

**CAMPO ESPERIENZA : IL SE' E L'ALTRO 3 ANNI I QUADRIMESTRE**

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITA'</b>	<b>VALUTAZIONE</b>
<b>COMUNICARE</b>	ACCETTA DI STARE ASCUOLA SENZA LA PRESENZA PARENTALE.	- SUPERARE IL DITACCO DAI GENITORI.  - CONOSCERE LA PROPRIA STORIA PERSONALE E FAMILIARE.	- GIOCHI SIMBOLICI, CONVERSAZIONI PRATICHE DI CONOSCENZE DELLE REGOLE.  -RACCONTI, POESIE, REALIZZAZIONI DI CARTELLONI MURALI, PICCOLI MANUFATTI, LIBRO SULLA FAMIGLIA.	- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.  - ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.  - OSSERVAZIONE DIRETTA.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	RICONOSCE LE CARATTERISTICHE DELLE PRINCIPALI FESTIVITA' RELIGIOSE. SOCIALIZZA CON ADULTI E COETANEI. DISTINGUE CHI E' DIVERSO DA SE'.	- RICONOSCERE LE PRINCIPALI FESTIVITA' RELIGIOSE.  - SOCIALIZZARE CON ADULTI E COETANEI.  - DISTINGUERE CHI E' DIVERSO DA SE'.	- OSSERVAZIONI, REGISTRAZIONI E VERBALIZZAZIONE DI MUTAMENTI LEGATI ALLA CRESCITA.	- GRIGLIE.  - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.
<b>PENSIERO CRITICO</b>	DIMOSTRA INTERESSE PER IL RACCONTO DEGLI ALTRI.	- DIMOSTRARE INTERESSE PER IL RACCONTO DEGLI ALTRI.		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	PARLA E GIOCA CON ALTRI BAMBINI.	- PARLARE E GIOCARE CON ALTRI BAMBINI.		
<b>COLLABORARE</b>	RICONOSCE L'AUTORITA' DELL'INSEGNANTE.	- RICONOSCERE L'AUTORITA' DELL'INSEGNANTE.		

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO 3 ANNI II QUADRIMESTRE**

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE</b>	<b>VALUTAZIONE</b>
<b>COMUNICARE</b>	IL BAMBINO SVILUPPA IL SENSO DELL'IDENTITA' PERSONALE. SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE.	- COMPRENDERE LA PROPRIA IDENTITA' PERSONALE.  - CONOSCERE LA PROPRIA STORIA PERSONALE E FAMILIARE.	- NARRAZIONE AUTOBIOGRAFICA ATTRAVERSO FOTO E OGGETTI PERSONALI.  - RAPPRESENTAZIONE SIMBOLICA DELLA PROPRIA BIOGRAFIA.	- SCHEDE DI VERIFICA, GRIGLIE, ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI E SULLE DIVERSITA' CULTURALI. RIFLETTE, SI CONFRONTA CON ADULTI E BAMBINI. E' CONSAPEVOLE DELLE DIFFERENZE.	- FORMULARE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI.  - RIFLETTERE E CONFRONTARSI CON ADULTI E BAMBINI.  - COMPRENDERE LE DIFFERENZE.	- GIOCHI LIBERI E GUIDATI, CONVERSAZIONI, LETTURA-STIMOLO, ASCOLTO E RIELABORAZIONE.  - STORIE SULLE FESTIVITA' RELIGIOSE, REALIZZAZIONE DI LAVORI DI GRUPPO E DI MANUFATTI.	
<b>PENSIERO CRITICO</b>	ASCOLTA GLI ALTRI.	- ASCOLTARE GLI ALTRI.		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	DIALOGA E DISCUTE, GIOCA E LAVORA CON GLI ALTRI BAMBINI.	- DIALOGARE E DISCUTERE, GIOCARE E LAVORARE CON GLI ALTRI BAMBINI.		
<b>COLLABORARE</b>	COMPRENDE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA'.	- COMPRENDERE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA'.		

**CAMPO DI ESPERIENZA : IL SE' E L'ALTRO 4 ANNI I QUADRIMESTRE**

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITA'</b>	<b>VALUTAZIONE</b>
<b>COMUNICARE</b>	IL BAMBINO SVILUPPA IL SENSO DELL' IDENTITA' PERSONALE. SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPRENDERE LA PROPRIA IDENTITA' PERSONALE E LE PROPRIE ESIGENZE.</li> <li>- CONOSCERE LA PROPRIA STORIA PERSONALE E FAMILIARE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI SIMBOLICI.</li> <li>- CONVERSAZIONI, RACCONTI, POESIE, REALIZZAZIONE DI CARTELLONI MURALI, PICCOLI MANUFATTI, LIBRI SULLA STORIA DELLA PROPRIA FAMIGLIA.</li> <li>- CONDIVISIONE DI REGOLE ATTRAVERSO LA DISCUSSIONE E DI UN RACCONTO STIMOLO E LA CREAZIONE DI CARTELLONI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI, RELIGIOSI E SULLE DIVERSITA' CULTURALI. RIFLETTE, SI CONFRONTA CON ADULTI E BAMBINI. E' CONSAPEVOLE DELLE DIFFERENZE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- FORMULARE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI.</li> <li>- RIFLETTERE E CONFRONTARSI CON ADULTI E BAMBINI.</li> <li>- CONOSCERE LE DIFFERENZE.</li> </ul>		
<b>PENSIERO CRITICO</b>	ASCOLTA GLI ALTRI	- ASCOLTARE GLI ALTRI NEL PICCOLO GRUPPO.		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	DIALOGA E DISCUTE, GIOCA E LAVORA CON GLI ALTRI BAMBINI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DIALOGARE E DISCUTERE, GIOCARE E LAVORARE CON GLI ALTRI BAMBINI.</li> <li>- COLLABORARE CON I COETANEI.</li> </ul>		
<b>COLLABORARE</b>	COMPRENDE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA'.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPRENDERE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA' NEL CONTESTO SCOLASTICO.</li> <li>- ESEGUIRE SEMPLICI REGOLE DI COMPORTAMENTO.</li> </ul>		

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO 4 ANNI II QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	E' CONSAPEVOLE DELLA PROPRIA IDENTITA' PERSONALE, DELLE PROPRIE ESIGENZE E DEI PROPRI SENTIMENTI. SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE, CONOSCE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA E DELLA COMUNITA'.	- COMPRENDERE LA PROPRIA IDENTITA' PERSONALE, LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI.  - CONOSCERE LA PROPRIA STORIA PERSONALE E FAMILIARE.  - CONOSCERE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA E DELLA COMUNITA'.	- GIOCHI SENSO-PERCETTIVI, GIOCHI SIMBOLICI, GIOCHI DI COPPIA, GIOCHI A SQUADRE ANCHE TRADIZIONALI.  - STORIE FOTOGRAFICHE, POESIE, RACCONTI, CONVERSAZIONI GUIDATE IN CIRCLE-TIME.  - DISCUSSIONE BASATA SU UN RACCONTO-STIMOLO PER CONOSCERE E RISOLVERE I PROBLEMI SECONDO REGOLE STABILITE.	- SCHEDE DI VERIFICA, GRIGLIE, ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SULLE DIVERSITA' CULTURALI, SU CIO' CHE E' BENE O MALE, SULLA GIUSTIZIA. RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI. E' CONSAPEVOLE DELLE DIFFERENZE E SA AVERNE RISPETTO.	- FORMULARE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SU CIO' CHE E' BENE O MALE.  - RIFLETTERE, CONFRONTARSI E DISCUTERE CON ADULTI E BAMBINI.  - CONOSCERE LE DIFFERENZE E RISPETTARLE.	- LE ROUTINE: IL CALENDARIO DEGLI INCARICHI.  - CARTELLONI MURALI, PICCOLI MANUFATTI.	
<b>PENSIERO CRITICO</b>	ASCOLTA GLI ALTRI E DA' SPIEGAZIONI DEL PROPRIO COMPORTAMENTO.	- ASCOLTARE GLI ALTRI E DARE SPIEGAZIONI DEL PROPRIO COMPORTAMENTO.		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	DIALOGA, DISCUTE ED IN PARTE PROGETTA. GIOCA E LAVORA IN MODO CREATIVO CON GLI ALTRI BAMBINI.	- DIALOGARE, DISCUTERE ED IN PARTE PROGETTARE.  - GIOCARE E LAVORARE IN MODO CREATIVO CON GLI ALTRI BAMBINI.		
<b>COLLABORARE</b>	COMPRENDE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA' NEI DIVERSI CONTESTI. SA SEGUIRE SEMPLICI REGOLE COMPORTAMENTALI.	COMPRENDERE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA' NEI DIVERSI CONTESTI. - SEGUIRE SEMPLICI REGOLE COMPORTAMENTALI.		

