

Campo di esperienza	Traguardi per il raggiungimento delle competenze	Collegamento con discipline scuola primaria	Attività	Metodologia	Competenze di base
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.	Cittadinanza e costituzione	-Gioco di ruolo -Conversazione -Rielaborazione -Interventi pertinenti -Gioco simbolico	Drammatizzazione Lavori in piccolo e grande gruppo Conversazioni Giochi liberi e strutturati Visite nel quartiere	-Rafforzo dell'identità personale -Rispetto altri punti di vista.
	Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato	Storia/ cittadinanza e costituzione	-La storia personale -Intercultura	Come sopra	-Conoscenza e rispetto della diversità
	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Storia	-La storia personale -Confronto con i compagni.	Come sopra	-Rafforzamento identità personale
	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	Cittadinanza e costituzione	-Conversazione -Giochi strutturati (rispetto turno) -Tombole	Come sopra	-Scoprire prime regole del vivere sociale
	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	Cittadinanza e costituzione/ Religione	-Ci osserviamo e confrontiamo le diversità (attività guidate)	Come sopra	Si apre al confronto con altre culture e costumi.

	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.	Cittadinanza e costituzione/ Storia/ Geografia	Percorsi all'interno e all'esterno della scuola (Sapersi muovere autonomamente negli spazi della scuola. Riconoscere il tragitto casa-scuola)	Come sopra	-Autonomia personale -Riconoscere il ruolo di figure istituzionali (poliziotto, vigili, pompieri).
	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	Geografia	-Percorso casa-scuola e territorio dove vivi. -Presenza coscienza di altri mondi usi e costumi.	Come sopra	-Consapevolezza dei propri diritti e doveri.

Campo di esperienza	Traguardi per il raggiungimento delle competenze	Collegamento con discipline scuola primaria	Attività	Metodologia	Competenze di base
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.	Scienze/ Ed. fisica/ Cittadinanza e costituzione	Psicomotoria, di sezione, libera/organizzata linguistica	Giochi con regole Percorsi Gare Giochi organizzati Riferimento a regole e routine (ricordiamo che tutte le attività sono intersecanti) (ogni attività è corredata da disegni e/o foto e/o /cartelloni)	Capacità di muoversi intenzionalmente Capacità di adattarsi alle regole
	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.	Scienze/ Ed. fisica/	Psicomotoria Logica Di sezione	Giochi motori Classificazione di genere Gioco dei ruoli Progetti specifici Regole e routine	Capacità cognitive Discriminazione e classificazione
	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	Ed. fisica/	Psicomotoria Gioco simbolico	Giochi motori (palestrina, salone) Giochi di imitazione	Capacità di muoversi e orientarsi nello spazio intenzionalmente di trasposizione di interiorizzazione
	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	Scienze/ Ed. fisica/ musica/ Cittadinanza e costituzione	Psicomotoria Drammatizzazione musicale	Utilizzo di attrezzi Ascolto di suoni /ritmi Ascolto di brani musicali Suoni del proprio corpo	Capacità di ascolto di esprimere emozioni
	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento	Scienze/ Ed. fisica/	Psicomotoria Logica grafica	Denominazione/riconoscimento delle parti del corpo Ricomporre/completare Giochi allo specchio	Capacità espressiva Grafica Linguistica cognitiva

Campo di esperienza	Traguardi per il raggiungimento delle competenze	Collegamento con discipline scuola primaria	Attività	Metodologia	Competenze di base
IMMAGINI, SUONI E COLORI	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Ed. immagine/	Gioco simbolico Psicomotricità Attività motoria	Predisposizione di spazi stimolanti nella classe per favorire il gioco simbolico (cassetta). Libera attività in aula psicomotoria con piccolo gruppo. Attività motoria guidata in palestra o in salone con grande gruppo.	Saper utilizzare le conoscenze acquisite rispetto al proprio vissuto, a ciò che ha visto o sentito per risolvere piccoli problemi della vita quotidiana
	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	Ed. immagine/Tecnologia	Invenzione di storie di gruppo Drammatizzazione Supporto di musica, immagini e filmati Realizzazione di lavori collettivi (cartelloni, libri, ecc.) o individuali	Sollecitare la fantasia con situazioni-stimolo. Invenzione collettiva. Scelta di ruoli per rappresentazioni drammatiche grafico-pittoriche o manipolative	Saper esprimersi in modo creativo. Saper gestire le emozioni. Assumere ruoli Rispetto di tempi e spazi
	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.	Ed. immagine/Musica	Spettacoli teatrali. Visione di film di animazione. Osservazione del reale. Rappresentazione grafica. Utilizzo di diverse tecniche pittoriche e manipolative	Scelta di spettacoli e di filmati. Foto di ambienti da libri dal web. Stampe opere d'arte.	Lasciarsi coinvolgere. Comprendere trame, analizzare ambienti e personaggi, ascoltare la musica. Osservare e cogliere differenze. Confrontare immagini del reale con opere d'arte.

	Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Musica/ Scienze	Suonare con il corpo e con gli oggetti di uso quotidiano. Ricerca di ritmi con gli oggetti della classe. Ascoltare suoni e rumori all'interno e all'esterno della scuola.	Sollecitare la produzione e l'ascolto di suoni e di ritmi a partire da quelli del corpo, della voce e degli oggetti di uso comune.	Scoprire le possibilità sonore del corpo e dell'ambiente circostante. Sapere produrre, ascoltare e riconoscere suoni e ritmi.
	Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	Musica	Costruzioni di semplici strumenti musicali con materiale di recupero. Gioco dei ritmi, di suoni e di tonalità	Utilizzo di strumenti musicali. Piccola orchestra	Seguire o inventare dei ritmi. Coordinarsi per formare sonorità di gruppo.
	Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	Musica	Rappresentazione del ritmo alla lavagna o su grandi fogli.	Dettato ritmico	Codificare i suoni percepiti.

Campo di esperienza	Traguardi per il raggiungimento delle competenze	Collegamento con discipline scuola primaria	Attività	Metodologia	Competenze di base
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.	Italiano/ Inglese	Racconto di storie racconti di esperienze emozioni in gioco	-Creare un ambiente per l'ascolto/cerchio -Analisi e rappresentazione grafica	-Attenzione, ascolto, comprensione verbalizzazione
	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative	Italiano/ Inglese	burattini colori racconto	-Raccontare attraverso i burattini -Costruirli -Inglese con i burattini	-Capacità di esprimere riconoscere le proprie e altrui emozioni
	Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	Italiano/ Inglese	-Carte personaggi per inventare storie -pierino e il lupo		-Drammatizzazione -Ascolto -Saper associare suono e movimento -Riconoscere suoni
	Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	Italiano/ Inglese	-Calendario delle regole -invento e/o cambio il finale	-Costruzione calendario con tante case: in ogni casa una regola	-Rispetto delle regole -Condivisione
	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Italiano/ Inglese	-Intercultura -inglese esperienze con vari materiali	Progetto volto a conoscere uso e costumi dei bambini di altra cultura presenti nella scuola	-Riconoscere e rispettare le diversità
	Si avvicina alla lingua	Italiano/ Tecnologia	-Letto- scrittura	-Ricopio il nome	Riconoscere segno

	scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.		-Ricerco la lettera -Gioco con i nomi -Scrivo il mio nome -Dettato iconografico	gioco con le iniziali	e suono

Campo di esperienza	Traguardi per il raggiungimento delle competenze	Collegamento con discipline scuola primaria	Attività	Metodologia	Competenze di base
LA CONOSCENZA DEL MONDO	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.	Matematica	Il ritmo delle stagioni. Es. : raggruppare indumenti in base al genere, al colore, alle dimensioni, al peso, al loro utilizzo. Giochi di insiemi: corrispondenze e seriazioni.	Attività di piccolo o grande gruppo per : riflettere, giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, ascoltare.	Saper utilizzare le conoscenze acquisite rispetto all’ambiente scuola, ai fenomeni e agli elementi stagionali, agli elementi atmosferici, ai concetti topologici, ai concetti logici per risolvere piccoli problemi della vita quotidiana
	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	Storia/ matematica	Scansione della giornata, routine, filastrocche, sequenze temporali (calendario)	Come sopra	Come sopra
	Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Storia/ Matematica	Associazioni di simboli e suoni ad azioni specifiche. Racconto in sequenza(progetto passaggio Esplorato)	Come sopra	Come sopra
	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Geografia/ Scienze	A partire dalle seguenti domande(Chi sono io? Cosa ho bisogno per crescere? Cosa serve alle piante e agli animali per crescere? Cosa cambia nell’ambiente con il passare delle stagioni?) far riflettere i bambini attraverso conversazioni	Come sopra	Come sopra
	Si interessa a macchine e	Tecnologia	/	/	

	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	Matematica	Giochi motori e psicomotori Canzoni e filastrocche (L'elefante) Semplici misurazioni utilizzando parti del proprio corpo o di quello dei compagni.	Come sopra	Come sopra
	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.	Matematica/ Geografia	Giochi motori, attività di routine, somministrazione di schede illustrate, esecuzione di consegne verbali	Come sopra	Come sopra