

# **CURRICOLI per la SCUOLA dell'INFANZIA**

## **ISTITUTO COMPRENSIVO “G. MAZZINI”**

### **RIFERIMENTI NORMATIVI:**

- Competenze chiave europee; Racc. 18 dicembre 2006
- Indicazioni nazionali del 2012; D.M 254/2012
- Indicazioni nazionali del 2018; Dlgs 62/2017
- Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica; L.92/2019

Area linguistica: Italiano	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA, DIGITALE, CIVICA	- COMUNICAZION E NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZ ZA ED ESPRESSONE CULTURALE - IMPARARE AD IMPARARE	- Il sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo	- Ascolta e comprende il linguaggio dell'adulto e dei pari - Sa esprimere agli altri i propri bisogni - Comincia ad approcciarsi alla lingua italiana nell'espressione orale - Ascolta brevi narrazioni con interesse ( leggende, fiabe, favole ecc...) - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Racconta semplici episodi della vita quotidiana	- Ascolta e comprende il linguaggio dell'adulto e dei pari - Sa esprimere agli altri i propri bisogni e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato - Comincia ad approcciarsi alla lingua italiana - Apprende facilmente nuove parole - Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Ascolta brevi narrazioni con interesse ( leggende, fiabe, favole ecc...) e pone domande	- Ascolta e comprende il linguaggio dell'adulto e dei pari - Sa esprimere agli altri i propri bisogni e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato - Formula semplici frasi utilizzando correttamente la lingua italiana - Apprende facilmente nuove parole e le inventa - Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Ascolta brevi narrazioni con interesse ( leggende, fiabe, favole ecc...) e pone domande

Area linguistica: Italiano	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZA DIGITALE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- I discorsi e le parole</li> <li>- Immagini, suoni e colori</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comincia a riconoscere i turni nella conversazione</li> <li>- Fornisce semplici argomentazioni per sostenere le proprie idee</li> <li>- Riferisce brevi episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica ( presente-passato-futuro)</li> <li>- Inventa brevi storie, le riproduce attraverso il disegno, la drammatizzazione , la pittura e le attività di manipolazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce i turni nella conversazione</li> <li>- Fornisce semplici argomentazioni per sostenere le proprie idee</li> <li>- Riferisce episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica ( presente-passato-futuro)</li> <li>- Riassume verbalmente semplici storie</li> <li>- Si avvicina alla lingua scritta producendo i primi segni grafici sulla carta</li> </ul>

Area linguistica: Italiano	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZA DIGITALE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- I discorsi e le parole</li> <li>- Immagini, suoni e colori</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventa brevi storie e le riproduce attraverso il disegno, la drammatizzazione, la pittura e le attività di manipolazione</li> <li>- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie digitali</li> </ul>

Area linguistica: Inglese	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA, DIGITALE, CIVICA	- COMUNICAZION E NELLE LINGUE STRANIERE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZ ZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE	- I sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo		- Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Conosce alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici	- Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Conosce alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici

Area storica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: STORICO-UMANISTICA, CIVICA, DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZA DIGITALE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I sé e l'altro</li> <li>- I discorsi e le parole</li> <li>- Immagini, suoni e colori</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa di avere una propria identità come persona fisica</li> <li>- Esprime i propri bisogni</li> <li>- Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e si riconosce come partecipante ad occasioni, feste e tradizioni</li> <li>- Racconta semplici episodi della vita quotidiana</li> <li>- Cerca di rendersi autonomo nella cura della propria igiene personale</li> <li>- Inizia a rispettare le prime regole di convivenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa di avere una propria identità come persona fisica</li> <li>- Esprime i propri bisogni</li> <li>- Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza</li> <li>- Riferisce semplici episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica ( presente-passato-futuro)</li> <li>- Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa di avere una propria identità come persona fisica</li> <li>- Esprime i propri bisogni</li> <li>- Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente a occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza</li> <li>- Riferisce episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica ( presente-passato-futuro)</li> <li>- Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme</li> </ul>

