

Ordine di scuola	INFANZIA		
Campo d'esperienza	IL SÉ E L'ALTRO		
Traguardo di sviluppo delle competenze	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. ▪ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. ▪ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ▪ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. ▪ Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. ▪ Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. ▪ Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 		
Obiettivi di apprendimento	<p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare il gioco con l'altro • Costruire momenti di interazione all'interno di un piccolo gruppo. • Dimostrare di superare le difficoltà legate al distacco della famiglia • Riconoscere il gruppo sezione 	<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare in modo adeguato il gioco libero e il gioco strutturato • Dimostrare di saper condividere i giochi • Dimostrare di saper vivere serenamente il distacco dalla famiglia • Riconoscere i propri bisogni e sentimenti 	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimostrare di giocare in modo creativo e costruttivo con i compagni Riconoscere l'appartenenza alla propria comunità. • Riconoscere ed esprimere i propri bisogni e le proprie emozioni (paura, gioia, ansia) • Cogliere il valore ed il significato delle principali festa e tradizioni della cultura di appartenenza.

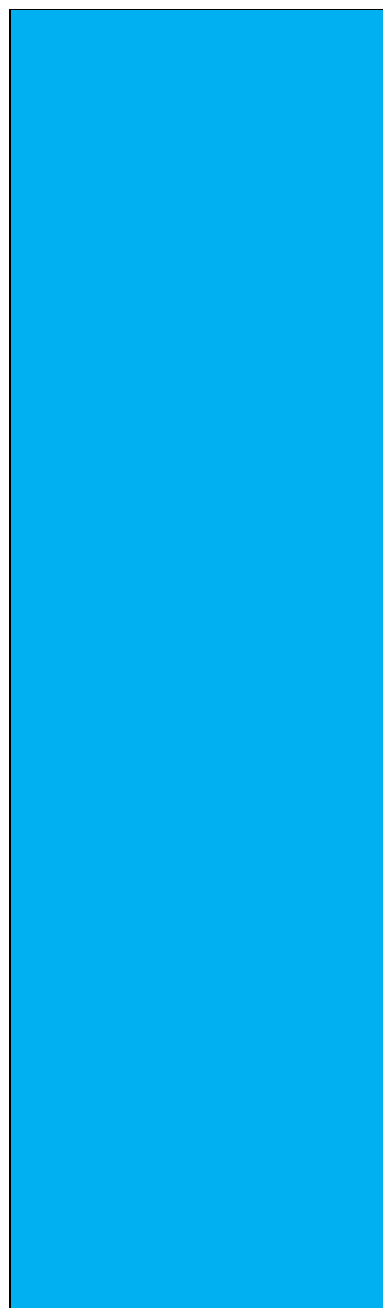
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le figura adulte presenti nella scuola. Identificare il proprio nome e cognome ● Conoscere la propria storia personale. ● Cogliere emozioni e se ● Riconoscere i simbolidelle feste più importanti. ● Individuare le “diversità” dei compagni, impararea rispettare gli altri. ● Individuare le prime regole dello stare insieme. ● Riconoscere e rispettare l’autorevolezza dell’adulto ● Individuare semplici norme di comportamento: non picchiare, parlare a voce bassa, usare correttamente il materiale scolastico. ● Cogliere la propria identità sessuale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere l’appartenenza alla propria famiglia. ● Riconoscere l’appartenenza al proprio paese. ● Cogliere il significato delle principali feste. ● Cogliere la diversità come valore positivoattraverso comportamenti d’amicizia ● Confrontarsi con gli altri. ● Conoscere le regole della vita scolastica. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dimostrare accettazione e tolleranza verso bambini in difficoltà oin situazione di diversità. ▪ Riconoscere e rispettare l’autorevolezza dell’adulto. ▪ Cogliere semplici norme di comportamento: non picchiare, parlare a voce bassa, usare correttamente il materiale scolastico. ▪ Riconoscere le regole del gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare I valori della pace della solidarietà, dell’altruismo ● Selezionare modalità corrette di interazione ● Giustificare i sentimenti, le azioni e ipensieri degli altri. ● Costruire e confrontarsi con gli altri. ● Riconoscere l’importanza delle regole della vira sociale e rrispettarle ● Dimostrare accettazione e tolleranza verso bambini in difficoltà o in situazioni di difficoltà. ● Riconoscere e rispettare l’autorevolezzadell’adulto. ● Utilizzare semplice norme di comportamento: non picchiare, parlare a voce bassa, usare correttamente il materiale scolastico. ● Utilizzare le regole del gruppo.
--	---	---	--

