

ISTITUTO COMPRENSIVO

ZEVIO - VERONA

SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA DELL'INFANZIA DI ZEVIO

"Don Iginio Boninsegni" PALU'

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA

ANNO SCOLASTICO 2019-2020



LA SCUOLA

La Scuola dell'Infanzia è un ambiente in continua evoluzione, che rispetta le scelte educative delle famiglie e realizza il senso nazionale e universale del diritto all'istruzione. Nelle sue diverse espressioni, ha prodotto sperimentazioni, ricerche e contributi che costituiscono un percorso pedagogico fondamentale nel sistema scolastico. Per ogni bambino o bambina, la scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza, della cittadinanza. **Sviluppare l'identità** significa imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile, ma vuol dire anche sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità. **Sviluppare l'autonomia** comporta l'acquisizione della capacità di interpretare e governare il proprio corpo; partecipare alle attività nei diversi contesti; avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; realizzare le proprie attività senza scoraggiarsi; provare piacere nel fare da sé e saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana; partecipare alle negoziazioni e alle decisioni motivando le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti; assumere atteggiamenti sempre più responsabili. **Sviluppare la competenza** significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; descrivere la propria esperienza e tradurla in tracce personali e condivise, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi; sviluppare l'attitudine a fare domande, riflettere, negoziare i significati. **Sviluppare il senso della cittadinanza** significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise, che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; significa porre le fondamenta di un ambito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo-natura.

Indicazioni Nazionali per il Curricolo per la scuola dell'Infanzia e per il Primo Ciclo di Istruzione 2007



L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

La scuola dell'infanzia si propone come contesto di relazione, di cura e di apprendimento, nel quale possono essere filtrate, analizzate ed elaborate le sollecitazioni che i bambini sperimentano nelle loro esperienze. Promuovere una pedagogia attiva alle relazioni che si manifesta nella capacità delle insegnanti di dare ascolto e attenzione a ciascun bambino, nella cura dell'ambiente, dei gesti delle cose e nell'accompagnamento verso forme di conoscenza sempre più elaborate e consapevoli. L'apprendimento avviene attraverso la rielaborazione individuale e collettiva delle esperienze e attraverso attività ludiche. "L'ambiente di apprendimento è organizzato dalle insegnanti in modo che ogni bambino si senta riconosciuto, sostenuto, valorizzato: il bambino con competenze forti, il bambino la cui famiglia viene da lontano, il bambino con fragilità e difficoltà, il bambino con bisogni educativi specifici, il bambini con disabilità, perché tutti devono saper coniugare il senso dell'incompletezza con la tensione verso la propria riuscita".

[Indicazioni curriculari, pag. 30]

ANALISI DELLA SITUAZIONE

La scuola dell'infanzia "Don Iginò Boninsegna" è situata nel comune di Palù, il cui contesto socio culturale è di tipo agricolo con la presenza di alcuni insediamenti artigianali-industriali. La scuola, nell'anno scolastico in corso, accoglie 28 bambini di diverse etnie. Le famiglie sono ben integrate e partecipano alla vita stessa della scuola.

La scuola dell'infanzia di Zevio è inserita in un quartiere abitativo di nuova costruzione del capoluogo zeviano. Il territorio di Zevio comprende oltre al capoluogo le frazioni di Campagnola, Santa Maria, Perzacco, Volon e Bosco. Il contesto socio-culturale zeviano è prevalentemente di tipo agricolo, specializzato in modo particolare nella coltura delle mele, ma con la presenza nel territorio anche di aree produttivo- artigianali. La scuola nell'anno scolastico in corso accoglie 77 bambini di diverse etnie le cui famiglie si mostrano ben integrate e partecipano alla vita della scuola.

GLI EDIFICI SCOLASTICI

SCUOLA INFANZIA PALU'

L'edificio è ubicato nella via principale del paese (via Roma), non è di recente costruzione e negli anni ha subito molti cambiamenti strutturali. Da mono-sezione alle attuali due sezioni. L'ingresso principale per l'utenza avviene dal giardino.

