

SCUOLE DELL'INFANZIA DELL'ISTITUTO "V. TORTORETO" – SAN GINESIO



CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO (Identità, autonomia, salute)

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	1-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2-COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3-COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4-COMPETENZA DIGITALE 5-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7-COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Traguardi per lo sviluppo della competenza	OBIETTIVI		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
1. 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.	a) Orientarsi nello spazio-scuola.	a) Orientarsi e appropriarsi dello spazio-scuola.	a) Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola con sicurezza.
2. 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.	a) Percepire la propria identità sessuale; b) Conoscere le fondamentali operazioni di pulizia.	a) Conoscere la propria identità sessuale; b) eseguire le fondamentali operazioni di pulizia.	a) Rafforzare la coscienza di sé; b) svolgere in autonomia le corrette abitudini igieniche e alimentari.
3. 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.	a) Prendere coscienza della proprie capacità motorie: camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare; b) eseguire semplici percorsi motori.	a) Consolidare gli schemi motori del camminare, correre, saltare, rotolare e strisciare; b) coordinare le dimensioni spazio-temporali dell'azione.	a) Coordinare movimenti in rapporto a sé, agli altri e agli oggetti; b) discriminare i movimenti più utili per risolvere problemi motori; c) scoprire ed usare la propria lateralità.
4. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	a) Muoversi nello spazio rispettando sé stessi e gli altri; b) rispettare le regole di gioco e di comportamento;	a) Muoversi nello spazio rispettando sé stessi e gli altri; b) rispettare le regole di gioco e di comportamento; c) conoscere e usare i 5 sensi;	a) Muoversi nello spazio rispettando se stessi e gli altri; b) rispettare le regole di gioco e di comportamento;

	c) conoscere i 5 sensi; d) muoversi a tempo di musica.	d) muoversi segnando un ritmo a tempo di musica.	c) distinguere e affinare le percezioni sensoriali; d) muoversi segnando un ritmo di musica.
5. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	a) Conoscere e rappresentare lo schema corporeo; b) individuare e nominare le parti del corpo; c) ricomporre la figura umana; d) conoscere il viso e gli elementi che lo compongono.	a) Conoscere e rappresentare lo schema corporeo in tutte le sue parti; b) riconoscere su di sé e sugli altri le parti del corpo; c) muoversi nello spazio secondo indicazioni e riferimenti topologici.	a) Conoscere e rappresentare le parti dello schema corporeo con i vari segmenti; b) percepire il proprio corpo intero e in simmetria; c) riprodurre posture e movimenti; d) conseguire un'adeguata dominanza laterale.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	1-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2-COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3-COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4-COMPETENZA DIGITALE 5-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7-COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Traguardi per lo sviluppo della competenza	OBIETTIVI		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
1. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	a) Eseguire giochi di imitazione; b) esprime e comunica attraverso il corpo.	a) Eseguire giochi imitativi insieme ai compagni; b) esprime e comunica attraverso il corpo.	a) Accompagnare il gioco imitativo con modalità espressive verbali e non verbali; b) esprime e comunica attraverso il corpo.
2. 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.	a) Accompagnare il gioco imitativo con la verbalizzazione spontanea; b) conoscere, sperimentare e giocare con i materiali grafico pittorici; c) costruire con materiale amorfo; d) conoscere i colori primari; e) associare i colori ai vari elementi della realtà; f) stabilire un approccio divertente con i mezzi audiovisivi e multimediali.	a) Accompagnare il gioco con modalità espressive verbali e non verbali; b) individuare gli elementi principali di un racconto e drammatizzarlo; c) sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna; d) conoscere i colori derivati; e) associare i colori ai vari elementi della realtà; f) manipolare materiali differenti per creare semplici oggetti; g) usare facili tecniche costruttive; h) familiarizzare in modo divertente e creativo con i mezzi	a) Individuare i numeri essenziali di un racconto per drammatizzarlo; b) sostenere il proprio ruolo in una drammatizzazione; c) sperimentare vari materiali grafico<pittorici; d) usare varie tecniche espressive per produrre elaborati in modo libero e su consegna; e) trasformare semplici materiali in modo creativo; f) usare elementi naturali per attività grafiche e pittoriche; g) discriminare e denominare le gradazioni di colore; h) acquisire la capacità di rappresentazione grafica