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE E L'ALTRO 5 ANNI I QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	E' CONSAPEVOLE DELLA PROPRIA IDENTITA' PERSONALE, DELLE PROPRIE ESIGENZE E DEI PROPRI SENTIMENTI. SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE, CONOSCE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA E DELLA COMUNITA'.	- COMPRENDERE LA PROPRIA IDENTITA' PERSONALE, LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI.  - CONOSCERE LA PROPRIA STORIA PERSONALE E FAMILIARE.  - CONOSCERE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA E DELLA COMUNITA'.	- GIOCARE PER CONOSCERSI E FARSI CONOSCERE E RICONOSCERE.  - CONVERSAZIONI IN CIRCLE - TIME.  -DRAMMATIZZAZIONI, NARRAZIONI DI STORIE, POESIE, FILASTROCCHES E CANTI.  - CONVERSAZIONI SULLE TRADIZIONI E LE ATTIVITA' LEGATE ALLE FESTE RELIGIOSE.	- SCHEDE DI VERIFICA.  - ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.  - GRIGLIE.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SULLE DIVERSITA' CULTURALI, SU CIO' CHE E' BENE O MALE, SULLA GIUSTIZIA. RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI. E' CONSAPEVOLE DELLE DIFFERENZE E SA AVERNE RISPETTO.	- CONOSCERE ALCUNI ASPETTI DELLA PROPRIA ESISTENZA E DELLA RELIGIONE; INTERROGARSI SU COSA E' BENE E COSA E' MALE.  - CONFRONTARSI, DISCUTERE CON ADULTI E BAMBINI.  - COMPRENDERE LE DIFFERENZE E RISPETTARLE.	- REALIZZAZIONE DI UN CARTELLONE MURALE E PICCOLI MANUFATTI.  - CONVERSAZIONI PRATICHE DI CONOSCENZA DELLE REGOLE E DEI PRINCIPI COSTITUZIONALI.	
<b>PENSIERO CRITICO</b>	ASCOLTA GLI ALTRI NEL PICCOLO GRUPPO E TENTA DI DARE SPIEGAZIONI DEL PROPRIO COMPORTAMENTO.	- ASCOLTARE GLI ALTRI NEL PICCOLO GRUPPO E TENTARE DI DARE SPIEGAZIONI DEL PROPRIO COMPORTAMENTO.  -USARE SEMPLICI REGOLE DI CORTESIA.		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	DIALOGA, DISCUTE E SI CONFRONTA CON GLI ALTRI IN VISTA DI UNO SCOPO COMUNE.	- DIALOGARE, DISCUTERE E CONFRONTARSI CON GLI ALTRI IN VISTA DI UNO SCOPO COMUNE.		
<b>COLLABORARE</b>	GIOCA E LAVORA IN MODO CREATIVO CON GLI ALTRI BAMBINI. COMPRENDE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA' NEI DIVERSI	- GIOCARE E LAVORARE IN MODO CREATIVO CON GLI ALTRI BAMBINI.  - COMPRENDERE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI		

CONTESTI; SA SEGUIRE  
SEMPLICI REGOLE DI  
COMPORAMENTO.

RESPONSABILITA' NEI DIVERI  
CONTESTI; SEGUIRE SEMPLICI  
REGOLE DI COMPORAMENTO.

-RISPETTARE INCARICHI E  
MANSIONI DATE.

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO 5 ANNI II QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	E' CONSAPEVOLE DELLE PROPRIE ESIGENZE E DEI PROPRI SENTIMENTI, SA CONTROLLARLI ED ESPRIMERLI IN MODO ADEGUATO.	- ESPRIMERE I PROPRI BISOGNI E LE PROPRI EMOZIONI IN MODO ADEGUATO.	- CONVERSAZIONI, CIRCLE-TIME, DRAMMATIZZAZIONI INCENTRATE SULL'ESPRESSIONE DELLE EMOZIONI.	- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.  - ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SULLE DIVERSITA' CULTURALI, SU CIO' CHE E' BENE E CIO' CHE E' MALE, SULLA GIUSTIZIA. HA RAGGIUNTO UNA PRIMA CONSAPEVOLEZZA DEI PROPRI DIRITTI E DEI DIRITTI DEGLI ALTRI, DEI VALORI, DELLE RAGIONI E DEI DOVERI CHE DETERMINANO IL SUO COMPORTAMENTO.	<p>- COMPRENDERE ALCUNI SEMPLICI MESSAGGI LEGATI ALLE FEDI RELIGIOSE.</p> <p>- SVILUPPARE IL SENSO DI APPARTENENZA ALLA PROPRIA CULTURA.</p> <p>- CONOSCERE ALCUNI ASPETTI, IDEE, VALORI RICONDUCIBILI A CULTURE DIVERSE DA QUELLA DI APPARTENENZA.</p> <p>- COMPRENDERE CHE LA DIVERSITA' INTER-INDIVIDUALE DI QUALSIASI NATURA E' UNA RISORSA.</p> <p>- COMPRENDERE IL SIGNIFICATO DEI DIRITTI FONDAMENTALI DELL'INFANZIA.</p> <p>- ACCETTARE LE REGOLE DELLA CONVIVENZA CIVILE E COMPRENDERNE LA FUNZIONE SOCIALE.</p>	<p>- OSSERVAZIONE DI FOTOGRAFIE CHE RIPRODUCANO ATTEGGIAMENTI ED EMOZIONI.</p> <p>- NARRAZIONE DI STORIE DELLA TRADIZIONE CULTURALE E RELIGIOSA DI APPARTENENZA E DI ALTRE CULTURE E RELIGIONI.</p> <p>- CONVERSAZIONE SULLE TRADIZIONI E LE ATTIVITA' LEGATE ALLE FESTE RELIGIOSE.</p> <p>- REALIZZAZIONE DI LAVORI DI GRUPPO IN CUI SIA ESSENZIALE IL CONTRIBUTO DI TUTTI I SINGOLI COMPONENTI.</p> <p>- CONDIVISIONE DI REGOLE SOCIALI ATTRAVERSO LA DISCUSSIONE COLLETTIVA.</p> <p>L'ESEMPLIFICAZIONE, LA SIMULAZIONE, IL ROLE-PLAYING, LA CREAZIONE DI CARTELLONI.</p>	<p>- OSSERVAZIONE DIRETTA (CON REGISTRAZIONE CARTACEA E/O VIDEO).</p> <p>- GRIGLIE.</p> <p>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.</p>
<b>PENSIERO CRITICO</b>	ASCOLTA GLI ALTRI E DA' SPIEGAZIONI DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA.	<p>- COMPRENDERE CHE GLI ALTRI POSSONO AVERE UN PUNTO DI VISTA DIVERSO DAL PROPRIO.</p> <p>- ASCOLTARE GLI ALTRI.</p> <p>- DARE SPIEGAZIONI DEL PROPRIO PUNTO DI VISTA.</p>	<p>- SESSIONI DI APPRENDIMENTO COOPERATIVO IN PICCOLI GRUPPI.</p> <p>- ATTRIBUZIONE DI INCARICHI A ROTAZIONE PERIODICA PER VARIE MANSIONI.</p>	
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	DIALOGA, DISCUTE E PROGETTA CONFRONTANDO IPOTESI E	- TENER CONTO DEL PUNTO DI VISTA DEGLI ALTRI PER		

	PROCEDURE.	PIANIFICARE UN' ATTIVITA'.		
<b>COLLABORARE</b>	<p>GIOCA E LAVORA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI BAMBINI. COMPRENDE CHI E' FONTE DI AUTORITA' E DI RESPONSABILITA' NEI DIVERSI CONTESTI, SA SEGUIRE REGOLE DI COMPORTAMENTO E ASSUMERSI RESPONSABILITA'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PARTECIPARE A GIOCHI E ATTIVITA' DI TIPO COOPERATIVO DANDO IL PROPRIO CONTRIBUTO PERSONALE.</li> <li>- RISPETTARE LE REGOLE DELLA SCUOLA.</li> <li>- COMPRENDERE E RISPETTARE I RUOLI DEGLI ADULTI E DEI PARI NEI VARI CONTESTI.</li> <li>- ASSUMERSI LA RESPONSABILITA' DEI PROPRI COMPORTAMENTI.</li> <li>- ASSUMERE INCARICHI ADEGUATI ALL'ETA'.</li> </ul>		



**CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO 3 ANNI I QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	ESPLORA L'AMBIENTE ATTRAVERSO I CINQUE SENSI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UTILIZZARE I CINQUE SENSI PER COMUNICARE CON GLI ALTRI.</li> <li>- CONOSCERE LE PRINCIPALI PARTI DEL CORPO.</li> <li>- RAPPRESENTARE LO SCHEMA CORPOREO A "GRANDI LINEE".</li> <li>- ESEGUIRE SEMPLICI MOVIMENTI A CORPO LIBERO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI PSICOMOTORI.</li> <li>- ESERCIZI DI RILASSAMENTO.</li> <li>- ATTIVITA' DI ESPLORAZIONE SENSORIALE.</li> <li>- GIOCHI ALLO SPECCHIO.</li> <li>- GIOCHI CON MATERIALI STRUTTURATI PER LO SVILUPPO DELLE ABILITA' SENSORIALI.</li> <li>- GIOCHI DI ASCOLTO DEL PROPRIO CORPO.</li> <li>- GIOCHI GUSTATIVI.</li> <li>- GIOCHI TATTILI, MANIPOLATIVI E VISIVI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA (CON REGISTRAZIONE CARTACEA E/O VIDEO).</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	CONOSCE I SEGNALI DEL CORPO. UTILIZZA I CINQUE SENSI PER SCOPRIRE E CONOSCERE IL MONDO CIRCOSTANTE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCOPRIRE I CANALI SENSORIALI PER ESPLORARE OGGETTI.</li> <li>- DISCRIMINARE LE PROPRIETA' PERCETTIVE DEGLI OGGETTI.</li> <li>- ESPRIMERE I PROPRI BISOGNI.</li> <li>- COGLIERE ALCUNI COMPORTAMENTI CORRETTI PER RICONOSCERE SITUAZIONI DI PERICOLO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCO SIMBOLICO (PER LA SCOPERTA DI POSSIBILI SITUAZIONI DI PERICOLO PER SE' E PER GLI ALTRI).</li> <li>- GIOCHI INDIVIDUALI E DI GRUPPO.</li> <li>- DRAMMATIZZAZIONI PER INTERIORIZZARE LE REGOLE DI UNA SANA ALIMENTAZIONE.</li> <li>- GIOCHI IMITATIVI.</li> <li>- CARTELLONISTICA.</li> </ul>	
<b>PENSIERO CRITICO</b>	CONOSCE I GRANDI SEGMENTI DEL CORPO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- INDIVIDUARE ALCUNE PARTI DEL CORPO.</li> <li>- PERCEPIRE LA PROPRIA IDENTITA' SESSUALE.</li> <li>- SCOPRIRE LE DIFFERENZE DI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI DI EQUILIBRIO.</li> <li>- PERCORSI.</li> <li>- GIOCHI CON MATERIALE STRUTTURATO E NON (PUZZLE, DOMINO, MATTONCINI ECC.).</li> </ul>	