Lungo il corridoio centrale dell'entrata all'edificio sono collocati gli armadietti personali dei bambini. Sul lato destro si affaccia la sezione B (aula dell'originale mono-sezione).

Sul lato sinistro si affaccia un salone dove si trova un gioco strutturato ed altro materiale per l'attività motoria e un impianto stereo che viene utilizzato per le attività ludico-didattiche e motorie.

Sul lato destro del salone si affacciano la sezione A e la stanza adibita a mensa; sul lato di fronte al corridoio di entrata sono ubicati i servizi igienici la cui struttura è quella originaria, a cui accedono i bambini di entrambe le sezioni.

A fianco della mensa si trova la cucina che fornisce il servizio gestito da una cooperativa.

Al primo piano dell'edificio sono stati adibiti, nelle varie stanze, ambienti a diverso uso: uno per l'attività motoria, attrezzato con una piscina con palline, materassone e materiale sensoriale, due adibiti a biblioteca attrezzati con scaffalature su cui sono esposti libri per le tre età a cui i bambini possono accedere per la visione o per il "prestito" temporaneo (progetto Biblioteca), uno per il riposo pomeridiano dei bambini di tre e quattro anni ed i servizi igienici. Lo spazio esterno è costituito da un giardino attrezzato con sabbiera e giochi strutturati per l'attività grosso-motoria e simbolica (scivolo, tunnel, casetta)

SCUOLA INFANZIA ZEVIO

L'edificio scolastico è inserito in un quartiere abitativo tranquillo e di nuova costruzione, come pure nuova risulta essere la costruzione dell'edificio scolastico stesso. E' stato costruito per ospitare tre sezioni, è composto da un ingresso principale che si affaccia sul salone della scuola dove sono stati strutturati vari angoli e tipologie di giochi. Il salone, pertanto, risulta uno spazio comune dove vengono svolti progetti, attività ludiche fine e grosso motorie, libere e strutturate, momenti di relax e di condivisione anche attraverso la partecipazione delle famiglie nei momenti di festa o nei momenti di incontro informativo con la scuola. Attorno a questo salone, fulcro e cuore dell'edificio, si affacciano tutti gli altri luoghi della scuola; le tre sezioni con i vari angoli gioco, le quali godono di una buona illuminazione grazie alle grandi vetrate che la arredano; lo spazio comune della mensa; la cameretta delle nanne, per il riposo pomeridiano dei bambini di 3 e 4 anni; i servizi igienici; la biblioteca attrezzata con scaffalature su cui sono esposti libri per le tre età a cui i bambini possono accedere per la visione o per il "prestito" temporaneo dei libri ; si affaccia sul salone pure l'uscita verso lo spazio giardino della scuola. Lo spazio esterno per l'appunto, è confinante con il Nido Comunale ed è costituito da un giardino attrezzato con sabbiera e giochi strutturati per l'attività grossomotora e simbolica (scivoli, tunnel, secchielli, palette, macchinine e ruspe, tricicli di ogni genere, tavolini e cucinetta)

CURRICOLO IMPLICITO



ANNO SCOLASTICO 2019/2020



SCANSIONE della GIORNATA SCOLASTICA

- 8.00 - 9.00 Accoglienza in sezione
- 9.00 - 9.45 Attività ludiche negli spazi allestiti delle sezioni
- 9.45 - 10.30 Attività di routine (igiene personale, appello, calendario, conversazione) merenda e attività ludiche di intersezione
- 10.30 - 11.50 Attività didattica per lo svolgimento dei progetti in corso (di sezione e intersezione)
- 11.50 - 12.00 Igiene personale in preparazione pranzo e uscita dei bambini che non ne usufruiscono
- 12.00 - 12.45 Pranzo
- 13.00 - 13.15 Uscita intermedia
- 13.15 - 13.40 Gioco libero in sezione, salone o giardino
- 13.40 - 15.30 Riposo per i bambini di tre e quattro anni.
- 14.00 - 15.30 Attività didattica in sezione per i bambini di 5 anni
- 15.30 - 15.45 Merenda
- 15.45 - 16.00 Uscita