		audiovisivi e multimediali.	collettiva.
3) 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 delle opere d'arte.	a) Sviluppare la sensibilità musicale; b) fruire di spettacoli teatrali, di animazione.	a) Sviluppare la sensibilità musicale; b) fruire di spettacoli teatrali, di animazione; c) comprendere messaggi iconici.	a) Sviluppare interesse per gli spettacoli teatrali, musicali e cinematografici; b) fruire di spettacoli teatrali, di animazione; c) leggere l'immagine di un'opera d'arte.
4) Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	a) Esplorare suoni e musicalità dell'ambiente (voci/silenzio, armonie/disarmonie); b) percepire e distinguere il suono dal rumore; c) accompagnare un canto con i movimenti del corpo.	a) Affinare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante; b) distinguere il suono dal rumore; c) accompagnare un canto con i movimenti del corpo.	a) Consolidare la sensibilità uditiva verso l'ambiente sonoro circostante; b) riconoscere e discriminare alcune caratteristiche del suono; c) utilizzare la voce e gli oggetti per riprodurre suoni; d) accompagnare un canto con i movimenti del corpo.
5) Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro<musicali.	a) Associare ai ritmi diverse andature corrispondenti; b) scoprire e sperimentare diversi strumentini musicali.	a) Associare ai ritmi diverse andature corrispondenti; b) sperimentare suoni prodotti con diversi strumenti<oggetti.	a) Associare ai ritmi diverse andature corrispondenti; b) suonare semplici strumenti musicali insieme al gruppo per interpretare stili musicali o una danza.
6) Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	a) Usare simboli per codificare suoni.	a) Usare simboli per codificare suoni.	a) Usare simboli per codificare suoni.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	1-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2-COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3-COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4-COMPETENZA DIGITALE 5-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7-COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Traguardi per lo sviluppo della competenza	OBIETTIVI		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
1. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	a) Superare il distacco dalla famiglia; b) mostrare autonomia nelle azioni quotidiane.	a) Mostrare fiducia nelle proprie capacità; b) essere consapevoli dei propri sentimenti.	a) Saper controllare ed esprimere i propri sentimenti in maniera adeguata.
2. Sa di avere una storia personale e familiare; conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e del territorio in cui vive (istituzioni, servizi pubblici ecc.), le mette a confronto con altre culture.	a) Essere consapevole di appartenere ad un nucleo familiare; b) ricercare le relazioni con adulti e coetanei.	a) Conoscere le tradizioni della famiglia e della comunità.	a) Sviluppare il senso di appartenenza alla propria comunità; b) imparare a confrontare gli elementi caratteristici delle diverse culture.
3. a) Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme. b) 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.	a) Rispettare semplici regole di vita scolastica; b) cogliere il significato delle varie feste religiose. c) Partire dalla dimensione quotidiana della vita scolastica per iniziare ad orientarsi nel tempo.	a) Conoscere e rispettare le diverse culture; b) accettare persone nuove; c) accogliere la diversità come un valore positivo; d) cogliere il significato delle varie feste religiose. e) Vivere nella dimensione quotidiana della vita scolastica per iniziare ad orientarsi nel tempo.	a) Porsi domande sui temi esistenziali e religiosi; su ciò che è bene e ciò che è male; b) Acquisire una iniziale consapevolezza dei propri altrui diritti e doveri. c) Vivere nella dimensione quotidiana della vita scolastica e orientarsi nel tempo.

4. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e i bambini, comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	a) Partecipare alle attività proposte.	a) Saper partecipare ad una conversazione in modo riflessivo ed aperto al confronto; b) imparare a lavorare in gruppo.	a) Ricercare conferme positive in relazione al proprio comportamento; b) saper tener conto dei diversi punti di vista.
5. Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	a) Imparare a giocare in maniera costruttiva con gli altri bambini.	a) Rispettare i diversi punti di vista.	a) Sapersi inserire in situazioni nuove; b) imparare a spiegare il proprio comportamento ed il proprio punto di vista; c) progettare insieme e darsi regole di azione.
6. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	a) Iniziare a riconoscere i più importanti segni della propria cultura (feste e tradizioni). b) iniziare a riconoscere alcuni servizi pubblici del territorio (biblioteca, municipio, luoghi di culto..).	a) Iniziare a riconoscere i più importanti segni della propria cultura (feste e tradizioni). b) Iniziare a riconoscere alcuni servizi pubblici del territorio (biblioteca, municipio, luoghi di culto..).	a) Riconoscere i più importanti segni della propria cultura (feste e tradizioni). b) Riconoscere alcuni servizi pubblici del territorio (biblioteca, municipio, luoghi di culto..).