Area storica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE CONIVOLTE: STORICO- UMANISTICA CIVICA, DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZA DIGITALE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I sé e l'altro</li> <li>- I discorsi e le parole</li> <li>- Immagini, suoni e colori</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- È autonomo nella cura della propria igiene personale</li> <li>- Conosce i più importanti edifici cittadini</li> <li>- Inizia ad orientarsi nel quartiere di residenza</li> <li>- Rappresenta il corpo umano</li> <li>- Si interessa a storie e leggende anche attraverso l'uso degli strumenti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È autonomo nella cura della propria igiene personale</li> <li>- Conosce i più importanti edifici cittadini</li> <li>- Inizia ad orientarsi nel quartiere</li> <li>- Rappresenta il corpo umano</li> <li>- Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana</li> <li>- Si interessa a storie e leggende anche attraverso l'uso degli strumenti digitali</li> </ul>

Area geografica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: GEOGRAFICA SOCIO- UMANISTICA, CIVICA, DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZA DIGITALE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- Immagini, suoni e colori</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante attraverso i 5 sensi</li> <li>- Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande</li> <li>- Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica</li> <li>- Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e si riconosce come partecipante ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante attraverso i 5 sensi</li> <li>- Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali, pone domande</li> <li>- Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza</li> <li>- Rappresenta il corpo umano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali, pone domande</li> <li>- Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza</li> <li>- Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica</li> </ul>

Area geografica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: GEOGRAFICA SOCIO- UMANISTICA, CIVICA, DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZA DIGITALE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- Immagini, suoni e colori</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica</li> <li>- Individua le posizioni degli oggetti nello spazio usando i termini: avanti-dietro, sopra-sotto</li> <li>- Conosce i più importanti edifici cittadini</li> <li>- Inizia ad orientarsi nel quartiere di residenza</li> <li>- Si interessa all'uso di strumenti tecnologici e digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa usare semplici strategie per effettuare misurazioni di peso, lunghezza e altre quantità</li> <li>- Individua le posizioni degli oggetti nello spazio usando i termini: avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra</li> <li>- Inizia ad orientarsi nel quartiere di residenza</li> <li>- Si interessa all'uso di strumenti tecnologici e digitali</li> </ul>

Area matematica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LOGICO-MATEMATICA TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - La conoscenza del mondo	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali, pone domande - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue i primi raggruppamenti di oggetti in base alla loro forma e colore - Scopre le quantità ( uno-pochi-tanti )	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma e colore - Inizia ad organizzarsi nelle strategie del contare e dell'operare con i numeri	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma, dimensioni e colore - Inizia ad organizzarsi nelle strategie del contare e dell'operare con i numeri

Area matematica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LOGICO-MATEMATICA TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - La conoscenza del mondo		- Si interessa a strumenti tecnologici e digitali - Compara due lunghezze e due grandezze (lungo-corto, alto-basso, grande-piccolo) - Si dispone nello spazio seguendo gli indicatori topologici ( davanti-dietro, sopra-sotto, dentro-fuori)	- Ha familiarità con le strategie utili a effettuare misurazioni di peso, lunghezza e altre quantità - Si interessa a strumenti tecnologici e digitali - Compara due lunghezze e due grandezze (lungo-corto, alto-basso, grande-piccolo) - Si dispone nello spazio seguendo gli indicatori topologici ( davanti-dietro, sopra-sotto, dentro-fuori, destra-sinistra)

Area scientifica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE : SCIENTIFICA , DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi, i fenomeni naturali e pone domande</li> <li>- Scopre l'ambiente attraverso l'uso dei 5 sensi</li> <li>- Condivide le sue scoperte con l'adulto e con il gruppo dei pari</li> <li>- Cerca di rendersi autonomo nella cura della propria igiene personale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi, i fenomeni naturali e pone domande</li> <li>- Scopre l'ambiente attraverso l'uso dei 5 sensi</li> <li>- Condivide le sue scoperte con l'adulto e con il gruppo dei pari</li> <li>- Rappresenta il corpo umano</li> <li>- È autonomo nella cura della propria igiene personale</li> <li>- Segue con interesse documentari su esseri viventi e ambiente naturale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande</li> <li>- Scopre l'ambiente attraverso l'uso dei 5 sensi</li> <li>- Condivide le sue scoperte con l'adulto e con il gruppo dei pari</li> <li>- Rappresenta il corpo umano fermo e in movimento</li> <li>- È autonomo nella cura della propria igiene personale</li> </ul>