ORGANIZZAZIONE degli SPAZI e dei TEMPI

All'interno delle sezioni sono stati strutturati alcuni spazi "luoghi" che permettono ai bambini di svolgere specifiche attività relativamente alle esigenze dell'età.

Il numero dei bambini che svolgono le attività all'interno dei "luoghi -laboratori" è regolato dall'utilizzo di simboli corrispondenti al numero di bambini che possono "sostare" in quel determinato luogo, così da favorire una gestione ordinata degli spazi e permettere, nell'arco dell'intera giornata, una fruizione varia di essi e dei materiali predisposti al loro interno.

LUOGO della MANIPOLAZIONE

Tramite l'uso di contenitori di varia forma e grandezza e di materiali (farina gialla e/o sabbia), ai bambini viene proposta l'esperienza dei travasi. Ciò favorisce la coordinazione oculo-manuale e l'avviamento dei primi concetti di quantità, misura, proprietà della materia.

L'uso di materiali plastici (pasta pane, pongo, das, cartapesta...) è finalizzato all'affinamento della motricità fine, allo sviluppo della creatività, alla facilitazione dell'esperienza sensoriale e alla rappresentazione in forma plastica della realtà.



LUOGO delle COSTRUZIONI

All'interno di uno spazio delimitato da un tappeto, i bambini con l'uso di blocchi in legno e/o in plastica di varie forme e dimensioni, compongono e progettano costruzioni tridimensionali che favoriscono l'acquisizione dei concetti topologici e di grandezza e il senso della cooperazione, indispensabile per la realizzazione di un progetto.



LUOGO della LETTURA e CONVERSAZIONE

E' lo spazio in cui il bambino familiarizza con i libri, le immagini e la lingua scritta; è stimolato a conversare e a confrontarsi con le insegnanti e con i compagni, interagendo attraverso l'uso del linguaggio verbale e mimico-gestuale; svolge le attività di routine e, pertanto, è stimolato nel suo processo autonomo di alfabetizzazione.



LUOGO dell'AFFETTIVITA' LA "Casetta"

Questo spazio, costituito da una cucina-casetta che ripropone ed imita la situazione e l'ambiente familiare, da bambole e travestimenti, è dedicato al gioco simbolico: in esso viene favorita la comunicazione, si soddisfa il bisogno affettivo e i processi di proiezione e comunicazione.



LUOGO del DISEGNO

In questo "luogo" il bambino ha a disposizione materiali grafici (colori a matita, a cera, pennarelli), carta e cartoncino di varia forma e colore, che gli permettono di cimentarsi in rappresentazioni libere, astratte e/o figurate, dando spazio all'espressione personale e sperimentare forme di "scrittura creativa".



LUOGO dei GIOCHI da TAVOLO

Questo spazio è predisposto per contenere giochi da tavolo e didattici da svolgere singolarmente e/o in gruppo, puzzle, blocchi logici, che richiedono al bambino concentrazione e rispetto delle regole e ne favoriscono lo sviluppo della capacità di ordinare, raggruppare, classificare.



LUOGO della PITTURA

In questo luogo avviene l'incontro con il colore che permette di esprimere e rappresentare esperienze ed emozioni. Inoltre, il bambino sperimenta e scopre i colori primari e derivati, le sfumature, i chiaro-scuro, si mette alla prova e vive il piacere di cimentarsi nell'utilizzo di strumenti e materiali (rulli, spugne, stampi...) per creazioni divertenti ed originali.