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	1-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2-COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3-COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4-COMPETENZA DIGITALE 5-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7-COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Traguardi per lo sviluppo della competenza	OBIETTIVI		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
1. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	a) Promuovere la capacità di ascolto; b) esprimersi in modo comprensibile; c) esprimere i bisogni fondamentali; d) verbalizzare semplici immagini.	a) Sviluppare la capacità di ascolto; b) migliorare le competenze fonologiche e lessicali; c) verbalizzare i propri vissuti.	a) Potenziare la capacità di ascolto mantenendo la concentrazione e l'interesse; b) saper gestire la propria voce c) arricchire il lessico e l'articolazione della frase; d) migliorare le competenze fonologiche; e) formulare ipotesi sui significati di parole sconosciute; f) Intervenire in una conversazione in modo pertinente.
2. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	a) Acquisire fiducia e comunicare emozioni fondamentali.	a) Usare il linguaggio verbale per comunicare emozioni fondamentali.	a) Verbalizzare i propri stati emotivi usando un lessico adeguato; b) dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando turni e tempi di intervento.
3. Sperimentare, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze ed analogie tra i suoni e i significati.	a) Memorizzare e ripetere brevi poesie, filastrocche...	a) Memorizzare e ripetere poesie, filastrocche, conte...; b) drammatizzare racconti, poesie, brevi storie....	a) Memorizzare e ripetere poesie, filastrocche, conte, scioglilingua; b) drammatizzare racconti, poesie, brevi storie...; c) giocare con i suoni iniziali delle parole; d) discriminare (a livello uditivo) le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere; e) vivere il libro come prezioso strumento di

			conoscenza.
4. Ascolta e comprende narrazioni, racconta ed inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	a) Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione; b) ascoltare e comprendere semplici racconti attraverso l'immagine.	a) Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed esposizione; b) ascoltare e comprendere racconti, testi narrativi...; c) formulare domande.	a) Consolidare fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed esposizione; b) individuare le caratteristiche dei vari elementi di un racconto; c) ascoltare, comprendere e rielaborare racconti rispettando l'ordine logico-temporale.
5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.		a) Utilizzare diverse modalità di espressione verbale e non verbale per esprimersi.	a) Distinguere e usare i codici del dialetto e della lingua italiana; b) mostrare interesse verso pluralità linguistiche; c) scoprire e giocare con le parole; d) sperimentare diverse modalità espressive/creative attraverso i linguaggi verbale, iconico, musicale, corporeo; e) sintetizzare una sequenza di fonemi isolati per formare parole (es. P<e<r<a = pera); f) segmentare le parole in sillabe (analisi sillabica) (es: battuta delle mani, salti nel cerchio...).
6. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.		a) Produrre scritture spontanee; b) avvicinarsi al mondo dei libri.	a) Mostrare interesse ed elaborare congetture sul codice scritto; b) avvicinarsi al mondo dei libri ed effettuare ipotesi di lettura; c) interpretare e decodificare parole scritte; d) sperimentare forme di scrittura attraverso la tecnologia.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (ordine, misura, spazio, tempo, natura)

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	1-COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2-COMPETENZA MULTILINGUISTICA 3-COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4-COMPETENZA DIGITALE 5-COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6-COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7-COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8-COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
Traguardi per lo sviluppo della competenza	OBIETTIVI		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
1. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrare; esegue misurazione usando strumenti alla sua portata.	a) Raggruppare oggetti, immagini e persone in base ad un solo attributo; b) discriminare le principali figure geometriche (cerchio e quadrato); c) riconoscere e discriminare i colori primari; d) operare con le quantità (molti/pochi) e le dimensioni (grande/piccolo); e) discriminare le principali qualità tattili (liscio/ruvido, duro/morbido).	a) Raggruppare oggetti, immagini e persone in base a più attributi; b) discriminare e conoscere le figure geometriche (cerchio, quadrato e triangolo); c) discriminare e conoscere i colori secondari; d) operare con le dimensioni (lungo/corto, alto/basso).	a) Raggruppare in base a caratteristiche definite; b) individuare e confrontare quantità e dimensioni diverse; c) comprendere il significato di connettivi logici e quantitativi (nessuno, tutti, molti...); d) discriminare le principali qualità uditive, olfattive, gustative, visive e tattili.
2. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	a) Orientarsi negli spazi circostanti; b) localizzare se stesso, oggetti e persone su consegna verbale; c) comprendere ed usare gli indicatori spaziali; (sopra/sotto, dentro/fuori).	a) Orientarsi negli spazi noti e non; b) muoversi nello spazio in base ai riferimenti topologici; c) comprendere ed usare gli indicatori spaziali (vicino/lontano, in alto/in basso, davanti/dietro, in mezzo/ai lati).	a) Orientarsi in un percorso assegnato; b) verbalizzare e rappresentare percorsi effettuati; c) individuare la relazione spaziale destra/sinistra su se stesso.

