

## **Indice generale**

<i>Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO</i> .....	1
<i>Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO</i> .....	3
<i>Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI</i> .....	4
<i>Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE</i> .....	5
<i>Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO (OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI - NUMERO E SPAZIO)</i> .....	6

## **Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO**

<i>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>OBIETTIVI</i>
<p>A. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri</p> <p>B. Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</p> <p>C. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p> <p>D. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità e le mette a confronto con altre</p> <p>E. Riflette, si confronta e discute con adulti e bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta</p> <p>F. Pone domande su temi esistenziali, religiosi, culturali e morali e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme</p> <p>G. Si orienta nelle prime generalizzazioni di presente, passato e futuro</p> <p>H. Si muove con crescente autonomia e sicurezza negli spazi che gli sono familiari modulando progressivamente voce e movimento in rapporto agli altri e alle regole</p> <p>I. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio (istituzioni, servizi pubblici, funzionamento di piccole comunità e della città)</p>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Adatta il proprio comportamento per partecipare a giochi e attività di gruppo</b> (attende il proprio turno di intervento nei giochi e nelle attività; regola il proprio tono di voce; controlla l'aggressività; ...)</li><li><b>2. Esprime/manifesta le proprie intenzioni/opinioni con proposte/suggerimenti</b></li><li><b>3. Sostiene e argomenta le proprie opinioni/idee</b></li><li><b>4. Ascolta e utilizza le proposte altrui</b></li><li><b>5. Riconosce ed esprime emozioni e sentimenti propri e altrui</b></li><li><b>6. Esprime senso di appartenenza al gruppo di riferimento</b> (famiglia, sezione, scuola)</li><li><b>7. Riconosce e applica regole condivise in modo sempre più autonomo</b></li><li><b>8. Esprime in vario modo esperienze relative al vissuto personale e di gruppo</b></li><li><b>9. Adatta il proprio comportamento</b> (motorio e spaziale) <b>alla situazione e all'ambiente</b></li></ol>

## ***Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO***

<i>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>OBIETTIVI</i>
<p>A. Il bambino percepisce il potenziale espressivo e comunicativo della propria corporeità, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola</p> <p>B. Riconosce segnali e limiti del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo</p> <p>C. Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione</p> <p>D. Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi che è in grado di adattare alle diverse situazioni ambientali</p> <p>E. Controlla il gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri</p> <p>F. Riconosce il proprio corpo e le sue parti, lo rappresenta fermo e in movimento</p>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Utilizza il proprio corpo per esprimersi e comunicare</b> (gestualità, mimica, potenziale espressivo)</li><li><b>2. Adatta il proprio comportamento</b> (motorio e spaziale) <b>alla situazione e all'ambiente</b></li><li><b>3. Riconosce i segnali del proprio corpo</b> (bisogni, sensazioni)</li><li><b>4. Riconosce il proprio corpo e le sue parti</b></li><li><b>5. Riconosce la lateralità del proprio corpo</b></li><li><b>6. Individua caratteristiche di genere e di età</b></li><li><b>7. Associa le parti del corpo all'utilizzo specifico delle stesse</b></li><li><b>8. Rappresenta graficamente il proprio corpo e quello degli altri</b></li><li><b>9. Rappresenta graficamente posture e movimenti</b></li><li><b>10. Utilizza gli schemi motori e posturali di base</b></li><li><b>11. Coordina i movimenti</b> (abilità grosso e fine motorie)</li><li><b>12. Localizza il proprio corpo nello spazio</b></li></ol>

## **Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI**

<i>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>OBIETTIVI</i>
<p>A. Il bambino inventa storie e sa esprimerle con la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative</p> <p>B. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</p> <p>C. Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p> <p>D. Segue spettacoli di vario genere, sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte</p> <p>E. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti</p> <p>F. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali</p> <p>G. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando simboli di una notazione informale per codificare e riprodurre i suoni percepiti</p>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Utilizza materiali, strumenti e tecniche espressive</b></li><li><b>2. Discrimina i colori</b></li><li><b>3. Nomina i colori</b></li><li><b>4. Discrimina segni grafici</b></li><li><b>5. Legge, descrive un'immagine</b></li><li><b>6. Rappresenta col disegno personaggi, ambienti, fatti di una storia</b></li><li><b>7. Interpreta una storia con la drammatizzazione (con il corpo, la voce, la mimica, ...)</b></li><li><b>8. Riconosce e memorizza le regole e le possibilità d'uso dei diversi strumenti tecnologici</b></li><li><b>9. Distingue e riconosce i suoni della realtà circostante sperimentata</b></li><li><b>10. Utilizza il proprio corpo per produrre rumori e ritmi</b></li><li><b>11. Utilizza la propria voce per produrre suoni e ritmi</b></li><li><b>12. Utilizza oggetti e semplici strumenti per produrre suoni e ritmi</b></li><li><b>13. Rappresenta con simboli suoni e ritmi</b></li></ol>

