine a termine, partizione, aggiungere/togliere, utilizzare il numero nelle situazioni quotidiane).

Salute, benessere e motricità: alimentazione (stagionale, caratteristiche degli alimenti, cibo e culture...), benessere (igiene, vestiario, gestualità, emozioni, alfabetizzazione delle emozioni), spazio degli oggetti con i pari, salute/malattia, giochi psicomotori (forza, agilità, equilibrio, propriocettività, coordinazione motoria, coraggio, perseveranza, memorizzazione delle sequenze) e socio motori (ruoli, regole, strategie, invenzione...), il movimento.