		<p>SESSO.</p> <p>- SCOPRIRE I CAMBIAMENTI AVVENUTI NEL PROPRIO CORPO.</p>	<p>- CARTELLONISTICA.</p>
<p><b>PROGETTARE PIANIFICARE</b></p>	<p>SCOPRE PRATICHE CORRETTE DI CURA DI SE', DI IGIENE E DI SANA ALIMENTAZIONE.</p>	<p>- EDUCARE AD UNA CORRETTA ALIMENTAZIONE E CURA DI SE'.</p> <p>- ACQUISIRE ABITUDINI ALIMENTARI PER UNA CRESCITA SANA.</p> <p>- SCOPRIRE L' IMPORTANZA DI UNA SANA ED IDONEA IGIENE DELLA PERSONA.</p>	<p>- GIOCO SIMBOLICO.</p> <p>- CONVERSAZIONE.</p> <p>- CIRCLE-TIME.</p> <p>- INCONTRO-INTERVISTA CON PERSONALE SPECIALIZZATO ( MEDICO, INFERMIERE, ECC.).</p> <p>- CARTELLONISTICA.</p>
<p><b>COLLABORARE</b></p>	<p>- DOMINA LO SPAZIO CON IL PROPRIO CORPO.</p> <p>- PARTECIPA VOLENTIERI ALLE ATTIVITA' MOTORIE.</p>	<p>- ESERCITARE LA PROPRIA FORZA NELL' INTERAZIONE CON GLI OGGETTI.</p> <p>- ESPLORARE CON IL CORPO NUOVI MOVIMENTI.</p> <p>- PARTECIPARE A GIOCHI DI MOVIMENTO.</p> <p>- ESEGUIRE SEMPLICI CONSEGNE MOTORIE.</p> <p>- SCOPRIRE L' USO DI NUOVI OGGETTI.</p> <p>- ACQUISIRE LE REGOLE NEI GIOCHI.</p>	<p>- GIOCHI ORGANIZZATI IN PICCOLO E GRANDE GRUPPO.</p> <p>- GIOCHI DI EQUILIBRIO.</p> <p>- GIOCHI DI ORIENTAMENTO SPAZIALE.</p>

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO 3 ANNI II Q. – 4 ANNI I Q.**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	ESERCITA LE POTENZIALITA' SENSORIALI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UTILIZZARE LA MIMICA FACCIALE E LA GESTUALITA'.</li> <li>- RICONOSCERE LE PERCEZIONI SENSORIALI.</li> <li>- RICONOSCERE LE PARTI DEL CORPO SU DI SE' E SUGLI ALTRI</li> <li>- RAPPRESENTARE IN MODO COMPLETO LO SCHEMA CORPOREO.</li> <li>- ESEGUIRE MOVIMENTI SIA SPONTANEAMENTE CHE SU IMITAZIONE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI PSICOMOTORI.</li> <li>-ESERCIZI DI RILASSAMENTO.</li> <li>-ATTIVITA' DI ESPLORAZIONE SENSORIALE.</li> <li>-GIOCHI ALLO SPECCHIO.</li> <li>- GIOCHI CON MATERIALI STRUTTURATI PER LO SVILUPPO DELLE ABILITA' SENSORIALI.</li> <li>- GIOCHI DI ASCOLTO DEL PROPRIO CORPO.</li> <li>- GIOCHI TATTILI, MANIPOLATIVI E VISIVI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA (CON REGISTRAZIONE CARTACEA E/O VIDEO).</li> <li>- GRIGLIE</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	RICONOSCE I SEGNALI DEL CORPO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCOPRIRE I CANALI SENSORIALI ED UTILIZZARLI PER ESPLORARE OGGETTI E IL MONDO CIRCOSTANTE.</li> <li>- ESPLORARE OGGETTI ATTRAVERSO GLI ORGANI DI SENSO.</li> <li>-CONOSCERE I BISOGNI FISICI, LA STANCHEZZA E IL SENSO DI SAZIETA'.</li> <li>- INTUIRE COMPORTAMENTI CORRETTI PER RICONOSCERE SITUAZIONI DI RISCHIO PER IL PROPRIO BENESSERE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCO SIMBOLICO (PER LA SCOPERTA DI POSSIBILI SITUAZIONI DI PERICOLO PER SE' E PER GLI ALTRI).</li> <li>- GIOCHI INDIVIDUALI E DI GRUPPO.</li> <li>- DRAMMATIZZAZIONI PER INTERIORIZZARE LE REGOLE DI UNA SANA ALIMENTAZIONE.</li> <li>- GIOCHI IMITATIVI.</li> <li>- CARTELLONISTICA.</li> </ul>	
<b>PENSIERO CRITICO</b>	CONOSCE LE DIVERSE PARTI DEL CORPO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE SU DI SE' LE PRINCIPALI PARTI DEL CORPO.</li> <li>- INDIVIDUARE LA PARTE DESTRA E LAPARTE SINISTRA DEL CORPO PER QUANTO RIGUARDA L'USO DELLA MANO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI DI EQUILIBRIO.</li> <li>- PERCORSI.</li> <li>- GIOCHI CON MATERIALE STRUTTURATO E NON (PUZZLE, DOMINO, MATTONCINI CON</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- OSSERVARE E VERBALIZZARE LE CARATTERISTICHE FISICHE DI SE STESSI.</li> <li>-OSSERVARE LE DIFFERENZE FISICHE TRA MASCHI E FEMMINE.</li> <li>- INTUIRE I CAMBIAMENTI AVVENUTI NEL PROPRIO CORPO.</li> </ul>	<p>CHIAVETTE ECC.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CARTELLONISTICA.</li> </ul>
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	ACQUISISCE PRATICHE CORRETTE DI CURA DI SE', DI IGIENE E DI SANA ALIMENTAZIONE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE L' IMPORTANZA DELLA CURA E DELL' IGIENE DELLA PROPRIA PERSONA.</li> <li>- CONOSCERE GLI ALIMENTI NECESSARI PER UNA SANA CRESCITA.</li> <li>- CONOSCERE L' IMPORTANZA DI UNA MANCATA OSSERVAZIONE DELL' IGIENE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCO SIMBOLICO.</li> <li>- CONVERSAZIONE.</li> <li>- CIRCLE-TIME.</li> <li>- INCONTRO-INTERVISTA CON PERSONALE SPECIALIZZATO ( MEDICO, INFERMIERE, ECC.).</li> <li>- CARTELLONISTICA.</li> </ul>
<b>COLLABORARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONTROLLA LA FORZA DEL CORPO.</li> <li>- PROVA PIACERE NEL MOVIMENTO E IN DIVERSE FORME DI ATTIVITA' QUALI CORRERE, STARE IN EQUILIBRIO ALL' INTERNO DELLA SCUOLA E ALL' APERTO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- USARE LA PROPRIA FORZA NELL' INTERAZIONE CON GLI OGGETTI.</li> <li>- ESPLORARE CON IL CORPO NUOVI MOVIMENTI PER UNA PRIMA CONOSCENZA DEI COMPAGNI.</li> <li>-PARTECIPARE A GIOCHI DI MOVIMENTO INDIVIDUALI.</li> <li>- ESGUIRE SEMPLICI CONSEGNE MOTORIE.</li> <li>- SCOPRIRE L'USO DI MATERIALE PSICOMOTORIO.</li> <li>- GIOCARE RISPETTANDO LE REGOLE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI ORGANIZZATI IN PICCOLO E GRANDE GRUPPO.</li> <li>- GIOCHI DI EQUILIBRIO.</li> <li>- GIOCHI DI ORIENTAMENTO SPAZIALE.</li> </ul>

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO 4 ANNI II Q. - 5 ANNI I Q.**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	ESERCITA LE POTENZIALITA' SENSORIALI, COGNITIVE E RELAZIONALI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UTILIZZARE LA MIMICA FACCIALE, LA POSTURA E LA GESTUALITA'.</li> <li>- PERCEPIRE LE PROPRIE PERCEZIONI SENSORIALI.</li> <li>- DENOMINARE LE PARTI DEL CORPO SU DI SE' E SUGLI ALTRI.</li> <li>- RAPPRESENTARE LO SCHEMA CORPOREO.</li> <li>- ESEGUIRE MOVIMENTI COORDINATI SIA SPONTANEAMENTE CHE SU IMITAZIONE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI PSICOMOTORI AL CHIUSO E ALL'APERTO.</li> <li>- GIOCHI RESPIRATORI.</li> <li>- ATTIVITA' DI ESPLORAZIONE SENSORIALE.</li> <li>- GIOCHI CON MATERIALI STRUTTURATI PER LO SVILUPPO DELLE ABILITA' SENSORIALI.</li> <li>- GIOCHI DI ASCOLTO DEL PROPRIO CORPO.</li> <li>- GIOCHI TATTILI, MANIPOLATIVI E VISIVI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA (CON REGISTRAZIONE CARTACEA E/O VIDEO).</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	RICONOSCE I SEGNALI DEL CORPO, INTUISCE CHE COSA FA BENE E CHE COSA FA MALE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PERCEPIRE I CANALI SENSORIALI ED UTILIZZARLI PER ESPLORARE GLI OGGETTI E L' AMBIENTE.</li> <li>- CONOSCERE L' USO E LA FUNZIONE DEGLI ORGANI DI SENSO.</li> <li>- CONOSCERE I SEGNALI DI MALESSERE, I BISOGNI FISICI, IL SENSO DI SAZIETA' E LA STANCHEZZA .</li> <li>- DISTINGUERE COMPORTAMENTI CORRETTI DA ADOTTARE PER CONSERVARE IL PROPRIO BENESSERE.</li> <li>- VALUTARE, PREVEDERE E PREVENIRE SITUAZIONI DI PERICOLO PER IL PROPRIO BENESSERE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCO SIMBOLICO (PER LA SCOPERTA DI POSSIBILI SITUAZIONI DI PERICOLO PER SE' E PER GLI ALTRI).</li> <li>- GIOCHI INDIVIDUALI E DI GRUPPO.</li> <li>- DRAMMATIZZAZIONI PER INTERIORIZZARE LE REGOLE DI UNA SANA ALIMENTAZIONE.</li> <li>- GIOCHI IMITATIVI.</li> <li>- CARTELLONISTICA.</li> </ul>	
<b>PENSIERO CRITICO</b>	CONOSCE LE DIVERSE PARTI DEL CORPO E RAPPRESENTA SE	- CONOSCERE LE FUNZIONI DELLE DIVERSE PARTI DEL	- GIOCHI DI EQUILIBRIO.	