Area scientifica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<b>- AREE COINVOLTE :</b> SCIENTIFICA , DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si interessa a strumenti tecnologici e digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Segue con interesse documentari su esseri viventi e ambiente naturale anche attraverso gli strumenti digitali</li> </ul>

Area musicale	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: MUSICALE, DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli</li> <li>- Produce ritmi e suoni con semplici strumenti musicali</li> <li>- Gradisce ascoltare canzoni e guardare video musicali anche attraverso gli strumenti digitali</li> <li>- Muove il corpo a ritmo di musica</li> <li>- Memorizza brevi canzoncine e sa riprodurle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli</li> <li>- Produce ritmi e suoni con semplici strumenti musicali</li> <li>- Gradisce ascoltare canzoni e guardare video musicali anche attraverso gli strumenti digitali</li> <li>- Muove il corpo a ritmo di musica</li> <li>- Memorizza brevi canzoncine e sa riprodurle</li> <li>- Interpreta suoni con movimenti del corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli</li> <li>- Produce ritmi e suoni con semplici strumenti musicali</li> <li>- Gradisce ascoltare canzoni e guardare video musicali anche attraverso gli strumenti digitali</li> <li>- Muove il corpo a ritmo di musica</li> <li>- Memorizza e canta brani di media difficoltà</li> <li>- Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e di accordarsi con gli altri</li> </ul>

Area musicale	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<p><b>- AREE COINVOLTE:</b> MUSICALE, DIGITALE, CIVICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipa attivamente ad attività teatrali e di drammatizzazione</li> </ul>

Area artistica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: ARTISTICA DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> <li>- la conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioca con forme e costruzioni</li> <li>- Sa condividere il materiale con altri bambini</li> <li>- Riconosce i principali colori</li> <li>- Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli</li> <li>- Gradisce ascoltare canzoni, guardare video musicali e spettacoli anche sugli strumenti digitali</li> <li>- Muove il corpo a ritmo di musica</li> <li>- Memorizza brevi canzoncine e sa riprodurle</li> <li>- Manipola vari materiali ( tempere e acquerelli per la digito-pittura, carta, creta, pasta di sale ecc..)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioca con forme e costruzioni</li> <li>- Sa condividere il materiale con altri bambini</li> <li>- Riconosce i principali colori</li> <li>- Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli</li> <li>- Gradisce ascoltare canzoni, guardare video musicali e spettacoli anche attraverso gli strumenti digitali</li> <li>- Gioca con i colori sul foglio ( acquerelli, matite, tempere, pennarelli)</li> <li>- Rappresenta la figura umana</li> <li>- Memorizza brevi canzoncine e filastrocche e sa riprodurle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gioca con forme e costruzioni</li> <li>- Sa condividere il materiale con altri bambini</li> <li>- Riconosce i principali colori</li> <li>- Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli</li> <li>- Gradisce ascoltare canzoni, guardare video musicali e spettacoli anche attraverso gli strumenti digitali</li> <li>- Disegna con lapis, matite e colori sul foglio</li> <li>- Rappresenta la figura umana ferma e in movimento</li> <li>- Memorizza e canta brani di media difficoltà</li> </ul>

Area artistica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: ARTISTICA DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> <li>- la conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipa con interesse a semplici attività di drammaturgia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipa con interesse a semplici attività di ballo, teatrali e di drammaturgia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipa attivamente ad attività di ballo, teatrali e di drammaturgia</li> </ul>

