CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

con riferimento alle competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012

LA SCUOLA

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.
Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.
Consolidare l'*identità* significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.
Sviluppare l'*autonomia* significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.
Acquisire *competenze* significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.
Vivere le prime esperienze di *cittadinanza* significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.
Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

I BAMBINI

I bambini sono il nostro futuro e la ragione più profonda per conservare e migliorare la vita comune sul nostro pianeta. Sono espressione di un mondo complesso e inesauribile, di energie, potenzialità, sorprese e anche di fragilità - che vanno conosciute, osservate e accompagnate con cura, studio, responsabilità e attesa. Sono portatori di speciali e inalienabili diritti, codificati internazionalmente, che la scuola per prima è chiamata a rispettare.
I bambini giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: in famiglia, al nido di infanzia o alla sezione primavera hanno imparato a muoversi e ad entrare in contatto con gli altri con livelli crescenti, ma ancora incerti, di autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno vissuto emozioni ed interpretato ruoli attraverso il gioco e la parola; hanno intuito i tratti fondamentali della loro cultura, hanno iniziato a porsi domande di senso sul mondo e la vita.
Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi, che comprendono famiglie equilibrate e ricche di proposte educative accanto ad altre più fragili e precarie; una presenza genitoriale sicura ma anche situazioni diverse di assenza; il rispetto per chi è bambino insieme al rischio della frettolosità e del precoce coinvolgimento nelle dinamiche della vita adulta.
I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte.

La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui *media*, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista.
La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

LE FAMIGLIE

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.
L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità genitoriali. Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più "forti" per un futuro che non è facile da prevedere e da decifrare.
Per i genitori che provengono da altre nazioni e che sono impegnati in progetti di vita di varia durata per i loro figli nel nostro paese, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità.
Modelli culturali ed educativi, esperienze religiose diverse, ruoli sociali e di genere hanno modo di confrontarsi, di rispettarsi e di evolvere verso i valori di convivenza in una società aperta e democratica.
Le famiglie dei bambini con disabilità trovano nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

I DOCENTI

La presenza di insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini e dei gruppi di cui si prendono cura, è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei genitori e della comunità.
Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, di presa in carico del suo "mondo", di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all'evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli.
La progettualità si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità all'intreccio di spazi, tempi, routine e attività, promuovendo un coerente contesto educativo, attraverso un'appropriata regia pedagogica.
La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura. La costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all'innovazione e alla condivisione di conoscenze, è stimolata dalla funzione di leadership educativa della dirigenza e dalla presenza di forme di coordinamento pedagogico.

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curricolo della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse *routine* (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.
L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:

– lo spazio dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l'ambientazione fisica, la scelta di arredamenti e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;
– il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l'istituzione scolastica, le pratiche dell'autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.
L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.
Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a questa età va intesa in modo globale e unitario.

I CAMPI DI ESPERIENZA

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 e 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. COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	

3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO – *Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio*
4. COMPETENZA DIGITALE	TUTTI
5.COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**I DISCORSI E LE PAROLE**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza Comprendere testi di vario tipo letti da altri Avvicinarsi alla lingua e alle sue regole di funzionamento	Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Analizzare e commentare figure. Riassumere con parole proprie un breve racconto. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri e le prime esperienze di scrittura spontanea, scrittura emergente. Sperimentare le prime forme di co-municazione attraverso la scrittura. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri e le prime esperienze di scrittura spontanea, scrittura emergente.	Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante	Inventare una storia, illustrarla e drammatizzarla. A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo.

EVIDENZE:
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.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**I DISCORSI E LE PAROLE**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Comprendere semplici parole di uso comune Interagire oralmente in situazioni di gioco	*Ricezione orale (ascolto)* Comprendere parole e brevissime istruzioni divenute familiari. *Produzione orale* Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine. Partecipa a giochi strutturati in lingua.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. Pronuncia di un repertorio di parole memorizzate di uso comune.	Indicare e nominare i vocaboli memorizzati. Presentarsi.

EVIDENZE:

L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.
Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.
Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 I Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**LA CONOSCENZA DEL MONDO**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. Porre domande, discutere e confrontare.	Raggruppare e seriare secondo criteri (dati o personali) Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni Individuare la relazione fra gli oggetti Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) Realizzare percorsi ritmici binari e ternari Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi Porre domande sulle cose e la natura Descrivere e confrontare fatti ed eventi Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni Familiarizzare con simboli, mappe e percorsi	Concetti temporali: di successione, contemporaneità, durata Linee del tempo Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni e anni. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra …) Raggruppame nti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Figure e forme Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura	Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative; il menu della mensa, ecc. Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche, le assenze, ecc; oppure attività umane tipiche del mese (es. dicembre = feste; febbraio=carnevale, ecc) Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle attività umane Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto e producendo una "mostra" Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo…)

EVIDENZE

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Muovere e utilizzare correttamente il mouse, il touch screen e i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer Prendere visione di lettere, varie forme di scrittura e numeri attraverso il computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Computer /tablet Mouse Tastiera Icone principali Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, e Lim….)	Vedi abilità
EVIDENZE Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Utilizza tastiera, mouse e touchscreen; apre icone. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.			

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.	Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi testi e racconti attraverso immagini; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze illustrate. Compilare semplici tabelle. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro	Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (tipo i giorni della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. A partire da un compito dato (es. ricetta), disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

EVIDENZE

Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti

Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati … Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati

Motiva le proprie scelte.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare i fondamentali servizi presenti nel territorio e le relative figure di riferimento.	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni Rispettare i tempi degli altri Collaborare con gli altri Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro Scambiare giochi, materiali, ecc... Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto Conoscere l'ambiente culturale	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia….) Significato della regola Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole per la sicurezza in casa, a scuola , nell'ambiente, in strada. Regole della vita e del lavoro in classe Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)	A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari …; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità

Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.	attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro		

EVIDENZE

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 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.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**		
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**TUTTI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	Esprimere opinioni rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco … Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione Modalità di decisione	Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio
EVIDENZE Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni			

SEZIONE A: Traguardi formative			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IMMAGINI, SUONI, COLORI**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IMMAGINI, SUONI, COLORI**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)	Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici…); Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà Usare modi diversi per stendere il colore Utilizzare i diversi materiali per rappresentare Impugnare differenti strumenti e ritagliare Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi Principali forme di espressione artistica Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea Gioco simbolico	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico- gestuale Drammatizzare situazioni, testi ascoltati Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto Copiare opere di artisti; commentare l'originale Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi. Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc. Commentare verbalmente, con disegno e con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. Accompagnare col canto e con sequenze sonore semplici storie da drammatizzare

EVIDENZE

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.

SEZIONE A: Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI – IL CORPO E IL MOVIMENTO**		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018		
CAMPI D'ESPERIENZA	**IL CORPO E IL MOVIMENTO**		
COMPETENZE SPECIFICHE	**ABILITA'**	**CONOSCENZE**	**COMPITI SIGNIFICATIVI**
Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé. Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti e azioni potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi Rispettare le regole nei giochi Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	Il corpo e le differenze di genere Regole di igiene del corpo e degli ambienti Gli alimenti e la corretta alimentazione Il movimento sicuro I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri Le regole dei giochi	Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date In una discussione con i compagni , individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini alimentari. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)

EVIDENZE

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.