Allegato n 1 al Curricolo Verticale

IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza digitale.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei TRE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • gioca e si confronta con adulti e bambini.	**Relazione**	***Conoscenze*** • Regole di convivenza sociale. • Gruppo sociale: scuola.	***Abilità*** • Partecipare e interagire con l'insegnante nei giochi e nelle attività proposte. • Partecipare e interagire con i compagni nelle attività di gruppo.	• Circle time. • Gruppi di lavoro omogenei. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Meditazione e resilienza. • Life skills. • Story telling. • Lim.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Riconosce l'identità personale. • Si muove e si orienta in spazi familiari.	**Identità personale**	• Identità personale. • Esigenze e sentimenti.	• Comunicare le principali necessità. • Riconoscere le proprie emozioni e alcune caratteristiche personali. • Orientarsi in spazi familiari.		
• Sa di avere una storia personale e familiare.	**Identità culturale**	• Usi e costumi della famiglia.	• Riconoscere i propri genitori e le principali figure parentali. • Fornire alcune informazioni sulla propria famiglia.		

• Rispetta alcune regole di convivenza. • Pone domande sulla diversità.	**Convivenza e cittadinanza**	• Esistenza delle regole nei vari contesti. • Alcune regole di educazione stradale e ambientale.	• Distinguere tra alcuni comportamenti corretti e scorretti. • Riconoscere l'esistenza di bambini appartenenti ad altre culture. • Partecipare alla vita della scuola e relazionarsi positivamente con coetanei e adulti. • Scoprire alcune regole di educazione stradale e ambientale.		

IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza digitale.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei QUATTRO ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • gioca in modo costruttivo con gli altri, sa confrontarsi con adulti e bambini. • Riflette, si confronta, comincia a discutere.	**Relazione**	***Conoscenze*** • Regole di convivenza sociale. • Gruppo sociale: scuola.	***Abilità*** • Collaborare nei giochi e nelle attività proposte. • Interagire e collaborare con adulti e compagni, partecipando alle conversazioni. • Confrontarsi e cooperare con gli altri per realizzare un fine comune.	• Circle time. • Gruppi di lavoro omogenei. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Debate. • Cooperative learning. • Meditazione e resilienza. • Life skills. • Story telling. • Lim.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, cominciando a modulare voce e movimento.	**Identità personale**	• Identità e caratteristiche personali.	• Riconoscere la propria identità, cominciare a superare la dipendenza dall'adulto, affrontare i conflitti. • Esprimere bisogni, stati d'animo e sentimenti attraverso il linguaggio. • Riconoscere ed utilizzare gli spazi noti.		
• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia.	**Identità culturale**	• Usi e costumi del proprio territorio. • Usi e costumi di altre culture.	• Riconoscere l'appartenenza ad una famiglia. • Cominciare a porre domande sulla propria storia personale e familiare. • Cominciare a confrontare le proprie tradizioni con le altre. • Cominciare a manifestare il senso di appartenenza al territorio.		

• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici. • 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.	**Convivenza e cittadinanza**	• Diritti e doveri. • Regole per la sicurezza sociale e civica. • Cooperazione e rispetto delle regole di convivenza. • Regole di educazione stradale e ambientale.	• Cominciare a distinguere chi è fonte di autorità e responsabilità. • Rispettare alcune norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa. • Cominciare a rispettare le diversità culturali, religiose e personali. • Rispettare alcune regole di educazione stradale e ambientale.		