LUOGO dell'ASSEMBLAGGIO

Un'ulteriore possibilità per il bambino di esprimersi con creatività è data da questo spazio, dove sono disponibili forbici, colla, nastro adesivo, carta e cartoncino di varia forma e colore, materiali di recupero per creazioni che favoriscono la motricità fine, la percezione visiva e tattile e lo sviluppo di un pensiero divergente grazie alle svariate possibilità di assemblare e combinare materiali di varia forma, colore, grandezza, dimensione e consistenza.



LUOGO dei SIMBOLI

Nelle sezione è allestito uno spazio per l'incontro con i simboli: numeri e parole, lavagne magnetiche, giochi con simboli alfabetici e numerici che stimolano nel bambino il personale e autonomo processo di alfabetizzazione.



LUOGO DEL MOVIMENTO

Lo spazio privilegiato per questo tipo di linguaggio è il salone, dove i bambini possono muoversi liberamente per sperimentare andature, posture, giochi, avendo a disposizione materiale strutturato quali: cerchi, palle, tunnel, tappeti e cuscini.

CURRICOLO ESPlicito

di

I CAMPI

ESPERIENZA



ANNO SCOLASTICO 2019-2020

Traguardi per lo sviluppo della competenza alla fine della scuola dell'infanzia

IL SE' E L'ALTRO

- 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.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- 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 danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- 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.

I DISCORSI E LE PAROLE

- 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.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

✓ *Oggetti, fenomeni, viventi*

✓ *Numero e spazio*

- 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.

- Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia 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.

(Indicazioni Nazionali per il Curricolo per la scuola dell'Infanzia e per il Primo Ciclo di Istruzione 2012)

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	
3. COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – <i>Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio</i>
4. COMPETENZE DIGITALI	TUTTI
5. IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI
7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Comunicazione nella madre lingua-
CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE**

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
Ascolto e parlato	<p>A1. Si esprime attraverso cenni , parole frasi, relativi a bisogni,sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti.</p> <p>B1. Esegue elementari azioni prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc.</p> <p>C1. Racconta vissuti ed esperienze semplici se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.</p> <p>D1. Ascolta semplici racconti e storie mostrando,attraverso</p>	<p>A2. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili;</p> <p>B2. Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi.</p> <p>C2. racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine.</p> <p>D2. Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento</p>	<p>A3. Si esprime attraverso la lingua con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente</p> <p>B3. Esegue consegne impartite dall'adulto o dai compagni.</p> <p>C3. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante;</p> <p>D3. Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento</p>	<p>A4. I bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>B4. Esegue consegne anche complesse (più di una) in successione.</p> <p>C4. Racconta esperienze e vissuti in modo chiaro, comprensibile collocandole correttamente nel tempo anche senza domande guida.</p> <p>D4. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre</p>

	<p>l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.</p> <p>E1. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni.</p> <p>F1. Esprime bisogni in modo essenziale.</p>	<p>generale del testo su domande stimolo dell'insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi.</p> <p>E2. Interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.</p> <p>F2. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo semplice e comprensibile.</p> <p>G2. Ripete poesie, canzoni, filastrocche in situazioni corali e/o di gruppo con la guida dell'insegnante</p>	<p>principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali; fa ipotesi sull'andamento della narrazione.</p> <p>E3. Interagisce con i pari nel gioco e nel lavoro organizzando semplici attività.</p> <p>F3. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni utilizzando un linguaggio chiaro in situazioni conosciute</p> <p>G3. A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi un racconto. Recita poesie, canzoni, filastrocche.</p> <p>H3. Inventa parole; ipotizza il significato di parole non note.</p> <p>I3. Si avvicina alla lingua scritta: distingue i simboli delle lettere dai numeri; copia il proprio nome.</p>	<p>spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>E4. Interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>F4. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;</p> <p>G4. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.</p> <p>H4. Inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>I4. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la</p>
--	---	---	---	--

				<p>scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>L4. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>
--	--	--	--	---