Ordine di scuola	INFANZIA
Campo d'esperienza	IL CORPO IN MOVIMENTO
Traguardo di sviluppo delle Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. ▪ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. ▪ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. ▪ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. ▪ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

Obiettivi Specifici di apprendimento	3 ANNI		
	<p style="text-align: center;">Riconoscere i propri effetti personali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i servizi igienici con sufficiente autonomia • Eseguire correttamente il lavaggio delle mani. • Organizzarsi al momento del pasto. • Localizzare le varie parti del corpo su di sé. • Rappresentare graficamente la figura umana. • Eseguire gli schemi dinamici di base, come camminare, correre, saltare • Partecipare a giochi motori. • Riconoscere le prime regole di gioco all'interno di un gruppo. • Cogliere situazione di pericolo. • Utilizzare i canali sensoriali per conoscere la realtà. • Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale. 	4 ANNI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in modo autonomo i servizi igienici. ▪ Utilizzare comportamenti corretti durante i pasti. ▪ Giustificare un'alimentazione varia: assaggiare tutte le portate. ▪ Riconoscere e localizzare le principali parti del corpo su di sé e sugli altri. ▪ Rappresentare graficamente il proprio corpo in modo completo. ▪ Costruire la figura umana scomposta in parti (testa,, busto, arti superiori ed inferiori. ▪ Utilizzare e consolidare gli schemi motori di base quali: camminare, correre e saltare. ▪ Partecipare al gioco motorio e/o di squadra. ▪ Cogliere e rispettare le regole del gioco motorio. ▪ Riconoscere situazioni di pericolo. ▪ Utilizzare e giustificare comportamenti idonei (prudenti) in casa, a scuola, all'aperto, in strada, ecc.
		5 ANNI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzare in autonomia la propria persona e gli oggetti personali: usare i servizi igienici, lavarsi le mani, riconoscere e riordinare i propri effetti personali, vestirsi e svestirsi. ▪ Conoscere gli alimenti ed acquisire semplici norme di educazione alimentare. ▪ Riconoscere le differenze sessuali (m/f). ▪ Riconoscere e localizzare tutte le parti del corpo su se stesso, sull'altro e su un'immagine. ▪ Rappresentare graficamente la figura umana in modo completo e con ricchezza di particolari. ▪ Rappresentare graficamente la figura umana in movimento. ▪ Utilizzare gli schemi motori dinamici come lanciare e afferrare, arrampicarsi. ▪ Argomentare le proprie emozioni attraverso il movimento. ▪ Confrontarsi nel gioco motorio e/o di squadra. ▪ Conoscere e rispettare le regole del gioco. ▪ Padroneggiare la manualità fine e

		<ul style="list-style-type: none">▪ Usare in modo corretto pennarelli e pennelli.▪ Eseguire percorsi e sequenze ritmiche.▪ Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale.▪ Individua rumori, suoni, voci e ne riconosce la provenienza.	<p>la coordinazione occhio mano: ritaglia seguendo i contorni di una figura, colora rispettando i margini, allaccia i bottoni, infila, piega, strappa.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare i canali sensoriali per conoscere la realtà che lo circonda.

Ordine di scuola	INFANZIA		
Campo d'esperienza	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
Traguardo di sviluppo delle Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ▪ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. ▪ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. ▪ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ▪ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. ▪ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 		
Obiettivi Specifici di apprendimento	<p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere il significato convenzionale di semplici gesti. • Cogliere con curiosità e piacere spettacoli di vario genere (teatrali, musicali, di animazione). ▪ Eseguire i canti con i movimento. ▪ Eseguire movimenti al ritmo della musica seguendo un'asemplice coreografia. 	<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogliere i gesti e il volto delle persone e iniziare a comprendere il loro stato d'animo • Mostrare interesse per suoni e musiche di vario genere. • Mostrare interesse per qualche opera d'arte. 	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cogliere i gesti e il volto delle persone e iniziare a comprendere il loro stato d'animo ▪ Dimostrare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opera d'arte ▪ Eseguire canti e suoni con movimenti