Area tecnologica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE : TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Osserva il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali</li> <li>- Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Osserva con curiosità il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali</li> <li>- Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica</li> <li>- Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma e colore</li> <li>- Conosce i più comuni materiali presenti nell'ambiente ( legno-plastica-vetro)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali</li> <li>- Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica</li> <li>- Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma, dimensioni e colore</li> <li>- Conosce i più comuni materiali presenti nell'ambiente ( legno-plastica-vetro)</li> </ul>

Area tecnologica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE : TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- La conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce le figure geometriche piane</li> <li>- Si interessa a strumenti tecnologici e digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce le figure geometriche piane</li> <li>- Ha familiarità con le strategie utili a effettuare misurazioni di peso, lunghezza e altre quantità</li> <li>- Sa distinguere una forma solida da una figura piana</li> <li>- Si interessa a strumenti tecnologici e digitali</li> </ul>

Area motoria	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: MOTORIA DIGITALE E CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo	- Conosce e riconosce le parti del corpo - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Imita i movimenti di un adulto o di un coetaneo - Sperimenta la dominanza laterale destra-sinistra	- Conosce e riconosce le parti del corpo - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Consolida gli schemi dinamici di base - Individua i segmenti del proprio corpo e le loro possibilità di movimento - Inizia a consolidare la dominanza laterale - Comincia a rispettar le regole nei giochi di gruppo e nelle attività guidate anche sugli strumenti digitali	- Conosce e riconosce le parti del corpo - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Rispetta le regole nei giochi di gruppo e nelle attività guidate anche sugli strumenti digitali - Consolida gli schemi dinamici di base - Individua i segmenti del proprio corpo e le loro possibilità di movimento - Consolida la dominanza laterale

Area motoria	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: MOTORIA DIGITALE E CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> <li>- la conoscenza del mondo</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordina movimenti e padroneggia attività che implicano l'uso di attrezzi</li> <li>- Controlla l'esecuzione del gesto</li> </ul>

INSEGNAMENTO della RELIGIONE CATTOLICA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<p>- AREE :</p> <p>RELIGIONE CATTOLICA</p> <p>SOCIO-CULTURALE ARTISTICA, DIGITALE, E CIVICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> <li>- la conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si sente accolto/a nella nuova realtà scolastica</li> <li>- Intuisce alcuni momenti dell'infanzia di Gesù</li> <li>- Osserva e percepisce i segni del risveglio della natura</li> <li>- Vive l'attesa come momento ricco di opportunità e esperienze</li> <li>- Si avvia alla percezione del concetto di bontà e amore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa atteggiamenti di appartenenza al piccolo gruppo e alla sezione</li> <li>- Intuisce nel l'atteggiamento di Gesù la sua disponibilità ad accogliere tutti</li> <li>- Distingue il Natale da altre feste ( es. il compleanno)</li> <li>- Intuisce alcuni tratti della figura di San Francesco</li> <li>- Scopre attraverso i simboli pasquali il messaggio di pace presente nella Pasqua Cristiana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce atteggiamenti di accoglienza da parte degli adulti e dei coetanei</li> <li>- Riconosce il valore attribuito da Gesù all'amicizia e alla condivisione</li> <li>- Scopre che il nome che ci è stato dato è simbolo dell'unicità della nostra persona</li> <li>- Riconosce l'autorevolezza delle figure genitoriali e sa rispettarle</li> </ul>

INSEGNAMENTO della RELIGIONE CATTOLICA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<p>- AREE :</p> <p>RELIGIONE CATTOLICA</p> <p>SOCIO-CULTURALE</p> <p>ARTISTICA, DIGITALE, E CIVICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> <li>- la conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intuisce la gioia del prendersi cura degli altri e nel ricevere cura dagli altri</li> <li>- Si interessa a storie bibliche ( Natività e parabole) anche attraverso gli strumenti multimediali e digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce le principali tradizioni natalizie e sa coglierne il significato</li> <li>- Si accosta al messaggio cristiano della Pasqua attraverso il racconto della Settimana Santa</li> <li>- Riconosce attraverso i brani del Vangelo il messaggio d'amore universale di Gesù per l'umanità</li> <li>- Si interessa a storie bibliche ( Natività e parabole) anche attraverso gli strumenti multimediali e digitali</li> </ul>