	<p>STESSO IN STASI E IN MOVIMENTO.</p>	<p>CORPO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE E RICONOSCERE LA PARTE DESTRA E LA PARTE SINISTRA DEL CORPO.</li> <li>- DESCRIVERE LA PROPRIA IDENTITA' COGLIENDO DIFFERENZE ESTETICHE D'ASPETTO.</li> <li>- COGLIERE LE DIFFERENZE FISICHE TRA MASCHI E FEMMINE.</li> <li>- RICONOSCERE I CAMBIAMENTI AVVENUTI NEL PROPRIO CORPO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PERCORSI.</li> <li>- GIOCHI CON MATERIALE STRUTTURATO E NON (PUZZLE, DOMINO, MATTONCINI ECC.).</li> <li>- CARTELLONISTICA.</li> </ul>
<p><b>PROGETTARE PIANIFICARE</b></p>	<p>ACQUISISCE PRATICHE CORRETTE DI CURA DI SE', DI IGIENE E DI SANA ALIMENTAZIONE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RICONOSCERE LE PRATICHE CORRETTE DI IGIENE PERSONALE PRIMA DI ATTINGERSI A SVOLGERE DETERMINATE ATTIVITA' (ES. PRIMA DEI PASTI).</li> <li>- RICONOSCERE LE ABITUDINI ALIMENTARI NECESSARIE PER UNA CRESCITA SANA.</li> <li>- RICONOSCERE LA CONSEGUENZE DI UNA MANCATA OSSERVAZIONE DELL' IGIENE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCO SIMBOLICO.</li> <li>- CONVERSAZIONE.</li> <li>- CIRCLE-TIME.</li> <li>- INCONTRO-INTERVISTA CON PERSONALE SPECIALIZZATO ( MEDICO, INFERMIERE, ECC.).</li> <li>- CARTELLONISTICA.</li> </ul>
<p><b>COLLABORARE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONTROLLA LA FORZA DEL CORPO, VALUTA IL RISCHIO.</li> <li>- PROVA PIACERE NEL MOVIMENTO, IN DIVERSE FORME DI ATTIVITA' E DI DESTREZZA QUALI CORRERE, STARE IN EQUILIBRIO, COORDINARSI IN ALTRI GIOCHI INDIVIDUALI E DI GRUPPO SIA ALL'INTERNO CHE ALL' ESTERNO DELLA SCUOLA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- USARE LA PROPRIA FORZA IN MODO ADEGUATO NELL' INTERAZIONE CON OGGETTI E PERSONE.</li> <li>- ARMONIZZARE I PROPRI MOVIMENTI SIA LIBERI CHE GUIDATI CON QUELLI DEI COMPAGNI..</li> <li>- PARTECIPARE A GIOCHI DI MOVIMENTO INDIVIDUALI E DI GRUPPO.</li> <li>-CONTROLLARE E DOMINARE LO SPAZIO ESTERNO AL PROPRIO CORPO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI ORGANIZZATI IN PICCOLO E GRANDE GRUPPO.</li> <li>- GIOCHI DI EQUILIBRIO.</li> <li>- GIOCHI DI ORIENTAMENTO SPAZIALE.</li> </ul>

- ESEGUIRE SEMPLICI CONSEGNE  
MOTORIE.

- UTILIZZARE MATERIALE  
PSICOMOTORIO.

- COMPRENDERE E ACCETTARE L'  
ALTERNANZA DEI TURNI E DELLE  
REGOLE NEI GIOCHI DI MOVIMENTO.

**CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO 5 ANNI II Q.**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<p align="center"><b>COMUNICARE</b></p>	<p>ESERCITA LE POTENZIALITA' SENSORIALI, CONOSCITIVE, RITMICHE ED ESPRESSIVE DEL CORPO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UTILIZZARE IN MODO APPROPRIATO LA MIMICA FACCIALE, LA POSTURA, LA GESTUALITA', L'INTONAZIONE DELLA VOCE PER COMUNICARE CON GLI ALTRI.</li> <li>- DESCRIVERE LE PROPRIE PERCEZIONI SENSORIALI.</li> <li>- DENOMINARE LE PARTI DEL CORPO SU DI SE', SUGLI ALTRI E SU MODELLI BIDIMENSIONALI.</li> <li>-RAPPRESENTARE LO SCHEMA CORPOREO COMPLETO.</li> <li>-ESEGUIRE MOVIMENTI COORDINATI E RITMICI SIA SPONTANEAMENTE CHE SU IMITAZIONE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GIOCHI PSICOMOTORI AL CHIUSO E ALL'APERTO.</li> <li>- ESERCIZI DI RESPIRAZIONE E RILASSAMENTO.</li> <li>- ATTIVITA' DI ESPLORAZIONE SENSORIALE.</li> <li>- GIOCHI CON MATERIALI STRUTTURATI PER LO SVILUPPO DELLE ABILITA' SENSORIALI (ES. TOMBOLA SONORA, TATTILE ... ).</li> <li>- ATTIVITA' E GIOCHI IN CONDIZIONI DI DEPRIVAZIONE SENSORIALE SELETTIVA ( PERCORSI BENDATI, ESPLORAZIONI DI SUPERFICI INDOSSANDO GUANTI SPESSI ... ).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE LIBERE PRODUZIONI GRAFICO-PIUTTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA ( CON REGISTRAZIONE CARTACEA E/O VIDEO ).</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.</li> </ul>
<p align="center"><b>IMPARARE AD IMPARARE</b></p>	<p>RICONOSCE I SEGNALI DEL CORPO, SA CHE COSA FA BENE E CHE COSA FA MALE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE I CANALI SENSORIALI ED UTILIZZARLI PER ESPLORARE GLI OGGETTI E L'AMBIENTE.</li> <li>- RICONOSCERE LE SENSAZIONI PERCETTIVE.</li> <li>- RICONOSCERE I SEGNALI DI MALESSERE, I BISOGNI FISICI, IL SENSO DI SAZIETA', LA STANCHEZZA E LE ALTERAZIONI DELLA TEMPERATURA CORPOREA.</li> <li>- CONOSCERE I COMPORTAMENTI DA ADOTTARE PER CONSERVARE IL PROPRIO BENESSERE NELLE VARIE SITUAZIONI.</li> </ul>		



<p><b>PENSIERO CRITICO</b></p>	<p>CONOSCE IL PROPRIO CORPO, LE DIFFERENZE SESSUALI E DI SVILUPPO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE LE FUNZIONI PRINCIPALI DEL CORPO.</li> <li>- CONOSCERE LA DIFFERENZA TRA LA PARTE DESTRA E LA PARTE SINISTRA DEL CORPO, IN PARTICOLARE PER QUANTO RIGUARDA L'USO DELLA MANO.</li> <li>- FORNIRE UNA DESCRIZIONE FISICA DI SE' STESSI.</li> <li>- ELENCARE LE DIFFERENZE FISICHE EVIDENZIABILI TRA MASCHI E FEMMINE.</li> <li>- PERNDERE CONSAPEVOLEZZA DELLA PROPRIA IDENTITA' SESSUALE</li> <li>- COMPRENDERE CHE IL CORPO CRESCE E SI MODIFICA CON L'ETA'.</li> </ul>		
<p><b>PROGETTARE PIANIFICARE</b></p>	<p>CONSEGUE PRATICHE CORRETTE DI CURA DI SE', DI IGIENE E DI SANA ALIMENTAZIONE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PIANIFICARE LE PRATICHE CORRETTE DI IGIENE PERSONALE PRIMA DI ACCINGERSI A SVOLGERE DETERMINATE ATTIVITA' ( ES. PRIMA DEI PASTI).</li> <li>- COMPRENDERE CHE UNA SANA ALIMENTAZIONE E' NECESSARIA PER IL PROPRIO BENESSERE E LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' QUOTIDIANE.</li> <li>- COMPRENDERE LE CONSEGUENZE DI UNA MANCATA OSSERVAZIONE DELL'IGIENE.</li> </ul>		
<p><b>COLLABORARE</b></p>	<p>CONTROLLA LA FORZA DEL CORPO, VALUTA IL RISCHIO, SI COORDINA CON GLI ALTRI.</p> <p>PROVA PIACERE NEL MOVIMENTO E IN DIVERSE FORME DI ATTIVITA' E DI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONTROLLARE LA PROPRIA FORZA NELL'INTERAZIONE CON OGGETTI E PERSONE.</li> <li>- COORDINARE I PROPRI MOVIMENTI CON QUELLI DEGLI ALTRI.</li> <li>- PARTECIPARE A GIOCHI DI MOVIMENTO</li> </ul>		

DESTREZZA QUALI CORRERE,  
STARE IN EQUILIBRIO,  
COORDINARSI IN ALTRI GIOCHI  
INDIVIDUALI E DI GRUPPO CHE  
RICHIEDONO L'USO DI ATTREZZI E IL  
RISPETTO DI REGOLE ALL'INTERNO  
DELLA SCUOLA E ALL'APERTO.

INDIVIDUALI E DI GRUPPO.

- ESEGUIRE SEMPLICI CONSEGNE  
MOTORIE.

- UTILIZZARE CORRETTAMENTE IL  
MATERIALE PSICOMOTORIO.

- RISPETTARE L'ALTERNANZA DEI TURNI  
E LE REGOLE NEI GIOCHI DI  
MOVIMENTO.

