

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

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 esprimersi 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, alla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle proprie 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 cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE*	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p><u>Competenze sociali e civiche.</u></p> <p><u>Comunicazione nella madrelingua</u></p> <p><u>Consapevolezza ed espressione culturale</u></p> <p><u>Comunicazione nelle lingue straniere</u></p> <p><u>Imparare ad imparare</u></p> <p><u>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</u></p> <p><u>Competenze digitali</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Vivere esperienze in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri. Prendere coscienza della propria identità personale. 	<ul style="list-style-type: none"> Mettersi in situazione di ascolto di sé e degli altri. Instaurare rapporti positivi con adulti e bambini. Cooperare con adulti e bambini Partecipare attivamente con il gruppo. Assumere incarichi e portare a termine il compito prefissato. Aiutare e cooperare con i bambini per il raggiungimento di un fine. Riconoscere e discutere delle possibili dinamiche che emergono all'interno del gruppo. Sperimentare le diverse forme di gioco. Rispettare le regole del gioco e discutere su termini di vincere/perdere. Riconoscersi nelle caratteristiche di genere. Cominciare a riconoscere le proprie caratteristiche personali, il proprio carattere. Dimostrare di avere autostima.

	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere, manifestare, riconoscere e gestire bisogni, emozioni e sentimenti propri. • Scoprire e incontrare l'altro (bambino/adulto). • Sviluppare il senso di appartenenza alla famiglia e alla comunità (Paese, città, nazione, Europa, mondo) in cui si vive. • Raggiungere una prima consapevolezza dei propri e altrui diritti e doveri. • Riflettere sui temi esistenziali, religiosi e su ciò che è bene o male. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare la competizione. • Esprimere bisogni, emozioni e sentimenti. • Usare vari strumenti per esprimere creativamente i significati delle emozioni. • Ascoltare, discutere, confrontarsi con l'altro (adulto – bambino) tenendo conto e rispettando il proprio e altrui punto di vista. • Riconoscere e accettare bisogni, emozioni e sentimenti altrui. • Mettere in atto comportamenti di aiuto e solidarietà. • Vivere serenamente la scuola (persone/contesto/situazioni proposte). • Sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità (figlio, alunno, compagno, abitante di un territorio, cittadino...). • Conoscere le proprie origini, la propria storia personale e famigliare per aprirsi in contesti più ampi. • Riconoscere i più importanti segni della propria cultura. • Conoscere le istituzioni e i servizi presenti sul territorio. • Partecipare a discussioni su comportamenti e/o eventi nella realtà che circostante e nel mondo. • Vivere in modo consapevole i “sì/no” e i “posso/non posso”. • Concordare regole del vivere insieme. • Comprendere, accettare e vivere la regola in modo consapevole. • Accettare le conseguenze della violazione di una regola. • Conoscere il significato dei termini diritti /doveri. • Discutere in modo critico/costruttivo su comportamenti ed eventi.
--	---	---

* Fonte di Legittimazione: Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea (Raccomandazione 18.12.2006).

Verifica e valutazione delle competenze

La verifica avviene in itinere in modo da poter ricalibrare il percorso educativo – didattico adattandolo alle esigenze e ai bisogni dei bambini, senza modificarne lo spirito e gli obiettivi finali. Gli strumenti utilizzati sono:

- osservazione costante durante i vari momenti della giornata scolastica;
- griglia di osservazione iniziale;
- registro dei percorsi di apprendimento;
- valutazione da parte del bambino.

Al termine della scuola dell'infanzia viene compilata una scheda di valutazione finale che riassume gli obiettivi di apprendimento per il raggiungimento delle competenze.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

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 scolastica.

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.

Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE*	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p><u>Consapevolezza ed espressione culturale</u></p> <p><u>Comunicazione nella madrelingua</u></p> <p><u>Comunicazione nelle lingue straniere</u></p> <p><u>Imparare ad imparare</u></p> <p><u>Competenze sociali e civiche</u></p> <p><u>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Adottare un comportamento adeguato ed autonomo nel rispetto delle routine di vita quotidiana (regole e spazi). Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, sete, fame, dolore,...). Conoscere, controllare il proprio corpo e adeguare la propria azione nella relazione con sé e con gli altri utilizzando gli aspetti comunicativo – relazionali del messaggio corporeo. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e rispettare i propri spazi e quelli altrui. Riconoscere, muoversi ed orientarsi nei diversi ambienti scolastici e conoscere le regole ad essi correlate. Osservare in autonomia le pratiche routinarie. Conoscere in modo analitico il proprio corpo e i segnali che esso trasmette. Conoscere le funzioni delle diversi parti del corpo. Rappresentare graficamente il proprio corpo in diverse situazioni (statiche e di movimento). Comprendere e riprodurre messaggi mimico – gestuali. Esprimere e comunicare messaggi e propri stati d'animo attraverso la gestualità e la mimica facciale.