IL SÉ E L'ALTRO

- **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza digitale.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei CINQUE ANNI	**Obiettivi di apprendimento**			**Metodologie e strategie**	**Verifica e valutazione**
Il/La bambino/a: • gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciproca attenzione tra chi parla e chi ascolta.	**Relazione**	***Conoscenze*** • Regole di convivenza sociale. • Gruppo sociale: scuola.	***Abilità*** • Collaborare costruttivamente nei giochi e nelle attività. • Interagire e collaborare con i compagni, partecipare alle conversazioni in modo pertinente e riferire le proprie ragioni. • Argomentare, confrontarsi e cooperare con gli altri per realizzare un fine comune. • Relazionarsi con tutti i compagni senza distinzione.	• Circle time. • Atelier ispirati alla metodologia. montessoriana. • Cooperative learning. • Meditazione e resilienza. • Life skills. • Storytelling e digital storytelling. • Peer education. • Debate. • Gruppi di lavoro omogenei. • Compito significativo.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Autovalutazione cognitiva. • Griglie di valutazioni sistematiche.
• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • 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.	**Identità personale**	• Identità e caratteristiche personali.	• Riconoscere la propria identità, superare la dipendenza dall'adulto, affrontare e risolvere conflitti. • Esprimere bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato. • Riconoscere e orientarsi nelle prime generalizzazioni temporali. • Orientarsi ed utilizzare in autonomia gli spazi noti.		
• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	**Identità culturale**	• Usi e costumi del proprio territorio. • Usi e costumi di altre culture.	• Riconoscere l'appartenenza ad una famiglia. • Porre domande sulla propria storia personale e familiare. • Confrontare le proprie tradizioni con le altre. • Manifestare il senso di appartenenza al territorio.		

• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città. • 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.	**Convivenza e cittadinanza**	• Diritti e doveri. • Regole per la sicurezza sociale e civica. • Cooperazione e rispetto delle regole di convivenza. • Regole di educazione stradale e ambientale.	• Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e responsabilità. • Rispettare le regole di comportamento nei diversi contesti. • Rispettare le norme condivise sulla sicurezza a scuola e a casa. • Rispettare le diversità culturali, religiose e personali. • Rispettare alcune regole di educazione stradale e ambientale.		

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza digitale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei TRE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il /La bambino/a: • vive la propria corporeità, sperimenta il potenziale comunicativo ed espressivo.	**Corporeità**	***Conoscenze***	***Abilità***	• Circle time. • Gruppi di lavoro omogenei. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Meditazione eresilienza. • Life skills. • Storytelling. • Percorsi.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Griglie di valutazioni sistematiche.
		• Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni.	• Utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere bisogni ed emozioni.		
• Conosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, sperimenta le corrette abitudini igieniche ed alimentari.	**Autonomia ed alimentazione**	• Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione.	• Curare l'igiene personale e l'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. • Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.	**Motricità**	• Motricità globale. • Motricità fine. • Semplici regole di gioco (individuale e di gruppo).	• Controllare alcuni schemi motori di base (correre, saltare, strisciare). • Migliorare la motricità globale e fine, coordinare i movimenti utilizzando piccoli attrezzi. • Orientarsi nello spazio familiare. • Partecipare a giochi individuali e di gruppo, rispettando semplici regole.		

• Riconosce il proprio corpo.	**Identità**	• Lo schema corporeo.	• Riconoscere le parti essenziali del corpo umano. • Rappresentare il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali. • Riconoscere la propria identità.		

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza digitale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei QUATTRO ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • vive la propria corporeità, comincia a percepire il potenziale comunicativo ed espressivo, comincia a maturare condotte che gli/le consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.	**Corporeità**	***Conoscenze*** • Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni. • Coordinazione motoria.	***Abilità*** • Utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni. • Utilizzare la percezione sensoriale, cominciare a riconoscere i riferimenti spazio-temporali.	• Brainstorming. • Circle time. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Tinkering. • Meditazione e resilienza. • Coding unplugged e robotica educativa. • Percorsi. • Life skills.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Griglie di valutazioni sistematiche.
• Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo,le differenze sessuali e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di alimentazione.	**Autonomia ed alimentazione**	• Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione.	• Curare il proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione.		
• Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applicanei 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.	**Motricità**	• Motricità globale. • Motricità fine. • Regole di gioco (individuale e di gruppo).	• Controllare gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare). • Migliorare la motricità globale e fine, coordinare i movimenti utilizzando piccoli attrezzi. • Controllare i movimenti e la forza in riferimento a sé. • Orientarsi nello spazio, coordinare alcune azioni motorie. • Partecipare a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando alcune regole.		

• Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta.	**Identità**	• Identità personale.	• Riconoscere lo schema corporeo e rappresentarlo. • Conoscere la propria identità e riconoscere le differenze.		

IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza digitale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei CINQUE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli/le consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.	**Corporeità**	***Conoscenze*** • Corporeità: schema corporeo, differenze di genere, parti del corpo, emozioni. • Coordinazione motoria.	***Abilità*** • Utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere le emozioni. • Utilizzare la percezione sensoriale, riconoscere e applicare riferimenti spazio-temporali.	• Circle time. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Tinkering. • Cooperative learning. • Meditazione e resilienza. • Coding unplugged e robotica educativa. • Debate. • Life skills. • Compito significativo. • Flipped classroom.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale, cognitivo, motorio. • Autovalutazione cognitiva. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• 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.	**Autonomia ed alimentazione**	• Educazione alla salute: sicurezza, igiene personale e alimentazione.	• Curare autonomamente il proprio corpo nell'igiene personale e nell'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.	**Motricità**	• Motricità globale. • Motricità fine. • Regole di gioco (individuale e di gruppo)	• Consolidare gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare). • Perfezionare la motricità globale e fine, coordinare i movimenti utilizzando attrezzi. • Controllare i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri. • Orientarsi nello spazio, coordinare azioni motorie globali e segmentarie. • Sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale. • Partecipare a giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza.		

• Riconosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.	**Identità**	• Identità personale.	• Riconosce lo schema corporeo, lo rappresenta correttamente in situazioni statiche e dinamiche. • Conosce la propria identità, riconosce le differenze.		

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di cittadinanza.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei TRE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando il linguaggio del corpo.	**Espressione**	***Conoscenze*** • Gioco simbolico. • Funzione comunicativa dei messaggi non verbali.	***Abilità*** • Riprodurre avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti. Utilizzare il colore per esprimere le proprie emozioni. • Comunicare usando la gestualità.	• Circle time. • Brainstorming. • Cooperative learning. • Gruppi di lavoro omogenei. • Didattica laboratoriale. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Lim.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Comunica brevi sequenze di una storia e sa esprimerle attraverso il linguaggio del corpo, la pittura e altre attività manipolative; utilizza semplici materiali e strumenti. • Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	**Arte e immagine**	• Colori primari. • Linguaggi multimediali.	• Sperimentare i colori per esprimersi. • Manipolare diversi materiali. • Esplorare l'ambiente circostante con attenzione e curiosità. • Scoprire in forma ludica e confrontarsi con i linguaggi multimediali.		
• Segue con curiosità e piacere brevi spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	**Arte e spettacolo**	• Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni, musica, manipolazione, ecc. • Tecnica di rappresentazione grafica e di espressione artistica.	• Provare interesse, piacere nei confronti di brevi spettacoli e attività di drammatizzazione. • Sperimentare il gusto estetico.		

• Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	**Educazione al suono**	• Corrispondenza suono-movimento.	• Interessarsi ad attività di ascolto e produzione musicale. • Sperimentare le capacità sonoro-espressive e rappresentative, utilizzando semplici tecniche e immaginazione.		

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di cittadinanza.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei QUATTRO ANNI	**Obiettivi di apprendimento**			**Metodologie e strategie**	**Verifica e valutazione**
Il/La bambino/a: • comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	**Espressione**	***Conoscenze*** • Gioco simbolico. • Funzione comunicativa dei messaggi non verbali.	***Abilità*** • Riprodurre avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti. Utilizzare il colore con crescente padronanza e creatività esprimendo le proprie emozioni.	• Circle time. • Brainstorming. • Cooperative learning. • Gruppi di lavoro omogenei. • Didattica. laboratoriale. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Lim. • Meditazione e resilienza.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Inventa brevi storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza semplici materiali e strumenti, tecniche espressive; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	**Arte e immagine**	• Materiali: funzione e applicazione. • Colori (utilizzo colori primari e secondari). • Linguaggi multimediali.	• Organizzare i materiali per le attività da svolgere. • Esplorare l'ambiente circostante con attenzione e curiosità. • Scoprire in forma ludica e confrontarsi con i linguaggi multimediali.		
• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	**Arte e spettacolo**	• Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni musica, manipolazione, ecc. • Tecnica di rappresentazione grafica e di espressione artistica.	• Provare interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione. • Migliorare il gusto estetico.		