ATTIVITÀ ALTERNATIVA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE : CIVICA E DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> <li>- la conoscenza del mondo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva con curiosità ciò che accade intorno a sé e si riconosce come partecipante ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza</li> <li>- Ascolta con interesse brevi narrazioni, fiabe, e favole con intento morale-educativo</li> <li>- Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva con curiosità ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza</li> <li>- Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme</li> <li>- Comprende e rispetta le diversità</li> <li>- Si mostra collaborativo con l'adulto e nel gruppo dei pari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva con curiosità ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza</li> <li>- Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme</li> <li>- Comprende e rispetta le diversità</li> <li>- Riconosce e cerca di controllare le proprie emozioni</li> <li>- Si mostra collaborativo e talvolta solidale con l'adulto e nel gruppo dei pari</li> </ul>

<b>ATTIVITÀ ALTERNATIVA</b>	<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<b>CAMPPI DI ESPERIENZA</b>	<b>OBIETTIVI 3 ANNI</b>	<b>OBIETTIVI 4 ANNI</b>	<b>OBIETTIVI 5 ANNI</b>
- AREE : CIVICA E DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- IMPARARE AD IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sé e l'altro</li> <li>- Il corpo e il movimento</li> <li>- immagini, suoni e colori</li> <li>- i discorsi e le parole</li> <li>- la conoscenza del mondo</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta e guarda con interesse, storie, fiabe, e favole con intento morale-educativo anche attraverso gli strumenti digitali</li> <li>- Partecipa attivamente ai canti e ad attività di drammatizzazione</li> <li>- Rappresenta storie e personaggi con i colori e attraverso la manipolazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolta e guarda con interesse, storie, fiabe, e favole con intento morale-educativo anche attraverso gli strumenti digitali</li> <li>- Partecipa attivamente ai canti e ad attività di drammatizzazione</li> <li>- Rappresenta storie e personaggi con i colori e attraverso la manipolazione</li> </ul>

# **Curriculo di educazione civica per la scuola d'Infanzia**

**3 anni**

<b>Campi di Esperienza</b>	<b>Competenze</b>	<b>Contenuti</b>
Il sé e l'altro	-Percepire e riconoscere il proprio corpo. -Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo. (casa,scuola compagni). -Rispetto di sé e dell'altro	- Stimolare la conoscenza del proprio corpo attraverso giochi, filastrocche, giochi allo specchio. - Regole e routine.
Il corpo e il movimento	-Percepire e riconoscere il proprio corpo. -Saper controllare i propri movimenti. -Prendersi cura del proprio corpo ( igiene personale, sana alimentazione). - Sapersi orientare nello spazio circostante.	-Sperimentare nuovi schemi motori attraverso il gioco. -Regole e routine.

Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper riconoscere le proprie emozioni.</li> <li>-Saper rispettare le emozioni altrui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attività di drammatizzazione disegno, pittura, attività musicali, manipolazione, sperimentazione di nuovi materiali.</li> </ul>
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper comunicare i bisogni.</li> <li>-Comunicare con il gruppo dei pari e con l'adulto.</li> <li>-Saper riferire semplici eventi della propria quotidianità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attività di drammatizzazione, lettura di fiabe, favole e semplici racconti con una morale.</li> </ul>
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi.</li> <li>-Riferire eventi del passato recente.</li> <li>-Capacità di condividere spazi e giochi con il gruppo dei pari</li> <li>-Riconoscere se stessi in ambienti (ambienti scolastici, stanze della casa, giardino ecc..).</li> <li>-Sapersi orientare nello spazio circostante.</li> <li>-Riconoscere nel docente un punto di riferimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attività negli angoli di gioco.</li> <li>-Attività ludiche all'aperto che stimolino la curiosità del bambino nei confronti della natura.</li> </ul>