3. Si orienta nel tempo della vita quotidiana.	a) Intuire il succedersi regolare degli avvenimenti; b) verbalizzare le principali azioni della giornata; c) riconoscere la scansione giorno/notte.	a) Individuare le sequenze principali della propria storia; b) effettuare semplici registrazioni temporali; c) scandire la giornata nei passaggi essenziali.	a) Riconoscere il succedersi degli eventi (giorno, settimana, stagione); b) comprendere l'aspetto ciclico della scansione temporale; c) effettuare registrazioni temporali; d) cogliere il significato di "contemporaneità".
4. Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. Coglie le trasformazioni naturali.	a) Osservare e memorizzare le sequenze relative ad una semplice esperienza.	a) Intuire il prima e dopo di un'azione.	a) Individuare le fasi di un evento; b) riordinare le fasi di un racconto, fenomeno, ecc.; c) coordinare eventi in ordine cronologico.
5. Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.	a) Avviarsi ad un atteggiamento di rispetto dell'ambiente; b) avere atteggiamenti di curiosità nei confronti dell'ambiente.	a) Usare i 5 sensi per ricavare informazioni dall'ambiente.	a) Classificare i materiali raccolti; b) usare i 5 sensi per ricavare informazioni dall'ambiente.
6. Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e scoprirne funzioni e possibili usi.		a) mostrare curiosità verso i mezzi tecnologici.	a) Promuovere soluzioni di problemi; b) individuare collegamenti, proporre ipotesi; c) progettare un semplice lavoro.
7. E' curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	a) Osservare, toccare, manipolare vari oggetti e materiali.	a) Realizzare elementi con materiale costruttivo.	a) Riconoscere le caratteristiche delle cose osservate.
8. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.	a) Raccontare una semplice esperienza.	a) Rielaborare verbalmente quanto osservato o vissuto.	a) Usare diverse forme espressive per rielaborare le proprie osservazioni ed esperienze.

COMPETENZE CHIAVE AGGIORNATE ALLE INDICAZIONI DEL 2018 NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE	CAMPI ESPERIENZA PREVALENTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	• I DISCORSI E LE PAROLE • IL SE' E L'ALTRO	1-Usare la lingua italiana, arricchire il proprio lessico, comprendere parole e discorsi, fare ipotesi sui significati. 2-Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare, chiedere e offrire spiegazioni. 3-Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in differenti situazioni comunicative
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	• I DISCORSI E LE PAROLE • IL SE' E L'ALTRO	1-Scoprire la presenza di diverse lingue e apprendere i primi rudimenti della lingua inglese(comprendere parole, frasi di uso quotidiano) 2-Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine 3-Produrre parole e semplici frasi memorizzate in relazione all'esperienza
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	• LA CONOSCENZA DEL MONDO	1-Raggruppare, ordinare, confrontare e valutare quantità, contare. 2-Utilizzare semplici simboli per registrare e compiere misurazioni 3-Comprendere le relazioni spazio-temporali 4-Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. 5-Riferire correttamente eventi del passato recente; dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 6-Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti 7-Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, scoprirne le funzioni e i possibili usi. 8-Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, mostrare curiosità verso le esperienze scientifiche.
COMPETENZA DIGITALE	• IMMAGINI, SUONI, COLORI	1-Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore 2-Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (la fotografia,il cinema, la televisione, il digitale). 3-Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. 4-Comprendere l'importanza della tecnologia relativa agli strumenti adeguati all'età, ma accogliere l'aiuto dell'adulto, che invita a scoprire, utilizzare e beneficiare di strumenti insostituibili quali il gioco costruttivo, imitativo, sociale, corporeo, linguistico ed altro ancora.

IMPARARE A IMPARARE	TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA	1-Comprendere le informazioni e le richieste. 2-Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. 3-Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione 4-Accettare l'errore e utilizzarlo in modo positivo
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	- IL SE' E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO	1-Porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è giusto e sbagliato, sulla giustizia 2-Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. 3-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. 4-Distinguere i principali ruoli nei diversi contesti. 5-Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone e delle cose, seguire regole di comportamento condivise.
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA	1-Esprimere curiosità e apertura al nuovo e ai cambiamenti 2-Mettersi in gioco, accettare le sfide. 3-Iniziare a valutare il proprio lavoro, esprimendo il desiderio di miglioramento 4-Assumere e portare a termine compiti e iniziative condivise 5-Pianificare e organizzare il proprio lavoro e realizzare semplici progetti. 6-Trovare soluzioni nuove, iniziando ad adottare strategie di problem solving.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	- IL SE' E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI	1-Manifestare il senso dell'identità personale, esprimere bisogni ed emozioni. 2-Conoscere elementi della storia personale e familiare e della comunità di appartenenza 3-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali. 4-Riferire correttamente eventi del passato recente con simboli, immagini e fotografie. 5-Ipotizzare cosa potrà avvenire nell'immediato futuro 6-Orientarsi nel tempo della vita quotidiana. 7-Sperimentare in forma ludica i primi approcci con l'arte e i suoi linguaggi