• 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.	**Educazione al suono**	• Corrispondenza suono-movimento.	• Interessarsi ad attività di ascolto e produzione musicale. • Esprimere le capacità sonoro-espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione.		

IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di cittadinanza.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei CINQUE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.		***Conoscenze***	***Abilità***	• Circle time. • Brainstorming. • Cooperative learning. • Gruppi di lavoro omogenei. • Didattica laboratoriale. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Lim. • Steam. • Meditazione e resilienza.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Autovalutazione cognitiva. • Griglie di osservazioni sistematiche.
	Espressione	• Gioco simbolico. • Funzione comunicativa dei messaggi non verbali.	• Riprodurre avvenimenti di vita personale sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti. Utilizzare il colore con crescente padronanza e creatività esprimendo le proprie emozioni.		
• 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.	**Arte e immagine**	• Materiali: funzione e applicazione. • Colori (utilizzo colori primari, secondari, terziari, sfumature, contrasti e assonanze). • Linguaggi multimediali.	• Organizzare il proprio lavoro, scegliere i materiali più rispondenti alle attività da svolgere e alle proprie preferenze. • Esplorare l'ambiente con attenzione e curiosità. • Scoprire in forma ludica e confrontarsi con i nuovi linguaggi multimediali.		
• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	**Arte e spettacolo**	• Strumenti espressivi: voce, drammatizzazione, suoni musica, manipolazione, ecc. • Tecnica di rappresentazione grafica e di espressione artistica.	• Provare interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione. • Migliorare il gusto estetico, incontrare, apprezzare, riprodurre opere d'arte, visitando mostre e beni artistici.		

• 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.	**Educazione al suono**	• Corrispondenza suono-movimento.	• Interessarsi ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni. • Esprimere le capacità sonoro-espressive, rappresentative utilizzando le varie tecniche e l'immaginazione.		

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza multilinguistica.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei TRE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • usa la lingua italiana, comprende parole e semplici discorsi.	**Lessico**	***Conoscenze*** • Lessico e vocabolario. • I messaggi verbali. • I nuovi vocaboli.	***Abilità*** • Usare il linguaggio verbale per comunicare.	• Circle time. • Didattica laboratoriale. • Storytelling. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Gruppi di lavoro omogenei.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni,sentimenti attraverso il linguaggio verbale semplice. • Scopre la presenza di lingue diverse.	**Comunicazione**	• Ascolto,comunicazione. • Codici linguistici: parola, immagine.	• Comunicare i bisogni primari mediante il codice verbale. • Comunicare con i compagni e con gli adulti di riferimento.		
• Ascolta e comprende messaggi verbali, brevi racconti.	**Ascolto e comprensione**	• Suoni e funzioni della lingua.	• Ascoltare e comprendere una breve storia narrata con le immagini. • Raccontare una breve storia narrata mediante la visualizzazione di immagini.		
• Sperimenta rime,filastrocche.	**Metalinguaggio**	• Struttura fonetica della parola (fonemi).	• Ripetere brevi rime e filastrocche.		

• Scopre la lingua scritta, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	**Lettoscrittura**	• Abbinamento fonema-grafema.	• Scoprire forme espressive nuove.		