**CAMPO DI ESPERIENZA : LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE I QUADRIMESTRE ANNI 3**

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITA'</b>	<b>VALUTAZIONE</b>
<b>COMUNICARE</b>	ESPLORA I MATERIALI CHE HA A DISPOSIZIONE, SI ESPRIME ATTRAVERSO DIVERSE FORME DI RAPPRESENTAZIONE E DRAMMATIZZAZIONE UTILIZZANDO SOPRATTUTTO IL LINGUAGGIO DEL CORPO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SPERIMENTARE NUOVE POSSIBILITA' DI UTILIZZO DI MATERIALI NATURALI.</li> <li>- SPERIMENTARE ALCUNE SEMPLICI TECNICHE.</li> <li>- SEGUIRE LA DRAMMATIZZAZIONE DI UNA STORIA.</li> <li>- ASSUMERE SEMPLICI RUOLI IN ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE.</li> <li>-DISCRIMINARE I COLORI PRIMARI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- REALIZZAZIONE DI DECORAZIONI UTILIZZANDO MATERIALI PLASMABILI.</li> <li>- SPERIMENTAZIONE DI ALCUNE TECNICHE(STAMPA E STENCIL).</li> <li>- COSTRUZIONE DI UN TEATRINO UTILIZZANDO MATERIALE DI RECUPERO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	RICONOSCE ED ESPRIME LE PROPRIE EMOZIONI. SVILUPPA LA MOTRICITA' FINE NEL COORDINAMENTO OCULO-MANUALE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DESCRIVERE LE FASI ESSENZIALI DI UN' ESPERIENZA RECENTE.</li> <li>- UTILIZZARE MATERIALI DIVERSI PER ESPERIENZE "CREATIVE".</li> </ul>		
<b>PENSIERO CRITICO</b>	SVILUPPA INTERESSE VERSO IL MONDO CHE LO CIRCONDA (OPERE D'ARTE, ASCOLTO DI BRANI MUSICALI).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ESPRIMERE LE PROPRIE PREFERENZE E I DESIDERI.</li> <li>- ASCOLTARE E COMPRENDERE IL TESTO DI SEMPLICI CANZONI O DI UNA FILASTROCCA.</li> </ul>		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	FINALIZZA LE SCELTE DI MATERIALE PER UNO SCOPO INDIVIDUALE.	- CONOSCERE E SELEZIONARE I MATERIALI PER UNO SCOPO INDIVIDUALE.		
<b>COLLABORARE</b>	COMUNICA QUANTO REALIZZATO.	- MOSTRARE INTERESSE PER LA VALUTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO.		

**CAMPO DI ESPERIENZA : LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE II QUADRIMESTRE 3 ANNI**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA'	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO DEL CORPO, ESPLORA I MATERIALI CHE HA A DISPOSIZIONE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ESPRIMERE LE PROPRIE EMOZIONI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO DEL CORPO.</li> <li>- ASSUMERE SEMPLICI RUOLI IN ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE.</li> <li>- UTILIZZARE I DIVERSI MATERIALI.</li> <li>- DISEGNARE IN MODO "ORIGINALE" OGGETTI E PERSONAGGI DEL PROPRIO VISSUTO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE SU STORIE ASCOLTATE.</li> <li>- ASCOLTO DI BRANI MUSICALI INERENTI LA PROGETTUALITA'.</li> <li>- ATTIVITA' DI PRODUZIONE DI RITMI CON STRUMENTI MUSICALI REALIZZATI CON MATERIALI DI RECUPERO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	MOSTRA SPONTANEAMENTE O SU RICHIESTA QUANTO REALIZZATO. SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITA' DI PERCEZIONE MUSICALE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DESCRIVERE LE FASI ESSENZIALI DI UNA ESPERIENZA RECENTE.</li> <li>- SPERIMENTARE LE PRIME FORME DI PERCEZIONE MUSICALE.</li> </ul>		
<b>PENSIERO CRITICO</b>	SVILUPPA INTERESSE PER L'ASCOLTO DELLA MUSICA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEGUIRE CON ATTENZIONE PER UN BREVE TEMPO E RICORDARE I PERSONAGGI PRINCIPALI DI UNA NARRAZIONE.</li> <li>- ASCOLTARE E COMPRENDERE IL TESTO DI SEMPLICI CANZONI E DI UNA FILASTROCCA.</li> </ul>		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	FINALIZZA IL PROPRIO COMPORTAMENTO AD UNO SCOPO INDIVIDUALE.	- CONOSCERE E SELEZIONARE I MATERIALI DI LAVORO.		
<b>COLLABORARE</b>	COMUNICA QUANTO REALIZZATO.	- MOSTRARE INTERESSE PER LA VALUTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO.		

**CAMPO DI ESPERIENZA : LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE I QUADRIMESTRE 4 ANNI**

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITA'</b>	<b>VALUTAZIONE</b>
<b>COMUNICARE</b>	COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO DEL CORPO, ESPLORA I MATERIALI CHE HA A DISPOSIZIONE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ESPRIMERE LE PROPRIE EMOZIONI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO DEL CORPO.</li> <li>- ASSUMERE SEMPLICI RUOLI IN ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE.</li> <li>- UTILIZZARE I DIVERSI MATERIALI.</li> <li>- DISEGNARE IN MODO "ORIGINALE" OGGETTI E PERSONAGGI DEL PROPRIO VISSUTO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE SU STORIE ASCOLTATE.</li> <li>- ASCOLTO DI BRANI MUSICALI INERENTI LA PROGETTUALITA'.</li> <li>- ATTIVITA' DI PRODUZIONE DI RITMI CON STRUMENTI MUSICALI REALIZZATI CON MATERIALI DI RECUPERO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	MOSTRA SPONTANEAMENTE O SU RICHIESTA QUANTO REALIZZATO. SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITA' DI PERCEZIONE MUSICALE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DESCRIVERE LE FASI ESSENZIALI DI UNA ESPERIENZA RECENTE.</li> <li>- SPERIMENTARE LE PRIME FORME DI PERCEZIONE MUSICALE.</li> </ul>		
<b>PENSIERO CRITICO</b>	SVILUPPA INTERESSE PER L'ASCOLTO DELLA MUSICA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEGUIRE CON ATTENZIONE PER UN BREVE TEMPO E RICORDARE I PERSONAGGI PRINCIPALI DI UNA NARRAZIONE.</li> <li>- ASCOLTARE E COMPRENDERE IL TESTO DI SEMPLICI CANZONI E DI UNA FILASTROCCA.</li> </ul>		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	FINALIZZA IL PROPRIO COMPORTAMENTO AD UNO SCOPO INDIVIDUALE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOSCERE E SELEZIONARE I MATERIALI DI LAVORO.</li> </ul>		
<b>COLLABORARE</b>	COMUNICA QUANTO REALIZZATO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MOSTRARE INTERESSE PER LA VALUTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO.</li> </ul>		

**CAMPO DI ESPERIENZA : LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE II QUADRIMESTRE 4 ANNI**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA'	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO DEL CORPO. SI ESPRIME ATTRAVERSO DIVERSE FORME DI RAPPRESENTAZIONE E DRAMMATIZZAZIONE. ESPLORA I MATERIALI CHE HA A DISPOSIZIONE E LI UTILIZZA CON CREATIVITA'.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ESPRIMERE CORRETTAMENTE I PROPRI I PROPRI VISSUTI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO MIMICO-GESTUALE.</li> <li>- ASSUMERE RUOLI DIVERSI IN ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE.</li> <li>- UTILIZZARE DIVERSI MATERIALI E TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- CONOSCERE ED UTILIZZARE I COLORI IN MODO CREATIVO.</li> <li>- DISEGNARE PERSONAGGI E OGGETTI RICONOSCIBILI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE SU STO ASCOLTO DI BRANI MUSICALERIE ASCOLTATE.</li> <li>- FRUIZIONE DI OPERE MULTIMEDIALI, CINEMATOGRAFICHE.</li> <li>- ASCOLTO DI BRANI MUSICALI INERENTI LA PROGETTUALITA'.</li> <li>- ATTIVITA' DI PRODUZIONE MUSICALE E RITMICA ATTRAVERSO STRUMENTI REALIZZATI CON MATERIALI DI RECUPERO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	COMUNICA QUANTO REALIZZATO. ESPLORA ALCUNE FORME ARTISTICHE PER COMUNICARE E PER ESPRIMERSI ATTRAVERSO DI ESSE. SPERIMENTA ELEMENTI MUSICALI DI BASE. SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITA' DI PERCEZIONE MUSICALE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DESCRIVERE LE FASI ESSENZIALI DI UN' ESPERIENZA RECENTE.</li> <li>- CONOSCERE I PRINCIPALI MEZZI E LUOGHI PER LA FRUIZIONE DEI CONTENUTI MULTIMEDIALI.</li> </ul>		
<b>PENSIERO CRITICO</b>	SVILUPPA INTERESSE PER L' ASCOLTO DELLA MUSICA E PER SEMPLICI NARRAZIONI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEGUIRE CON ATTENZIONE E RICORDARE PERSONAGGI, AMBIENTI E AZIONI PRINCIPALI DI UNA SEMPLICE NARRAZIONE TEATRALE O CINEMATOGRAFICA.</li> <li>- ASCOLTARE E COMPRENDERE IL TESTO DI SEMPLICI CANZONI.</li> <li>- INDIVIDUARE UNA CANZONE O UNA FILASTROCCA PREFERITA.</li> </ul>		

		- ESPRIMERE PREFERENZE E SENSAZIONI PER LE DIVERSE TONALITA' DI COLORE.		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	FINALIZZA IL PROPRIO COMPORTAMENTO AD UNO SCOPO INDIVIDUALE O COMUNE.	- PIANIFICARE LE OPERAZIONI NECESSARIE ALLA REALIZZAZIONE DI UN ELABORATO PERSONALE E DI GRUPPO.  - CONOSCERE E SELEZIONARE MATERIALI DI LAVORO.		
<b>COLLABORARE</b>	COMUNICA QUANTO REALIZZATO.	- COMPRENDERE QUANDO IL PROPRIO LAVORO E' COMPLETATO.  - ESPRIMERE SODDISFAZIONE PER IL PROPRIO LAVORO CON GLI ALTRI.  -MOSTRARE INTERESSE PER LA VALUTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO.		