- Conoscere il proprio corpo e padroneggiarlo; padroneggiare gli schemi motori di base statici o dinamici e rappresentarli graficamente.
- Conoscere il proprio corpo individuando le proprie potenzialità e limiti.
- Individuare elementi connessi alle differenze di genere.
- Gestire in modo autonomo la propria persona individuando semplici norme di igiene e di salute per il proprio corpo e osservarle.
- Controllare la motricità fine.
- Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi.
- Interiorizzare gli schemi motori di base.
- Prendere coscienza dello spazio e controllare i propri movimenti.
- Controllare l'equilibrio in situazioni statiche e dinamiche.
- Controllare il proprio corpo nello spazio di movimento: danze, ritmi, percorsi complessi.
- Muoversi nello spazio in base ad azioni, comandi, suoni, rumori e musica.
- Riuscire ad individuare una soluzione alternativa a problemi e difficoltà.
- Ipotizzare e valutare le proprie potenzialità e i propri limiti.
- Sperimentare potenzialità e limiti attraverso il movimento (forza fisica nel correre, sollevare pesi, arrampicarsi...).
- Riconoscere ed individuare le caratteristiche che contraddistinguono maschi e femmine.
- Prestare attenzione alla cura della propria persona e comprendere l'importanza di una corretta alimentazione e igiene.
- Riconoscere le proprie necessità fisiologiche
- Riconoscere i propri malesseri fisici.
- Affinare la motricità delle diverse parti del corpo.
- Sviluppare la coordinazione oculo – manuale e oculo – podalica.
- Acquisire la dominanza sinistra – destra.
- Acquisire abilità grafo – motorie.
- Riconoscere comportamenti pericolosi per sé e gli altri.
- Controllare i propri gesti per evitare rischi per sé e per gli altri.
- Valutare il rischio nelle varie situazioni motorie.

	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire giochi di movimento individuali o di squadra rispettando le regole, le cose e i compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a giochi di movimento, di squadra e a danze in coppia e/o in gruppo. • Conoscere gli attrezzi e i materiali, la loro funzione e utilizzarli in modo corretto. • Partecipare a giochi di diverso tipo rispettandone le regole e accettando le sconfitte.
--	---	---

* Fonte di Legittimazione: Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea (Raccomandazione 18.12.2006).

Verifica e valutazione delle competenze

La verifica avviene in itinere in modo da poter ricalibrare il percorso educativo – didattico adattandolo alle esigenze e ai bisogni dei bambini, senza modificarne lo spirito e gli obiettivi finali. Gli strumenti utilizzati sono:

- osservazione costante durante i vari momenti della giornata scolastica;
- griglia di osservazione iniziale;
- registro dei percorsi di apprendimento;
- valutazione da parte del bambino.

Al termine della scuola dell'infanzia viene compilata una scheda di valutazione finale che riassume gli obiettivi di apprendimento per il raggiungimento delle competenze.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

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 delle opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando la 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.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE*	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p><u>Consapevolezza ed espressione culturale</u></p> <p><u>Imparare ad imparare</u></p> <p><u>Spirito di iniziativa e di imprenditorialità</u></p> <p><u>Competenze sociali e civiche</u></p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p><u>Comunicazione nella madrelingua</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare sul piano grafico, pittorico e plastico: <ul style="list-style-type: none"> • la realtà in modo completo. • sentimenti, pensieri e fantasie. • Padroneggiare le varie tecniche espressive attraverso l'utilizzo corretto e autonomo degli strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con proprietà e creatività i materiali. • Produrre con ricchezza di particolari situazioni vissute o inventate. • Raccontare dettagliatamente ciò che ha disegnato. • Esprimere emozioni rappresentate. • Orientarsi nello spazio grafico in modo realistico. • Utilizzare i colori in modo realistico o creativo. • Usare modi diversi per stendere il colore. • Utilizzare i diversi materiali per rappresentare. • Impugnare differenti strumenti in base alla tecnica da utilizzare. • Saper ritagliare.