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza multilinguistica.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei QUATTRO	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.	**Lessico**	***Conoscenze*** • Lessico e vocabolario. • La frase minima. • I vocaboli nuovi.	***Abilità*** • Confrontarsi con i pari utilizzando un linguaggio semplice.	• Circle time. • Didattica laboratoriale. • Story telling. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Gruppi di lavoro omogenei. • Lim.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. • Scopre la presenza di lingue diverse, riconosce la pluralità dei linguaggi.	**Comunicazione**	• Ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione. • Codici linguistici: parola, immagine.	• Esternare stati d'animo, sentimenti, bisogni e situazioni di vita. • Cogliere le differenze tra la propria lingua e le altre.		
• Ascolta e comprende narrazioni, racconta brevi storie.	**Ascolto e comprensione**	• Suoni e funzioni della lingua.	• Individuare gli elementi di una storia con l'utilizzo di un mediatore didattico. • Formulare semplici domande. • Raccontare una storia narrata attraverso la visualizzazione di immagini di riferimento.		
• Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	**Metalinguaggio**	• Struttura fonetica della parola (fonemi).	• Raccontare brevi storie, scoprire rime e assonanze.		

• Si avvicina alla lingua scritta, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	**Lettoscrittura**	• Abbinamento fonema-grafema.	• Scoprire la differenza tra il disegno e il codice scritto. • Scoprire forme espressive nuove e di crescente complessità.		

I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza multilinguistica.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei CINQUE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	**Lessico**	***Conoscenze*** • Lessico e vocabolario. • Espansione della frase.	***Abilità*** • Confrontarsi, discutere con i pari e gli adulti utilizzando un linguaggio strutturalmente corretto.	• Circle time. • Didattica laboratoriale. • Storytelling e digital storytelling. • Atelier ispirati alla metodologia montessoriana. • Gruppi di lavoro omogenei. • Lim. • Coding unplugged e robotica educativa. • Cooperative learnimg. • Peer education. • Debate. • Compito significativo.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Autovalutazione cognitiva. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti,argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	**Comunicazione**	• Ascolto, narrazione, comunicazione e condivisione. • Codici linguistici: parola, immagine.	• Esternare con sicurezza stati d'animo, sentimenti, bisogni e descrivere situazioni di vita. • Cogliere le differenze tra la propria lingua e le altre. • Formulare domande pertinenti, fornire risposte congruenti all'argomento, rispettare i diversi punti di vista.		
• Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	**Ascolto e comprensione**	• Suoni e funzioni della lingua. • Connettivi logici e temporali.	• Con l'utilizzo di un mediatore didattico, individuare gli elementi peculiari di una storia e rielaborarli. • Formulare domande pertinenti, fornire risposte congrue all'argomento, rispettare i punti di vista altrui.		
• Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	**Metalinguaggio**	• Struttura fonetica della parola (fonemi).	• Distinguere la realtà dalla fantasia, raccontare storie, ricercare rime e assonanze.		

• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	**Lettoscrittura**	• Abbinamento fonema-grafema.	• Cogliere la differenza tra il disegno e il codice scritto, al quale si approccia con interesse e curiosità. • Avvalersi di forme espressive nuove e di crescente complessità.		

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei TRE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo un criterio, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta piccole quantità.	**Ordine**	***Conoscenze*** • Discriminare, ordinare, raggruppare. • Classificazione. • Figure e forme geometriche.	***Abilità*** • Cogliere alcune differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. • Osservare analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a un criterio.	• Circle time. • Brainstorming. • Gruppi di lavoro omogenei. • Metodo scientifico. • Esplorazione. • Didattica laboratoriale.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• Percepisce e distingue le azioni quotidiane nel tempo della giornata.	**Tempo**	• I concetti spazio-temporali. • Scansione giornaliera.	• Riconoscere la ciclicità temporale: prima/dopo, giorno/notte.		
• Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali; coglie alcuni loro cambiamenti.	**Natura**	• Elementi naturali. • Ambiente e natura.	• Osservare l'ambiente e i cambiamenti naturali.		
• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, scopre alcune funzioni.	**Tecnologia**	• Nuove tecnologie.	• Manipolare materiali diversi. • Esplorare le nuove tecnologie con un approccio interattivo.		
• Scopre le strategie del contare e dell'operare con i numeri.	**Misura**	• Numerazione.	• Scoprire il simbolo numerico per contare e registrare piccole quantità. • Ampliare il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante.		