## 4 anni

Campi di Esperienza	Competenze	Contenuti
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"><li>-Riconoscere il proprio corpo e le sue varie parti.</li><li>-Conosce re le re lazioni parentali.</li><li>-Rispettare le regole di vita del gruppo comprendendo i bisogni dell'altro.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Proporre attività ludiche e didattiche di gruppo.</li><li>-Regole e routine.</li></ul>
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Riconoscere il proprio corpo e le sue varie parti.</li><li>-Prendersi cura del proprio corpo (igiene personale, sana alimentazione).</li><li>- Conoscenza di semplici ambienti di vita e delle principali coordinate spaziali.</li><li>-Sape r g e s t i r e i p r o p r i movimenti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Giochi motori.</li><li>-Regole e routine.</li></ul>

Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper gestire le proprie emozioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attività di drammatizzazione disegno, pittura, musicali, manipolazione, sperimentazione di nuovi materiali.</li> </ul>
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti.</li> <li>-Riferire semplici eventi del passato.</li> <li>-Ascoltare, comprendere e rielaborare semplicemente brevi storie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attività di drammatizzazione, lettura di fiabe, favole e semplici racconti con una morale.</li> </ul>
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Osservare con attenzione il proprio corpo e saperne riconoscere le varie parti.</li> <li>- Osservare organismi viventi, ambienti e fenomeni naturali.</li> <li>- Individuare la posizione degli oggetti e persone nello spazio( avanti/dietro, destra/sinistra, alto/basso).</li> <li>- Capacità di condividere spazi, giochi e attività didattiche con il gruppo dei pari.</li> <li>-Riconoscere nel docente un punto di riferimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Allestire un piccolo orticello.</li> <li>-Uscite all'aperto.</li> <li>-Educazione al rispetto verso la natura e verso gli animali.</li> <li>-Primo approccio all'uso degli strumenti digitali ( mouse, tastiera, touch screen).</li> <li>-Giochi didattici online.</li> <li>-Conoscenza di alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici.</li> </ul>

## 5 anni

Campi di Esperienza	Competenze	Contenuti
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"><li>-Riconoscere il proprio corpo e le sue varie parti.</li><li>-Conoscere le relazioni parentali.</li><li>-Giocare in maniera costruttiva e creativa con gli altri.</li><li>-Riflettere, confrontarsi con gli altri e porre domande.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Proporre attività ludiche e didattiche di gruppo.</li><li>-Regole e routine.</li></ul>

Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Autonomia nella cura della propria igiene personale, seguire una sana alimentazione.</li> <li>-Consapevolezza del proprio corpo.</li> <li>-Sapersi orientare nello spazio.</li> <li>- Conoscenza di semplici ambienti di vita e delle principali coordinate spaziali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi motori.</li> <li>-Regole e routine.</li> </ul>
Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconoscere e gestire le proprie emozioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attività di drammaturgia, disegno, pittura, musicali, manipolazione, sperimentazione di nuovi materiali.</li> </ul>
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Usare la lingua italiana e approfondire il proprio lessico.</li> <li>-Saper esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti.</li> <li>- Saper confrontarsi con gli altri, riflettere, porre domande.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Attività di drammaturgia, lettura di fiabe, favole e semplici racconti.</li> </ul>

La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riferire correttamente eventi del passato recente.</li> <li>-Osservare con attenzione il proprio corpo e saperne riconoscere le varie parti.</li> <li>- Osservare organismi viventi, ambienti e fenomeni naturali.</li> <li>- Individuare la posizione di oggetti e persone nello spazio( avanti/dietro, destra/sinistra, alto/basso).</li> <li>- Capacità di condividere spazi giochi e attività didattiche con il gruppo dei pari.</li> <li>-Riconoscere nel docente un punto di riferimento.</li> <li>-Saper collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Semplici esperimenti con materiali di uso comune.</li> <li>-Allestire un piccolo orticello.</li> <li>-Uscite all'aperto.</li> <li>-Educazione al rispetto verso la natura e verso gli animali.</li> <li>Primo approccio all'uso degli strumenti digitali ( mouse, tastiera , touch screen).</li> <li>-Giocchi didattici online.</li> <li>-Conoscenza di alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici.</li> </ul>
-------------------------	--	---