## ***Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE***

<i>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>OBIETTIVI</i>
<p>A. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati</p> <p>B. Esprime e comunica emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in diverse situazioni comunicative</p> <p>C. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</p> <p>D. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire regole</p> <p>E. Ragiona sulla lingua, scopre l'esistenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi</p> <p>F. Si avvicina alla lingua scritta esplorando e sperimentando le prime forme di comunicazione scritta incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</p>	<ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Formula frasi di senso compiuto sempre più corrette</b></li><li><b>2. Memorizza sequenze di parole</b></li><li><b>3. Memorizza semplici filastrocche/canzoni</b></li><li><b>4. Individua rime, assonanze, fonemi</b></li><li><b>5. Pronuncia correttamente le parole</b></li><li><b>6. Produce rime</b></li><li><b>7. Ragiona sulla lingua</b> (genere, numero, nomi derivati, onomatopee, ...)</li><li><b>8. Fa ipotesi sui significati di parole/espressioni che non conosce</b></li><li><b>9. Comprende ed esegue semplici consegne</b></li><li><b>10. Presta attenzione ai discorsi altrui cercando di comprenderli</b></li><li><b>11. Esprime opinioni e punti di vista</b></li><li><b>12. Argomenta opinioni e punti di vista</b></li><li><b>13. Descrive una situazione</b></li><li><b>14. Ricostruisce un'esperienza e/o una sequenza</b></li><li><b>15. Usa il linguaggio per progettare un'attività</b> (procedura, piano d'azione, sequenza)</li><li><b>16. Racconta una breve vicenda presentata sotto forma di lettura o racconto</b></li><li><b>17. Usa il linguaggio per definire e riportare regole</b></li><li><b>18. Scopre l'esistenza di codici linguistici diversi e fa ipotesi di significati</b></li><li><b>19. Riconosce la funzione della lingua scritta</b></li><li><b>20. Discrimina segni grafici</b></li></ol>

**Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO** (OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI - NUMERO E SPAZIO)

<i>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>Obiettivi</i>
<p>A. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo diversi criteri, identifica proprietà degli oggetti, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni con strumenti alla sua portata</p> <p>B. Colloca azioni nel tempo della giornata e della settimana</p> <p>C. Riferisce fatti del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo</p> <p>D. Osserva il suo corpo, gli organismi e gli ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti</p> <p>E. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, scoprendone funzioni e possibili usi</p> <p>F. Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare coi numeri e con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità</p> <p>G. Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini specifici (avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ...), esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>	<p><b>SPAZIO NATURALE E ANTROPIZZATO</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Individua e nomina proprietà e caratteristiche semplici relative ad eventi, esseri e aspetti dell'ambiente naturale e antropizzato</b> (aspetto, trasformazioni, cambiamenti)</li><li><b>2. Utilizza un lessico sempre più adeguato, corretto e preciso per descrivere tali proprietà</b></li><li><b>3. Rappresenta attraverso tecniche grafico manipolative tali proprietà</b></li><li><b>4. Mette in relazione, in ordine e in corrispondenza eventi, esseri e aspetti dell'ambiente naturale e antropizzato</b> (relazioni causali/funzionali/cambiamenti di stato...)</li><li><b>5. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi</b></li><li><b>6. Formula piani di azioni, ipotesi, previsioni</b></li><li><b>7. Verifica piani di azioni, ipotesi e previsioni: coglie somiglianze e differenze tra quanto ipotizzato e ciò che si è verificato nei fatti</b></li><li><b>8. Riconosce e utilizza semplici simboli</b></li><li><b>9. Utilizza strumenti di registrazione relativi all'esperienza</b></li></ol> <p><b>TEMPO</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>10. Riordina le immagini di una sequenza</b></li><li><b>11. Rappresenta graficamente una sequenza</b></li><li><b>12. Riferisce verbalmente i fatti relativamente all'esperienza seguendo un ordine cronologico</b></li><li><b>13. Colloca azioni nel tempo della giornata e della settimana.</b></li></ol>

- 14. Riconosce e utilizza semplici simboli**
- 15. Utilizza strumenti di registrazione relativi all'esperienza**
- 16. Riferisce fatti del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo** (formula ipotesi e previsioni)

***SPAZIO***

- 17. Conosce termini relativi a concetti topologici**
- 18. Individua collocazioni spaziali**
- 19. Ricostruisce a livello corporeo manipolativo situazioni in riferimento ai concetti topologici e alle relazioni spaziali**
- 20. Ricostruisce a livello grafico e verbale situazioni in riferimento ai concetti topologici e alle relazioni spaziali**
- 21. Rappresenta a livello simbolico situazioni in riferimento ai concetti topologici e alle relazioni spaziali**

***RELAZIONI***

- 22. Identifica proprietà degli oggetti** (numerosità, quantità, forme, dimensioni, ...)
- 23. Usa strategie del contare e dell'operare coi numeri**
- 24. Usa strategie necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità**
- 25. Raggruppa e ordina secondo criteri definiti**
- 26. Utilizza simboli e strumenti di registrazione convenzionali e non**