• Individua alcune posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, ecc.; segue correttamente un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali.	**Spazio**	• I concetti topologici.	• Ordinare figure, oggetti, elementi grafici secondo alcuni criteri e considerando alcune relazioni spaziali. • Eseguire brevi percorsi con semplici comandi.		

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei QUATTRO ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a:		***Conoscenze***	***Abilità***	• Circle time. • Brainstorming. • Gruppi di lavoro omogenei. • Metodo scientifico. • Esplorazione. • Didattica laboratoriale. • Tinkering. • Scoperta. • Lim. • Debate. • Cooperative learning.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo alcuni criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta piccole quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	**Ordine**	• Discriminare, ordinare, raggruppare. • Classificazione, seriazione. • Figure e forme geometriche.	• Cogliere differenze,somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. • Scoprire, confrontare analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione.		
• Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.	**Tempo**	• I concetti spazio-temporali. • Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni.	• Riordinare fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima, durante-dopo, giorno-notte.		
• Osserva il suo corpo,gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi di alcuni loro cambiamenti.	**Natura**	• Elementi naturali. • Ambiente e natura. • Ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici).	• Porgere domande sulle cose e la natura, ricercare soluzioni risolutive a problemi. • Cogliere la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti.		
• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, scopre alcune funzioni e i possibili usi.	**Tecnologia**	• Nuove tecnologie.	• Ricercare e utilizzare materiali diversi per realizzare manufatti. • Esplorare le nuove tecnologie con un approccio interattivo.		
• Sperimenta sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e quantità.	**Misura**	• Numerazione.	• Riconoscere e utilizzare il simbolo numerico per contare e registrare piccole quantità. • Ampliare il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante.		

• Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, ecc.; segue correttamente un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali.	**Spazio**	• I concetti topologici.	• Ordinare figure, oggetti, elementi grafici secondo alcuni criteri e considerando alcune relazioni spaziali.		

LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine dei CINQUE ANNI	Obiettivi di apprendimento			Metodologie e strategie	Verifica e valutazione
Il/La bambino/a: • 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.	**Ordine**	***Conoscenze*** • Discriminare, ordinare, raggruppare. • Classificazione seriazione. • Figure e forme geometriche.	***Abilità*** • Cogliere differenze,somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni. • Scoprire, confrontare analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione.	• Circle time. • Brainstorming • Gruppi di lavoro omogenei. • Metodo scientifico. • Esplorazione. • Didattica laboratoriale. • Tinkering. • Scoperta. • Peer education. • Coding e robotica educativa. • Steam. • Debate. • Cooperative learning. • Compito significativo.	• Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo personale, sociale e cognitivo. • Conversazioni. • Autovalutazione cognitiva. • Griglie di osservazioni sistematiche.
• 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.	**Tempo**	• I concetti spazio-temporali. • Periodizzazione: giorni della settimana, mesi, stagioni.	• Riordinare fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima, durante-dopo, giorno-notte.		
• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti,i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	**Natura**	• Elementi naturali. • Ambiente e natura. • Ipotesi, causa-effetto (esperimenti scientifici).	• Porgere domande sulle cose e la natura, ricercare soluzioni risolutive a problemi. • Comprendere la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici.		
• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	**Tecnologia**	• Nuove tecnologie.	• Ricercare, utilizzando i cinque sensi, materiali diversi per realizzare manufatti. • Esplorare i primi alfabeti multimediali. • Esplorare e utilizzare le nuove tecnologie con un approccio interattivo.		

• 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 quantità.	**Misura**	• Quantità. • Numerazione.	• Riconoscere e utilizzare il simbolo numerico per contare e registrare quantità, avvicinarsi alle prime forme di misurazione servendosi di schemi. • Ampliare il proprio sapere esplorando e confrontando elementi della realtà circostante.		
• Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	**Spazio**	• I concetti topologici.	• Ordinare figure, oggetti, elementi grafici secondo criteri diversi e considerando le relazioni spaziali.		