	<ul style="list-style-type: none"> ■ Interagire al gioco simbolico assumendo un semplice ruolo. ■ Produce tracce o semplici schemi. ■ Utilizzare il colore per produrre segni grafici di base ■ Costruire in modo creativo oggetti con materiali vari ■ Pianificare attivamente un progetto comune (lavori di gruppo, danze, ecc.) ■ Individuare suoni e rumori. ■ Descrivere varie situazioni attraverso suoni e gesti, voce. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Interagire al gioco simbolico assumendo vari ruoli. ■ Produce schemi più complessi ■ Utilizzare diverse tecniche per esprimersi (tempere, acquerelli, collage...). ■ Attribuisce significato agli elaborati prodotti ■ Utilizzare diversi materiali per realizzare oggetti. ■ Pianificare attivamente ad un progetto comune. ■ Utilizzare un linguaggio semplice per documentare quello che si è visto, fatto, sentito. ■ Riconoscere e produrre i suoni presenti nell'ambiente. ■ Utilizzare le caratteristiche e le possibilità della voce. ■ Eseguire canti in gruppo e da soli. 	<p>ritmici del corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Interagisce al gioco simbolico assumendo un ruolo e lo caratterizza. ■ Produrre messaggi iconici con un significato, utilizzando tecniche espressive e materiali diversi (carta plastica, colla, colori, ecc.) ■ Utilizzare autonomamente e in modo creativo i materiali sperimentati. ■ Confrontarsi individualmente e/o in gruppo una progettazione (mimico gestuale, teatrale, espressivo musicale), individuando i materiali più adatti alla realizzazione. ■ Portare a termine in modo preciso rimanendo concentrato, il proprio lavoro. ■ Individuare e ricostruire attraverso diverse forme di documentazione ciò che si è visto, fatto, sentito. ■ Utilizzare il corpo, la voce gli oggetti per imitare, riprodurre, inventare suoni e rumori. ■ Utilizzare il tono della voce per spiegare stati d'animo (rabbia, gioia, paura, ecc.) ■ Classificare suono, rumore, silenzio. ■ Riprodurre semplici sequenze utilizzando strumenti musicali e materiale vario. ■ Eseguire e riconoscere suoni e rumori in base a vicino-lontano, alto-basso, forte-piano. ■ Utilizzare oggetti e strumentazioni tecnologiche più diffuse
--	---	--	--

Ordine di scuola	INFANZIA		
Campo d'esperienza	I DISCORSI E LE PAROLE		
Traguardo di sviluppo delle Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. ▪ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ▪ Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. ▪ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. ▪ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. ▪ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 		
Obiettivi Specifici di apprendimento	<p style="text-align: center;">3 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formulare correttamente i vocaboli conosciuti. ▪ Formulare frasi minime di senso compiuto. ▪ Comprendere una semplice consegna verbale. ▪ Spiegare spontaneamente bisogno e necessità. ▪ Individuare nuovi termini. 	<p style="text-align: center;">4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formulare frasi di senso compiuto. ▪ Riassumere con segni verbali. ▪ Spiegare spontaneamente bisogni, necessità ed emozioni. ▪ Individuare ed utilizzare nuovi termini. ▪ Analizzare un racconto e riassumerlo con le proprie parole. ▪ Utilizzare il linguaggio per chiedere spiegazioni. 	<p style="text-align: center;">5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formulare frasi in lingua italiana utilizzando il soggetto, il predicato, il complemento. ▪ Comprendere una consegna verbale con almeno tre indicazioni ▪ Raccontare, descrivere spontaneamente esperienze personali, emozioni, pensieri, bisogni. ▪ Utilizzare termini specifici nelle

	<ul style="list-style-type: none">▪ Cogliere narrazioni e letture.▪ Riconoscere i personaggi principali di una storia.▪ Utilizzare il linguaggio per chiedere spiegazioni.	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare termini pertinenti all'attività e alle esperienze vissute.▪ Utilizzare correttamente la lingua per comunicare, porre domande, descrivere.▪ Riconoscere il proprio nome.▪ Riconoscere la differenza tra le immagini ed i simboli convenzionali della scrittura (numeri e lettere).	<p>diverse attività.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Cogliere con attenzione un racconto.▪ Riassumere in modo personale un racconto e produrlo con parole proprie.▪ Ideare storie e racconti partendo da elementi dati: parole, immagini, personaggi, ecc.▪ Ipotesizzare un'attività non ancora eseguita.▪ Pianificare le attività e identificarne le regole.▪ Formulare costrutti semplici con lingue diverse dalla propria.▪ Individuare e costruire prime forme di scrittura
--	--	---	---