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia -
CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO – Oggetti, fenomeni viventi –
Numero e spazio**

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
	<p>A1. Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.);</p>	<p>A2. Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>B2. Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p>	<p>A3. Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>B3. Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>C3. Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza.</p>	<p>A4. Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante, se riguardano situazioni di esperienza quotidiana o semplici sequenze figurate.</p> <p>B4. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale;</p> <p>C4. Racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.</p>

	<p>D1. Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.)</p> <p>F1. Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante</p>	<p>D2. Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>F2. Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...)</p> <p>G2. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio</p>	<p>D3. Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura</p> <p>F3. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli..).</p> <p>G3. Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio</p>	<p>D4. Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.</p> <p>E4. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.)</p> <p>F4. Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri;</p> <p>G4. In classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei</p>
--	--	---	---	---

	<p>H1. Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>I1. Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p> <p>L1. Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.</p> <p>M1. Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p>	<p>e rovinato, ecc.)</p> <p>H2. Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>L2. Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>N2. Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>O2. Riproduce ritmi sonori e grafici.</p>	<p>e rovinato, ecc.)</p> <p>L3. Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>N3. Ordina in autonomia oggetti;</p> <p>O3. Esegue spontaneamente ritmi sonori e riproduce grafiche, sapendone spiegare la struttura.</p> <p>P3. Nomina le cifre e ne</p>	<p>L4. Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.</p> <p>O4. Inventa sequenze grafiche spiegandone la struttura.</p>
--	---	--	---	--

			<p>riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10.</p> <p>Q3. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche;</p> <p>R3. Ordina sequenze.</p> <p>S3. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.</p> <p>T3. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>Q4. Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi.</p> <p>R4. Orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?)</p> <p>S4. Utilizza correttamente i quantificatori “alcuni”, “una parte”.</p> <p>T4. Utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici</p> <p>U4. Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p> <p>V4. Organizza informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.</p>
--	--	--	--	---

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze digitali -
CAMPI DI ESPERIENZA: **TUTTI****

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
	<p>A1. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p> <p>B1. Assiste a rappresentazioni multimediali.</p>	<p>A2. Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>B2. Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>A3. Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>B3. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p> <p>C3. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro</p> <p>D3. Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p>	<p>A4. Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</p> <p>B4. Visiona immagini e documentari.</p> <p>C4. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>D4. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p>

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Imparare a imparare -
CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI**

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
	<p>A1. Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).</p> <p>B1. Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.</p> <p>C1. Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>A2. Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>B2. Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.</p> <p>C2. Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>A3. Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>B3. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>C3. Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>A4. Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>B4. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>C4. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni..</p>

			<p>D3. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche).</p> <p>D5. Ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p>	<p>D4. Utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>D6. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici.</p>
--	--	--	--	--

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenze sociali e civiche -
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO - TUTTI**

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
	<p>A1. Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.</p> <p>B1. Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.</p> <p>E1. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi</p>	<p>A2. Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.</p> <p>B2. Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.</p> <p>D2. Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà.</p> <p>E2. Partecipa alle attività collettive, apportando</p>	<p>A3. Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.</p> <p>B3. Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente.</p> <p>C3. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto</p> <p>D3. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.</p> <p>E3. Collabora al lavoro di</p>	<p>A4. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri,</p> <p>B4. Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>C4. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>D4. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>E4. Riflette, si confronta, discute</p>

	<p>periodi di attenzione.</p> <p>G1. Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante.</p> <p>H1. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui.</p>	<p>contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>G2. Osserva le routine della giornata.</p> <p>H2. Rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità. Recepisce le osservazioni dell'adulto.</p>	<p>gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.</p> <p>G3. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto.</p>	<p>con gli adulti e con gli altri bambini</p> <p>F4. Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>
--	--	---	--	--

	<p>I1. Fa riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.</p>	<p>I2. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.</p>	<p>I3. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.</p> <p>L3. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.</p> <p>M3. Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.</p>	<p>N4. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>O4. Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>P4. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.</p>
--	--	--	---	---