**CAMPO DI ESPERIENZA : LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE I QUADRIMESTRE 5 ANNI**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA'	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO DEL CORPO. SI ESPRIME ATTRAVERSO DIVERSE FORME DI RAPPRESENTAZIONE E DRAMMATIZZAZIONE. ESPLORA MATERIALI CHE HA A DISPOSIZIONE E LI UTILIZZA CON CREATIVITA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ESPRIMERE CORRETTAMENTE I PROPRI I PROPRI VISSUTI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO MIMICO-GESTUALE.</li> <li>- ASSUMERE RUOLI DIVERSI IN ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE.</li> <li>- UTILIZZARE DIVERSI MATERIALI E TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- CONOSCERE ED UTILIZZARE I COLORI IN MODO CREATIVO.</li> <li>- DISEGNARE PERSONAGGI E OGGETTI RICONOSCIBILI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE SU STORIE INVENTATE O ASCOLTATE.</li> <li>- FRUIZIONE DI OPERE MULTIMEDIALI, CINEMATOGRAFICHE.</li> <li>- ASCOLTO DI BRANI MUSICALI INERENTI LA PROGETTUALITA'.</li> <li>- ATTIVITA' DI PRODUZIONE MUSICALE E RITMICA ATTRAVERSO STRUMENTI REALIZZATI CON MATERIALI DI RECUPERO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	COMUNICA QUANTO REALIZZATO. ESPLORA ALCUNE FORME ARTISTICHE PER COMUNICARE E PER ESPRIMERSI ATTRAVERSO DI ESSE. SPERIMENTA ELEMENTI MUSICALI DI BASE. SCOPRE IL PAESAGGIO ATTRAVERSO ATTIVITA' DI PERCEZIONE MUSICALE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DESCRIVERE LE FASI ESSENZIALI DI UN' ESPERIENZA RECENTE.</li> <li>- CONOSCERE I PRINCIPALI MEZZI E LUOGHI PER LA FRUIZIONE DEI CONTENUTI MULTIMEDIALI.</li> </ul>		
<b>PENSIERO CRITICO</b>	SVILUPPA INTERESSE PER L' ASCOLTO DELLA MUSICA E PER SEMPLICI NARRAZIONI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEGUIRE CON ATTENZIONE E RICORDARE PERSONAGGI, AMBIENTI E AZIONI PRINCIPALI DI UNA SEMPLICE NARRAZIONE TEATRALE O CINEMATOGRAFICA.</li> <li>- ASCOLTARE E COMPRENDERE IL TESTO DI SEMPLICI CANZONI.</li> <li>- INDIVIDUARE UNA CANZONE O UNA FILASTROCCA PREFERITA.</li> </ul>		



		- ESPRIMERE PREFERENZE E SENSAZIONI PER LE DIVERSE TONALITA' DI COLORE.		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	FINALIZZA IL PROPRIO COMPORTAMENTO AD UNO SCOPO INDIVIDUALE O COMUNE.	- PIANIFICARE LE OPERAZIONI NECESSARIE ALLA REALIZZAZIONE DI UN ELABORATO PERSONALE E DI GRUPPO.  - CONOSCERE E SELEZIONARE MATERIALI DI LAVORO.		
<b>COLLABORARE</b>	COMUNICA QUANTO REALIZZATO.	- COMPRENDERE QUANDO IL PROPRIO LAVORO E' COMPLETATO.  - ESPRIMERE SODDISFAZIONE PER IL PROPRIO LAVORO CON GLI ALTRI.  -MOSTRARE INTERESSE PER LA VALUTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO.		

**CAMPO DI ESPERIENZA : LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE II QUADRIMESTRE 5 ANNI**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA'	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITA' CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE. INVENTA STORIA E SI ESPRIME ATTRAVERSO DIVERSE FORME DI RAPPRESENTAZIONE E DRAMMATIZZAZIONE. SI ESPRIME ATTRAVERSO IL DISEGNO, LA PITTURA E ALTRE ATTIVITA' MANIPOLATIVE E SA UTILIZZARE DIVERSE TECNICHE ESPRESSIVE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ESPRIMERE CORRETTAMENTE I PROPRI VISSUTI UTILIZZANDO IL LINGUAGGIO MIMICO-GESTUALE.</li> <li>- ASSUMERE RUOLI DIVERSI IN ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE.</li> <li>- INVENTARE SEMPLICI STORIE SEGUENDO INPUT INIZIALI.</li> <li>- UTILIZZARE DIVERSI MATERIALI E TECNICHE GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- CONOSCERE ED UTILIZZARE I COLORI IN MODO INTENZIONALE E CREATIVO.</li> <li>- DISEGNARE PERSONAGGI E OGGETTI RICONOSCIBILI.</li> <li>- COSTRUIRE E MODELLARE SOGGETTI RICONOSCIBILI CON MATERIALE AMORFO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ATTIVITA' DI DRAMMATIZZAZIONE SU STORIE INVENTATE E ASCOLTATE.</li> <li>- FRUIZIONE DI OPERE MULTIMEDIALI, CINEMATOGRAFICHE E TEATRALI.</li> <li>- OSSERVAZIONE DI OPERE DI RILEVANZA ARTISTICA.</li> <li>- ASCOLTO DI BRANI MUSICALI INERENTI LA PROGETTUALITA'.</li> <li>- ATTIVITA' DI PRODUZIONE MUSICALE ATTRAVERSO STRUMENTI PREESISTENTI O REALIZZATI CON MATERIALI DI RECUPERO.</li> <li>- CREAZIONE E MANIPOLAZIONE DI IMMAGINI E SUONI AL COMPUTER UTILIZZANDO PROGRAMMI DI DISEGNO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	RICOSTRUISCE LE FASI PIU' SIGNIFICATIVE PER COMUNICARE QUANTO REALIZZATO. ESPLORA LE POSSIBILITA' DELLE TECNOLOGIE PER FRUIRE DELLE DIVERSE FORME ARTISTICHE, PER COMUNICARE ED ESPRIMERSI ATTRAVERSO DI ESSE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DESCRIVERE LE FASI ESSENZIALI DI UNA ESPERIENZA RECENTE.</li> <li>-CONOSCERE I PRINCIPALI MEZZI E LUOGHI PER LA FRUIZIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI.</li> </ul>		
<b>PENSIERO CRITICO</b>	SEGUE CON ATTENZIONE E CON PIACERE SPETTACOLI DI VARIO TIPO. SVILUPPA INTERESSE PER L' ASCOLTO DELLA MUSICA E PER LA FRUIZIONE E L'ANALISI DI OPERE D' ARTE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEGUIRE CON ATTENZIONE E RICORDARE PERSONAGGI, AMBIENTI E AZIONI PRINCIPALI DI UNA SEMPLICE NARRAZIONE TEATRALE O CINEMATOGRAFICA.</li> </ul>		

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ASCOLTARE E COMPRENDERE IL TESTO DI SEMPLICI CANZONI.</li> <li>- INDIVIDUARE UNA MELODIA O UNA FILASTROCCA PREFERITA.</li> <li>-ESPRIMERE GIUDIZI DI GRADIMENTO SU ELABORATI ARTISTICI.</li> <li>- ESPRIMERE PREFERENZE E SENSAZIONI PER LE DIVERSE TONALITA' DI COLORE.</li> </ul>		
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	<p>FORMULA PIANI DI AZIONE, INDIVIDUALMENTE E IN GRUPPO E SCEGLIE CON CURA MATERIALI E STRUMENTI IN RELAZIONE AL PROGETTO DA REALIZZARE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PIANIFICARE LE OPERAZIONI NECESSARIE ALLA REALIZZAZIONE DI UN' ELABORAZIONE GRAFICA O DI UN MANUFATTO.</li> <li>- CONOSCERE E SELEZIONARE MATERIALI DI LAVORO.</li> </ul>		
<b>COLLABORARE</b>	<p>E' PRECISO, SA RIMANERE CONCENTRATO, SI APPASSIONA E SA PORTARE A TERMINE IL PROPRIO LAVORO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPRENDERE QUANDO IL PROPRIO LAVORO E' ULTIMATO.</li> <li>- MANTENERE L'ATTENZIONE SUL COMPITO FINO A QUANDO E' COMPLETATO.</li> <li>- ESPRIMERE SODDISFAZIONE PER IL PROPRIO LAVORO CON GLI ALTRI.</li> <li>- MOSTRARE INTERESSE PER LA VALUTAZIONE DEL PROPRIO LAVORO.</li> </ul>		

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO 3 ANNI I QUADRIMESTRE**

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE</b>	<b>VALUTAZIONE</b>
<b>COMUNICARE</b>	CERCA DI FARSI CAPIRE UTILIZZANDO UN LINGUAGGIO SEMPLICE.	- PROVARE A COMUNICARE IN MANIERA COMPRESIBILE CON UN LINGUAGGIO SEMPLICE.	- RIPETIZIONI DI CANZONI, FILASTROCCHE, POESIE BREVI E FACILMENTE ORECCHIABILI.	- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	E' ATTRATTO DAGLI "STRUMENTI" TECNOLOGICI.	- INTERESSARSI AGLI "STRUMENTI" TECNOLOGICI.	MOMENTI DI CONVERSAZIONE LIBERA PER FAVORIRE IL RACCONTO DI SE', CONVERSAZIONI GUIDATE CON FACILI DOMANDE PERTINENTI ALL'ARGOMENTO TRATTATO.	- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.
<b>PENSIERO CRITICO</b>	ESPLORA L'AMBIENTE.	-ESPLORARE L'AMBIENTE.		- GRIGLIE.
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	OSSERVA I FENOMENI NATURALI. INTUISCE LE TRASFORMAZIONI NATURALI.	- OSSERVARE ED INTUIRE I FENOMENI NATURALI.		- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.
<b>COLLABORARE</b>	ESEGUE SEMPLICI PERCORSI. INTUISCE GLI EVENTI DELLA GIORNATA SCOLASTICA.	- ESEGUIRE SEMPLICI PERCORSI.  - INTUIRE GLI EVENTI DELLA ROUTINE SCOLASTICA.	- OSSERVAZIONE DEGLI AMBIENTI INTERNI ED ESTERNI ALLA SCUOLA E DEI FENOMENI ATMOSFERICI (CALENDARIO DEL TEMPO, GRAFICO DEI GIORNI DELLA SETTIMANA...).  - OPERAZIONI DI RAGGRUPPAMENTO DELLE PRINCIPALI FIGURE GEOMETRICHE IN BASE AD UN CRITERIO DATO.  - RICOMPOSIZIONE DI PUZZLE DI POCHI PEZZI.  - GIOCHI CON I COLORI PRIMARI.  - ESECUZIONE DI SEMPLICI PERCORSI MOTORI ( DI TRE/ QUATTRO STAZIONI).  - GIOCHI MOTORI PER MANTENERE POSIZIONI DI EQUILIBRIO E PER ASSUMERE E MANTENERE POSTURE SU RICHIESTA O SU IMITAZIONE.	- OSSERVAZIONE DIRETTA CON REGISTRAZIONE CARTACEA.