	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti. • Fruire del linguaggio teatrale, sviluppare processi di identificazione – proiezione ed esprimere la propria emotività. • Combinare gli elementi della musicali, ritmo e suono, con la voce, il corpo e gli strumenti strutturati e non. • Sviluppare la sensibilità sonora. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare opere d'arte e culturali ed esprimere le proprie impressioni. • Fare ipotesi su motivazioni, sentimenti, emozioni. • Riprodurre o reinventare opere d'arte. • Commentare le proprie e altrui rappresentazioni (sentimenti, emozioni, motivazioni). • Ideare semplici storie da drammatizzare. • Utilizzare tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva e corporea per drammatizzare storie/fiabe esistenti e inventate. • Ascoltare brani musicali . • Ascoltare brani musicali e muoversi a ritmo di musica. • Seguirne il ritmo con il corpo. • Eseguire semplici danze. • Utilizzare strumenti musicali e inventarne. • Produrre sequenze sonore e ritmi a commento di giochi e situazioni, drammatizzazioni. • Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali. • Ideare una semplice arie musicale per ritmare una voce o una filastrocca. • Esplorare il paesaggio sonoro circostante. • Classificare i suoni. • Operare corrispondenze tra suoni e possibili fonti di emissione. • Esprimere impressioni e valutazioni su una musica. • Esprimere le emozioni provate ascoltando una musica. • Associare suono a simbolo per creare spartiti informali. • Utilizzare spartiti informali per riprodurre una musica. • Utilizzare programmi del pc per creare disegni/musiche/filmati.
--	---	--

* Fonte di Legittimazione: Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea (Raccomandazione 18.12.2006).

Verifica e valutazione delle competenze

La verifica avviene in itinere in modo da poter ricalibrare il percorso educativo – didattico adattandolo alle esigenze e ai bisogni dei bambini, senza modificarne lo spirito e gli obiettivi finali. Gli strumenti utilizzati sono:

- osservazione costante durante i vari momenti della giornata scolastica;
- griglia di osservazione iniziale;
- registro dei percorsi di apprendimento;
- valutazione da parte del bambino.

Al termine della scuola dell'infanzia viene compilata una scheda di valutazione finale che riassume gli obiettivi di apprendimento per il raggiungimento delle competenze.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

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 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 didattiche e i nuovi media.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE*	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p><u>Comunicazione nella madrelingua</u></p> <p><u>Comunicazione nelle lingue straniere</u></p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p><u>Imparare ad imparare</u></p> <p><u>Competenze sociali e civiche</u></p> <p><u>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la lingua italiana in modo completo e articolato per esprimersi (emozioni, sentimenti, avvenimenti, argomentazioni e opinioni) in differenti situazioni comunicative. Ascoltare e comprendere discorsi altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere verbalmente bisogni ed esperienze. Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere e giustificare la propria opinione e/o scelta con argomenti semplici ma pertinenti. Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete. Interagire verbalmente con adulti e pari. Verbalizzare esperienze attraverso una breve sequenza di immagini. Utilizzare un lessico specifico per descrivere e riflettere. Ascoltare le comunicazioni di adulti e pari. Confrontare la propria idea con quella altrui. Rispondere a domande su un racconto letto dell'insegnante. Individuare collegamenti tra l'informazione contenuta in un testo narrato con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze e viceversa.

	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la lingua italiana in modo creativo per inventare nuove parole, creare storie, rime, filastrocche e drammatizzazioni. • Utilizzare il linguaggio per organizzare e regolamentare semplici attività, giochi individuali e di gruppo. • Cercare somiglianze e analogie tra suoni e significati. • Avvicinarsi e sperimentare la letto – scrittura • Avvicinarsi all'utilizzo delle nuove tecnologie. • Scoprire l'esistenza di lingue diverse dalla propria e familiarizzare con esse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere. • Completare e/o inventare piccoli racconti. • Ripetere filastrocche e semplici canzoncine. • Formulare proposte di lavoro e di gioco. • Giocare con le parole, costruire rime. • Produrre e confrontare scritture spontanee. • Discriminare la simbologia lettere-numero. • Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello. • Interpretare spontaneamente la lingua scritta. • Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche. • Individuare ed aprire icone. • Riconoscere simboli lettere numeri sulla tastiera. • Utilizzare software per la videoscrittura. • Utilizzare software per la creazione di file multimediali. • Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. • Nominare oggetti noti in un contesto reale. • Abbinare le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.
--	--	---

* Fonte di Legittimazione: Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea (Raccomandazione 18.12.2006).