Ordine di scuola	INFANZIA		
Campo d'esperienza	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
Traguardo di sviluppo delle Competenze	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. ▪ Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. ▪ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. ▪ Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. ▪ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. ▪ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 		
Obiettivi Specifici di apprendimento	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere i colori fondamentali. ▪ Raggruppare in base ai colori fondamentali. ▪ Riconoscere la forma del cerchio e del quadrato. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare in base ai colori, forma, dimensioni. ▪ Seriare per grandezza (dal più grande al più piccolo e viceversa, dal più lungo al più corto e viceversa, dal più alto al 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare in base ai colori, forma, dimensioni. ▪ Seriare per grandezza quattro elementi. ▪ Seriare per quantità. ▪ Eseguire operazioni concrete di

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinare due oggetti: grande/piccolo. ▪ Ricavare semplici relazioni di quantità:tanto-poco. ▪ Identificare semplici simboli e utilizzarli per registrare (tempo, presenze, momenti della giornata, incarichi,ecc.) ▪ Localizzare sé stesso, oggetti e persone nello spazio (sopra-sotto, dentro-fuori). ▪ Eseguire semplice percorsi su indicazioni idate. ▪ Individuare i momenti della giornata(giorno-notte) ▪ Individuare i momenti della giornata scolastica(ingresso, attività, pranzo, uscita). ▪ Costruire una serie di due sequenze (di unastoria, di un vissuto) ▪ Cogliere differenze nell’ambiente naturale (stagioni,piante, animali). ▪ Cogliere i fenomeni atmosferici. ▪ Individuare i colori oggettivi della realtàosservata. ▪ Descrivere ciò che si vede, si sente, si tocca. ▪ Dimostrare curiositàverso semplici esperimenti. ▪ Utilizzare nuovi termini. 	<p>più basso e viceversa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplicioperazioni di comparazioni: tanto/poco. ▪ Utilizzare oggetti, sequenze, simboli perregistrare (es: istogramma). ▪ Individuare le relazioni spaziali fondamentali inrelazione a sé stesso, oggetti e persone (sopra-sotto, dentro- fuori, vicino-lontano). ▪ Eseguire semplice percorsi su indicazioni date. ▪ Descrivere verbalmente e rappresentare graficamente semplicipercorsi. ▪ Riconoscere i momenti della giornata (notte,giorno ▪ Riconoscere i momenti della giornata scolastica (ingresso, attività, pranzo, uscita). ▪ Ricostruire una serie di tre sequenze (di unastoria, di un vissuto). ▪ Localizzare nel tempo situazioni ed eventi(prima-adesso). ▪ Descrivere semplice trasformazionistagionali. ▪ Riconoscere le caratteristiche delle cose osservate. 	<p>comparazione (tanto quanto, di più di meno)..</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare strumenti di misurazione di uso comune. ▪ Usare oggetti, sequenze, simboli, per rilevare annotazioni. ▪ Individuare le relazioni spaziali fondamentali in relazione a sé stesso, oggetti e persone (sopra-sotto, vicino- lontano, destra-sinistra). ▪ Eseguire, descrivere verbalmente e rappresentare graficamente semplci percorsi. ▪ Costruire spontaneamente semplici percorsi ▪ Riconoscere i momenti della giornata scolastica. ▪ Cogliere l’aspetto ciclico della scansione temporale. ▪ Costruire quattro sequenze di una storia. ▪ Individuare nel temposituazioni ed eventi. ▪ Cogliere e descrivere semplici trasformazioni naturali(seme-pianta). ▪ Cogliere il rapporto causa-effetto. ▪ Riconoscere le caratteristiche

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere ciò che si vede, si sente, si tocca e rappresentarlo graficamente. ▪ Descrivere le caratteristiche degli esseri viventi osservati (animali, piante, persone). ▪ Individuare termini nuovi e utilizzarli in modo pertinente 	<p>delle cose osservate e le loro trasformazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere ciò che si vede, si sente, si tocca e rappresentarlo graficamente. ▪ Conoscere le diverse forme di vita. ▪ Descrivere le caratteristiche degli animali utilizzando i sensi ▪ Individuare, descrivere e rappresentare graficamente i prodotti naturali ▪ Esplorare le nuove tecnologie ▪ Argomentare, motivare e giustificare previsioni e anticipazioni su piccoli esperimenti. ▪ Individuare nuovi termini specifici.