				<p>Q4. 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.</p> <p>R4. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>
--	--	--	--	---

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e intraprendenza -
CAMPI DI ESPERIENZA: **TUTTI****

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
	<p>A1. Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>A2. Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>B2. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse</p> <p>C2. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>D2. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p>	<p>A3. Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>B3. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>C3. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc</p> <p>D3. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p>	<p>A4. Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>B4. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>C4. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>D4. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p>

		<p>E2. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge</p> <p>F2. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>G2. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>H2. Chiede se non ha capito</p>	<p>E3. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni</p> <p>F3. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>G3. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>I3. Opera scelte tra due alternative, motivandole</p> <p>L3. Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini.</p>	<p>E4. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri</p> <p>F4. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>I4. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole</p> <p>L4. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi</p>
--	--	--	--	--

			M3. Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.	M4. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.
--	--	--	---	--

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale -
CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI**

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
	<p>A1. Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>B1. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio.</p>	<p>A2. Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.</p> <p>B2. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.</p> <p>C2. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.</p> <p>D2. Partecipa con interesse al racconto di storie e alla</p>	<p>A3 Il bambino esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo e il gioco simbolico.</p> <p>B3. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.</p> <p>C3. Usa diverse tecniche coloristiche.</p> <p>D3. Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici</p>	<p>A4. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>B4 e C4. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>(vedi B4)</p> <p>D4. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività</p>

	<p>E1. Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p> <p>G1. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo.</p> <p>H1. Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>loro drammatizzazione.</p> <p>E2. Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>G2. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati.</p> <p>H2. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.</p>	<p>drammatizzazioni e giochi simbolici</p> <p>E3. Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p> <p>F3. Manifesta apprezzamento per spettacoli di vario tipo, opere d'arte e musicali, ed esprime semplici giudizi , seguendo il proprio gusto personale.</p> <p>G3. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.</p>	<p>manipolative.</p> <p>E4. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...)</p> <p>F4. Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte, esprimendo anche proprie valutazioni.</p> <p>G4. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.</p>
--	--	---	---	---

	I1. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.	I2. Canta semplici canzoncine.	I3. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.	I4. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. L4. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
--	--	---------------------------------------	---	---

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale -
CAMPI DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO**

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
	<p>A1. Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.^[1]_[SEP]</p> <p>B1. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno;</p> <p>D1. Si serve da solo di cucchiaio e forchetta e maneggia il coltello con la sorveglianza dell'adulto.</p>	<p>A2. Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale.</p> <p>B2. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci.</p> <p>C3. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.</p> <p>D2. Mangia correttamente servendosi delle posate;</p> <p>E2. Esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.</p>	<p>A3. Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.</p> <p>B3. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni.</p> <p>D3. Mangia correttamente e compostamente;</p> <p>E3. Distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli.</p>	<p>A4. Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli.</p> <p>B4. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni.</p> <p>C4. Aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.</p> <p>D4. Mangia compostamente utilizzando anche il coltello in presenza di cibi non duri o comunque difficili da tagliare.</p>

	<p>F1. Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.</p> <p>H1. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</p> <p>L1. Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p>	<p>F2. Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni .</p> <p>G2. Rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.</p> <p>H2. Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>L2. Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali.</p>	<p>F3. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire.</p> <p>G3. Rispetta le regole in condizioni di tranquillità e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</p> <p>H3. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</p>	<p>F4. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili.</p> <p>G4. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.</p> <p>H4. In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni.</p> <p>I4. Ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità.</p>
--	---	---	--	--

	<p>M1. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p>	<p>M2. Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>N1. Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>O2. Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine.</p>	<p>M3. Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>N2. Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>O3. Controlla la coordinazione oculo- manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare ...).</p>	<p>M4. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.</p> <p>N3. Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze</p> <p>O4. Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ...</p> <p>P4. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.</p> <p>Q4. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p>
--	---	---	---	---