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO 3 ANNI II QUADRIMESTRE**

<b>COMPETENZE CHIAVE</b>	<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE</b>	<b>VALUTAZIONE</b>
<b>COMUNICARE</b>	RIFERISCE EVENTI. TENTA DI DESCRIVERE ESPERIENZE.	- RIFERIRE PICCOLI EVENTI.  - PROVARE A DESCRIVERE SEMPLICI ESPERIENZE.	- MEMORIZZAZIONE DI SEMPLICI FILASTROCCHE, CANZONI E POESIE.  - MOMENTI DI CONVERSAZIONE LIBERA PER RACCONTARE DI SÉ E DELLE PROPRIE ESPERIENZE;CONVERSAZIONI GUIDATE CON DOMANDE PERTINENTI ALL'ARGOMENTO TRATTATO.	- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.  - ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>				- GRIGLIE
<b>PENSIERO CRITICO</b>	E' ATTRATTO DA NUOVI STIMOLI.	- E' IN GRADO DI RISPONDERE ALLE SOLLECITAZIONI.		- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	OSSERVA I FENOMENI DELLA NATURA SU SOLLECITAZIONE DELL'INSEGNANTE.	- OSSERVARE I FENOMENI NATURALI CON LA GUIDA DELL'INSEGNANTE.	- OSSERVAZIONE DELLE CARATTERISTICHE DELLE STAGIONI E DEGLI EVENTI ATMOSFERICI (GRAFICO PER LA RILEVAZIONE DEI CAMBIAMENTI CLIMATICI E STAGIONALI).	- OSSERVAZIONE DIRETTA CON REGISTRAZIONE CARTACEA.
<b>COLLABORARE</b>	INDICA LA POSIZIONE NELLO SPAZIO DI SE STESSO E DI OGGETTI. SEGUE CORRETTAMENTE UN SEMPLICE PERCORSO SU IMITAZIONE. CONOSCE I MOMENTI PRINCIPALI DELLA GIORNATA SCOLASTICA.	- INDICARE LA POSIZIONE DI SÉ E DI OGGETTI NELLO SPAZIO.  - ESEGUIRE CORRETTAMENTE UN SEMPLICE PERCORSO SU IMITAZIONE.  - CONOSCERE I MOMENTI PIÙ IMPORTANTI DELLA GIORNATA SCOLASTICA.	- OPERAZIONI DI DENOMINAZIONE E RAGGRUPPAMENTO DELLE PRINCIPALI FIGURE GEOMETRICHE; DI CLASSIFICAZIONE DI OGGETTI IN BASE ALLE LORO CARATTERISTICHE; DI RICONOSCIMENTO DELLE RELAZIONI CAUSA-EFFETTO, DELLE RELAZIONI SPAZIALI E TOPOLOGICHE, DEGLI SPAZI APERTI E CHIUSI.  - RICOMPOSIZIONE DI PUZZLE E FIGURE. GIOCHI CON I COLORI  - ESECUZIONE DI SEMPLICI PERCORSI MOTORI.  - GIOCHI MOTORI: SALTARE OSTACOLI BASSI, SALTARE	

		DALL'ALTO VERSO IL BASSO LASCIANDOSI CADERE, LANCIARE E AFFERRARE UNA PALLA DI MEDIE DIMENSIONI...	
--	--	---	--

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO 4 ANNI I QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	UTILIZZA UN LINGUAGGIO SEMPLICE PER DESCRIVERE ESPERIENZE.	- UTILIZZARE UN SEMPLICE LINGUAGGIO PER DESCRIVERE ESPERIENZE.	MEMORIZZAZIONE DI FILASTROCCHE E CANZONI, RACCONTI DI STORIE E	- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PROVA INTERESSE PER GLI ARTEFATTI TECNOLOGICI.	- INTERESSARSI AGLI ARTEFATTI TECNOLOGICI.	INDIVIDUAZIONE DEI PERSONAGGI PRINCIPALI.	- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.
<b>PENSIERO CRITICO</b>	E' CURIOSO, ESPLORATIVO, PONE DOMANDE.	- INCURIOSIRSI, ESPLORARE E FORMULARE DOMANDE.	- CONVERSAZIONI LIBERE E GUIDATE PER FAVORIRE IL RACCONTO DI SÉ, LA	- GRIGLIE.
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	RAGGRUPPA OGGETTI SECONDO CRITERI DIVERSI. COGLIE LE TRASFORMAZIONI NATURALI. OSSERVA I FENOMENI NATURALI E GLI ORGANISMI VIVENTI.	- RAGGRUPPARE OGGETTI SULLA BASE DI PIÙ CRITERI.  - INTUIRE LE TRASFORMAZIONI DELLA NATURA ED OSSERVARE I FENOMENI RELATIVI AGLI ORGANISMI VIVENTI.	FORMULAZIONE DI DOMANDE PERTINENTI AL CONTESTO, L'INTERAZIONE CON I COETANEI E GLI ADULTI.  - SPERIMENTAZIONI SCIENTIFICHE CON MISCELE E MISCUGLI.	- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.  - OSSERVAZIONE DIRETTA CON REGISTRAZIONE CARTACEA.
<b>COLLABORARE</b>	COLLOCA CORRETTAMENTE NELLO SPAZIO SE STESSO ED ESEGUE UN SEMPLICE PERCORSO. INTUISCE LA SCANSIONE TEMPORALE DELLA GIORNATA SCOLASTICA.	- RIFERIRE LA CORRETTA COLLOCAZIONE DI SÉ NELLO SPAZIO.  - ESEGUIRE UN SEMPLICE PERCORSO.  - ORIENTARSI NELLA SUCCESSIONE TEMPORALE DEI MOMENTI DELLA GIORNATA SCOLASTICA.	- GIOCHI DI QUANTIFICAZIONE E DI RAGGRUPPAMENTI IN BASE ALLA DIMENSIONE, ALLA FORMA, COSTRUZIONI DI INSIEMI.  - GIOCHI CON I PUZZLE.  - REALIZZAZIONE DI STRUMENTI PER REGISTRARE IL TEMPO.  - OSSERVAZIONE DEGLI AMBIENTI NATURALI E DELLE LORO CARATTERISTICHE: COSTRUZIONE DEGLI ALBERI DELLE STAGIONI, COLTIVAZIONE DI PIANTE IN GIARDINO...  - ESERCIZI PSICOMOTORI CON CAMBIO DI DIREZIONE.  - ESECUZIONE DI SEMPLICI PERCORSI CON DEAMBULAZIONE IN EQUILIBRIO SEGUENDO UNA	

			LINEA TRACCIATA A TERRA, CON CAPOVOLTA IN AVANTI, CON OSTACOLI IN SUCCESSIONE.	
--	--	--	--	--



**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO 4 ANNI II QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	RIFERISCE EVENTI DEL PASSATO RECENTE. DESCRIVE LE ESPERIENZE IN MANIERA COMPRENSIBILE.	- RIFERISCE EVENTI RECENTI.  - RACCONTARE LE PROPRIE ESPERIENZE IN MANIERA COMPRENSIBILE.	- RIPETIZIONE DI STORIE LETTE E RACCONTATE E INDIVIDUAZIONE DEI PERSONAGGI PRINCIPALI, SUDDIVISIONE IN SEQUENZE DELLE STORIE, INVENZIONE DI FINALI DIVERSI.	- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.  - ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	E' IN GRADO DI PROVARE INTERESSE PER GLI ARTEFATTI TECNOLOGICI.	- PROVARE INTERESSE PER GLI ARTEFATTI TECNOLOGICI.		- GRIGLIE.
<b>PENSIERO CRITICO</b>	E' CURIOSO E PONE DOMANDE.	- E' CAPACE DI INCURIOSIRSI E DI PORRE DOMANDE.	- MEMORIZZAZIONE DI FILASTROCCHIE, POESIE E CANZONI PER FAVORIRE L'EVOLUZIONE DEL LINGUAGGIO VERSO L'UTILIZZO DI NUOVI TERMINI MA ANCHE DAL PUNTO DI VISTA DEI CONTENUTI.	- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	OSSERVA I FENOMENI NATURALI E GLI ORGANISMI VIVENTI SULLA BASE DI UN CRITERIO PER VOLTA.	- OSSERVARE I FENOMENI DELLA NATURA E GLI ANIMALI SULLA BASE DI UN CRITERIO PER VOLTA.		- OSSERVAZIONE DIRETTA CON REGISTRAZIONE CARTACEA.
<b>COLLABORARE</b>	COLLOCA CORRETTAMENTE NELLO SPAZIO SE' STESSO E GLI OGGETTI, SEGUE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI E VISIVE.. SI ORIENTA NELLA SCANSIONE LOGICO-TEMPORALE DELLA GIORNATA SCOLASTICA.	- RIFERIRE LA CORRETTA COLLOCAZIONE DI SE' STESSO E DI OGGETTI NELLO SPAZIO.  - ESEGUIRE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI E VISIVE.  - CONOSCERE LA SUCCESSIONE DEI MOMENTI DELLA GIORNATA DAL PUNTO DI VISTA LOGICO-TEMPORALE.	- MOMENTI DI CONVERSAZIONE LIBERA O GUIDATA PER PARLARE DI SÉ E DELLE PROPRIE ESPERIENZE.  - OPERAZIONI DI SERIAZIONE E CLASSIFICAZIONE DI OGGETTI E FIGURE IN BASE ALLE LORO FUNZIONI.  - GIOCO DI RICONOSCIMENTO DEI MESTIERI E ASSOCIAZIONE DEI MESTIERI ALLE LORO PRINCIPALI CARATTERISTICHE.  - RICOSTRUZIONE DI PUZZLE.  - OSSERVAZIONE E DESCRIZIONE DEGLI AMBIENTI NATURALI, DELLE LORO CARATTERISTICHE, DELLA FLORA E DELLA FAUNA TIPICHE.  - GIOCHI DI MOVIMENTO SINGOLI O IN GRUPPO CON: SALTO SU UN PIEDE SOLO, SALTI	

			<p>DALL'ALTO VERSO IL BASSO, SALTI IN LUNGO, CAPOVOLTA IN AVANTI E ALL'INDIETRO, LANCIO DELLA PALLA VERSO UN BERSAGLIO.</p>	
--	--	--	---	--

- GIOCHI DI LATERALITÀ CON  
DISTINZIONE DELLA DESTRA E  
DELLA SINISTRA SU DI SÉ.