Verifica e valutazione delle competenze

La verifica avviene in itinere in modo da poter ricalibrare il percorso educativo – didattico adattandolo alle esigenze e ai bisogni dei bambini, senza modificarne lo spirito e gli obiettivi finali. Gli strumenti utilizzati sono:

- osservazione costante durante i vari momenti della giornata scolastica;
- griglia di osservazione iniziale;
- registro dei percorsi di apprendimento;

- valutazione da parte del bambino.

Al termine della scuola dell'infanzia viene compilata una scheda di valutazione finale che riassume gli obiettivi di apprendimento per il raggiungimento delle competenze.

CAMPO DI ESPERIENZA: CONOSCENZA DEL MONDO – OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI – NUMERO E SPAZIO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola dell'infanzia

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarli; 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 il loro ambiente, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed 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 posizione 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.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE*	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p><u>Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia</u></p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p><u>Comunicazione nella madrelingua</u></p> <p><u>Imparare ad imparare</u></p> <p><u>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Individuare, costruire e utilizzare relazioni, raggruppamenti, classificazioni secondo criteri e proprietà differenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare sequenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, insiemi ecc. Raggruppare, classificare oggetti, persone, animali, immagini in base a diversi criteri: colore, forma, grandezza, materiale, funzione. Riconoscere e denominare negli oggetti e immagini le forme geometriche: Riconoscere le dimensioni: grande/piccolo, lungo/corto, alto/basso, largo/stretto, pesante/leggero. Costruire, confrontare, rappresentare insiemi e sottoinsiemi. Stabilire relazioni tra gli insiemi. Seriare rispettando criteri di: grandezza, altezza, lunghezza, alternanza. confrontare lunghezze, grandezze, pesi e spessori.

- Utilizzare semplici strumenti di misurazione e di registrazione.
- Saper quantificare e compiere semplici operazioni.
- Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio.
- Utilizzare l'osservazione come metodo di conoscenza della realtà (proprio corpo, organismi viventi, ambiente, fenomeni naturali) e del suo cambiamento.
- Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi; saper spiegare le fasi di una procedura o di un semplice esperimento.
- Sperimentare l'uso di macchine e strumenti tecnologici, scoprendone le diverse funzionalità.

- Utilizzare semplici diagrammi, grafici e tabelle per organizzare dati.
- Misurare gli oggetti con semplici strumenti.
- Saper contare fino a 10.
- Associare il numero alla quantità.
- Compiere semplici operazioni di addizione e sottrazioni utilizzando oggetti concreti.
- Cogliere ed utilizzare le relazioni topologiche (sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, dentro/fuori, aperto/chiuso, in mezzo/di lato).
- Descrivere e rappresentare gli spostamenti compiuti.
- Acquisire concetti e abilità in ordine alla temporalità: prima, ora, dopo, mentre, settimana, mese, stagione.
- Collocare nel tempo gli eventi con una certa precisione.
- Riconoscere i cambiamenti nei cicli stagionali e nella crescita degli esseri viventi.
- Chiedere e fornire spiegazioni sulla realtà e sui fenomeni.
- Stabilire relazioni cercando causa ed effetto di eventi.
- Formulare ipotesi sulla base di ciò che osserva.
- Osservare e descrivere i vari ambienti e individuare differenze e somiglianze.
- Ordinare eventi o narrazioni in sequenze.
- Riflettere e ricostruire le esperienze analizzandone i passaggi.
- Familiarizzare con strumenti multimediali.
- Comprendere l'utilizzo degli strumenti, della loro funzione.
- Utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante.
- Utilizzare tastiera e mouse, aprire icone e file.
- Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.

- Mettere in atto strategie di problem solving.

- Proporre, confrontare e verificare strategie per la soluzione di problemi.
- Distinguere soluzioni possibili da quelle non possibili: vero-falso.

* Fonte di Legittimazione: Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea (Raccomandazione 18.12.2006).

Verifica e valutazione delle competenze

La verifica avviene in itinere in modo da poter ricalibrare il percorso educativo – didattico adattandolo alle esigenze e ai bisogni dei bambini, senza modificarne lo spirito e gli obiettivi finali. Gli strumenti utilizzati sono:

- osservazione costante durante i vari momenti della giornata scolastica;
- griglia di osservazione iniziale;
- registro dei percorsi di apprendimento;
- valutazione da parte del bambino.

Al termine della scuola dell'infanzia viene compilata una scheda di valutazione finale che riassume gli obiettivi di apprendimento per il raggiungimento delle competenze.