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO 5 ANNI I QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	RIFERISCE EVENTI DEL PASSATO RECENTE; FORMULA PREVISIONI RELATIVE AL FUTURO IMMEDIATO. UTILIZZA UN LINGUAGGIO APPROPRIATO PER DESCRIVERE ESPERIENZE.	- RIFERIRE EVENTI RECENTI E FORMULARE PREVISIONI PER IL FUTURO IMMEDIATO.  - RACCONTARE IL PROPRIO VISSUTO UTILIZZANDO UN LINGUAGGIO APPROPRIATO.	- MEMORIZZAZIONE DI FILASTROCCHIE, POESIE, CANTI; NARRAZIONE DI STORIE CON RICOSTRUZIONE VERBALE DELLA SUCCESSIONE LOGICO-TEMPORALE DEGLI EVENTI; LIBERA RAPPRESENTAZIONE GRAFICO-PITTORICA DELLE STORIE O DI UN' ESPERIENZA; DRAMMATIZZAZIONE DI LETTURE INTERROTTE A FINALE MULTIPLO; DRAMMATIZZAZIONI CON INVENZIONE DI TRAVESTIMENTI PER IMPERSONARE IL RUOLO AFFIDATO.	- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.  - ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.  - GRIGLIE.
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PROVA INTERESSE PER GLI ARTEFATTI TECNOLOGICI, LI ESPLORA.	- ESPORARE CON INTERESSE GLI ARTEFATTI TECNOLOGICI.	- ESPORARE CON INTERESSE GLI ARTEFATTI TECNOLOGICI.	- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.
<b>PENSIERO CRITICO</b>	E' CURIOSO, ESPLORATIVO, PONE DOMANDE, DISCUTE.	- OSSERVARE, FORMULARE DOMANDE, DISCUTERE SU FENOMENI E PROBLEMI.	- OSSERVARE, FORMULARE DOMANDE, DISCUTERE SU FENOMENI E PROBLEMI.	- OSSERVAZIONE DIRETTA CON REGISTRAZIONE CARTACEA.
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	OSSERVA I FENOMENI NATURALI E GLI ORGANISMI VIVENTI SULLA BASE DI SEMPLICI CRITERI.	- DESCRIVERE I FENOMENI NATURALI E GLI ORGANISMI VIVENTI SULLA BASE DI SEMPLICI CRITERI.	- REALIZZAZIONE DI DOCUMENTI FOTOGRAFICI (MOSTRE FOTOGRAFICHE) E FILMICI DI ESPERIENZE SCOLASTICHE.	
<b>COLLABORARE</b>	COLLOCA CORRETTAMENTE NELLO SPAZIO SE STESSO, OGGETTI, SEGUE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI. SI ORIENTA NELLA SCANSIONE LOGICO-TEMPORALE DELLA GIORNATA SCOLASTICA.	- RIFERIRE LA CORRETTA COLLOCAZIONE DI SE' STESSO E DI OGGETTI NELLO SPAZIO.  - ESEGUIRE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI E VISIVE.  - CONOSCERE LA SUCCESSIONE DEI MOMENTI DELLA GIORNATA SCOLASTICA DAL PUNTO DI VISTA LOGICO-TEMPORALE.	- UTILIZZO DEL COMPUTER PER DISEGNARE E PER GIOCHI DIDATTICI. UTILIZZO DI GRAFICI PER LA RILEVAZIONE DEI CAMBIAMENTI CLIMATICI E STAGIONALI.  - GIOCHI DI LOGICA E DI MEMORIA. CREAZIONE DI SEMPLICI PERCORSI CON: SALTO DI OSTACOLI IN CORSA, DEAMBULAZIONE IN EQUILIBRIO SU UNA SUPERFICIE RIALZATA, LANCIO DI UNA PALLA VERSO UN BERSAGLIO.	

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO 5 ANNI II QUADRIMESTRE**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI DI SVILUPPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ESEMPI DI ATTIVITA' DIDATTICHE	VALUTAZIONE
<b>COMUNICARE</b>	RIFERISCE EVENTI DEL PASSATO RECENTE DIMOSTRANDO CONSAPEVOLEZZA DELLA LORO COLLOCAZIONE TEMPORALE; FORMULA CORRETTAMENTE RIFLESSIONI E CONSIDERAZIONI RELATIVE AL FUTURO IMMEDIATO E PROSSIMO. UTILIZZA UN LINGUAGGIO APPROPRIATO PER DESCRIVERE LE OSSERVAZIONI O LE ESPERIENZE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RIFERIRE CORRETTAMENTE LA COLLOCAZIONE TEMPORALE DI UN EVENTO RECENTE.</li> <li>- RIFERIRE ESPERIENZE PERSONALI RISPETTANDO LA SUCCESSIONE TEMPORALE DELLE VARIE FASI.</li> <li>- COMUNICARE AZIONI CHE SI HA INTENZIONE DI REALIZZARE NEL FUTURO PROSSIMO.</li> <li>- FORMULARE PREVISIONI ED ASPETTATIVE SUL FUTURO IMMEDIATO E PROSSIMO.</li> <li>- DESCRIVERE OSSERVAZIONI ED ESPERIENZE CON LINGUAGGIO APPROPRIATO.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONDUZIONE DI ESPERIENZE DI LABORATORIO SU: TRASFORMAZIONI DEGLI ALIMENTI E DELLE MATERIE PRIME, MANIPOLAZIONE DI MATERIALI, COLTIVAZIONE DI PIANTE IN VASO E/O IN GIARDINO, REALIZZAZIONE DI ESPERIMENTI SU PROPRIETÀ FISICHE E CHIMICHE DEGLI OGGETTI.</li> <li>- OSSERVAZIONE NELL'AMBIENTE CIRCOSTANTE DEI FENOMENI NATURALI.</li> <li>- RAPPRESENTAZIONE GRAFICO-PITTORICA DELLE ESPERIENZE E DELLE OSSERVAZIONI.</li> <li>- RACCOLTA E RIORGANIZZAZIONE DELLA DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E/O VIDEO DI ESPERIENZE.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SCHEDE PREDISPOSTE DI VERIFICA.</li> <li>- ANALISI DELLE PRODUZIONI GRAFICO-PITTORICHE.</li> <li>- GRIGLIE.</li> <li>- DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E FILMICA.</li> <li>- OSSERVAZIONE DIRETTA CON REGISTRAZIONE CARTACEA.</li> </ul>
<b>IMPARARE AD IMPARARE</b>	PROVA INTERESSE PER GLI ARTEFATTI TECNOLOGICI, LI ESPLORE E SA SCOPRIRE LE FUNZIONI E POSSIBILI USI.	- CONOSCERE VARI ARTEFATTI TECNOLOGICI.	- RACCOLTA E RIORGANIZZAZIONE DELLA DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA E/O VIDEO DI ESPERIENZE.	
<b>PENSIERO CRITICO</b>	E' CURIOSO, ESPLORATIVO, PONE DOMANDE, DISCUTE, CONFRONTA IPOTESI, SPIEGAZIONI, SOLUZIONI E AZIONI.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- FORMULARE IPOTESI E SPIEGAZIONI SUI FENOMENI OSSERVATI.</li> <li>- CONFRONTARE LE PROPRIE IPOTESI E SPIEGAZIONI CON QUELLE DEGLI ALTRI.</li> <li>- IPOTIZZARE STRATEGIE PER LA SOLUZIONE DEI PROBLEMI.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SEMPLICI GRAFICI PER L'OSSERVAZIONE DEI FENOMENI RIPETUTI NEL TEMPO O PER RILEVAZIONI STATISTICHE.</li> <li>- UTILIZZO DI SEMPLICI STRUMENTI DI MISURAZIONE SPAZIALE E TEMPORALE NON CONVENZIONALI (ES. CLESSIDRA, PASSI, MATTONCINI...).</li> </ul>	
<b>PROGETTARE PIANIFICARE</b>	OSSERVA I FENOMENI NATURALI E GLI ORGANISMI VIVENTI SULLA BASE DI CRITERI O IPOTESI, CON ATTENZIONE E SISTEMATICITÀ.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RICERCARE NELL'OSSERVAZIONE DEI FENOMENI NATURALI LA CONFERMA DELLE PROPRIE IPOTESI ED ASPETTATIVE.</li> <li>- CLASSIFICARE I FENOMENI OSSERVATI SECONDO UN</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CREAZIONE E RAPPRESENTAZIONE DI PERCORSI.</li> <li>- GIOCHI DI LOGICA E DI</li> </ul>	

		<p>CRITERIO PRESTABILITO.</p> <p>-SELEZIONARE LE INFORMAZIONI RICAVABILI DALLE OSSERVAZIONI CHE SIANO UTILI AI PROPRI SCOPI.</p>	<p>MEMORIA CON MATERIALI STRUTTURATI E NON.</p> <p>ATTIVITÀ DI CLASSIFICAZIONE, SERIAZIONE, CONTEGGIO DI ELEMENTI.</p>
<b>COLLABORARE</b>	<p>COLLOCA CORRETTAMENTE NELLO SPAZIO SE' STESSO, OGGETTI, PERSONE; SEGUE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI.</p> <p>SI ORIENTA NEL TEMPO DELLA VITA QUOTIDIANA.</p>	<p>- RIFERIRE LA CORRETTA COLLOCAZIONE SPAZIALE DI SE' STESSO, DI OGGETTI E DI ALTRE PERSONE.</p> <p>- SEGUIRE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI.</p> <p>- CONOSCERE LA SUCCESSIONE DEI VARI MOMENTI DELLA GIORNATA.</p>	<p>- OPERAZIONI CON INSIEMI E NON.</p> <p>- SEMPLICI OPERAZIONI DI PRECALCOLO ENTRO IL 10.</p>