SCUOLA
DELL'INFANZIA

Competenze - chiave europee: **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

Competenze di cittadinanza: **COLLABORARE E PARTECIPARE – AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE alla fine della Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gioca in modo costruttivo, creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire autonomamente le consegne ed essere di aiuto agli altri. Riconoscere e raccontare agli altri il proprio vissuto. Partecipare attivamente ai giochi di gruppo e alle conversazioni. Passare da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio collettivo. Tener conto e comprendere i punti di vista diversi dal proprio. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi e attività di gruppo. Conversazioni spontanee e guidate, rielaborazioni grafico-pittoriche. Giochi e attività di gruppo dove venga stimolata la partecipazione di ogni alunno (giochi di ruolo, dialoghi...) Attività in grande e piccolo gruppo, drammatizzazioni e rielaborazione verbale delle attività vissute. Conversazioni spontanee e guidate pertinenti all'argomento di discussione stimolando il confronto di opinioni.
<ul style="list-style-type: none"> Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, esprimere e controllare emozioni e sentimenti. Saper motivare le proprie emozioni in diversi contesti. Cercare di controllare l'aggressività e tentare di trovare soluzioni ai conflitti. Riconoscere, accettare, e rispettare i bisogni altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività che favoriscono il dialogo per accrescere la fiducia tra adulti e bambini (racconti personali delle insegnanti che si possono collegare ai vissuti degli alunni). Racconti che permettano la riflessione sul vissuto emotivo dei personaggi da paragonare ai propri. Conversazioni guidate sui motivi dei conflitti per il raggiungimento di soluzioni comuni. Compiti di responsabilità/tutoraggio.

<ul style="list-style-type: none"> • Sa di avere una storia personale, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper confrontare la propria appartenenza familiare e territoriale con altre realtà. • Raccontare i propri vissuti e confrontarli con quelli dei componenti del gruppo. • Condividere i valori della comunità di appartenenza. • Rapportarsi con fiducia alle figure di riferimento nei vari ambienti/ruoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni per promuovere la conoscenza dei vissuti familiari. • Racconti per valorizzare le diversità e il rispetto degli altri. • Racconti di tradizioni per la conoscenza del luogo di appartenenza. • Assegnazione di piccoli incarichi per favorire i rapporti con tutto il personale scolastico.
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccontare agli altri il proprio vissuto. • Accettare che esistono punti di vista diversi dai propri. • Ascoltare e tenere conto dell'opinione altrui. • Lavorare e collaborare interagendo con gli altri. • Intervenire adeguatamente nei diversi contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate e non (le proprie esperienze, regole comuni...) anche attraverso foto personali • Giochi di gruppo per la condivisione, il rispetto di regole e per la soluzione di semplici problemi. • Conversazioni, attività di ascolto per favorire l'interazione con l'adulto e i pari. • Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione. • Conversazioni tematiche guidate.
<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene e male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri delle regole del vivere insieme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il senso di responsabilità e condivisione di regole e valori. • Riconoscere aspetti religiosi significativi della comunità di appartenenza. • Iniziare ad auto-valutare i propri comportamenti all'interno del gruppo. • Stimolare la conoscenza e l'accettazione di altre culture. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni e riflessioni guidate sui vari comportamenti degli alunni nelle varie situazioni (litigi, rispetto e non delle regole...), • Osservazioni, domande per riconoscere vari aspetti della comunità di appartenenza. • Riflessioni sui propri comportamenti. • Racconti per conoscere tradizioni e costumi diversi dai propri, giochi di riconoscimento delle diversità. • Attività pratiche per vivere attivamente le tradizioni del paese in cui viviamo.

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere tutti gli spazi della scuola, orientarsi con padronanza e operare scelte autonome. • Percepire il tempo nel suo divenire. • Sviluppare il senso del cambiamento in rapporto al tempo. • Rispettare la reciprocità di parola e azione. • Percepire la differenza tra silenzio e rumore, controllare l'intensità della voce a secondo dei contesti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi nei vari spazi della scuola seguendo comandi verbali. • Racconti e osservazioni che mettano in risalto il divenire del tempo e i suoi cambiamenti (ritmi della giornata e della settimana...) • Racconti e osservazioni che mettano in risalto i cambiamenti fisici, dalla nascita in poi e l'alternarsi delle stagioni. • Dialoghi e attività organizzati rispettando i tempi di attesa. • Giochi, canti e ritmi in salone per favorire il controllo vocale.
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nei diversi contesti le figure a cui far riferimento. • Riconoscere sul territorio alcuni edifici pubblici associandoli all'istituzione che rappresentano. • Scoprire che esistono regolamenti comuni che permettono la convivenza civile tra tutti i cittadini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni "il nostro paese". Uscite sul territorio. Interviste alle diverse figure nei diversi contesti. • Lavori di gruppo: rappresentazione grafica degli edifici significativi del nostro paese e delle diverse figure (vigile, operatore ecologico...) che li rappresentano e creazione di un collage (percorso casa-scuola...) • Norme da rispettare nei luoghi pubblici (ospedale, cinema...). Conversazioni, lettura d'immagini, drammatizzazioni, rappresentazioni grafiche.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Scuola dell'Infanzia – alla fine del 3° anno

Competenze chiave europee: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Competenze di cittadinanza: **COMUNICARE – INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE alla fine della Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i ritmi della giornata scolastica e adattarsi ad essi. Riconoscere tutte le parti del corpo su di sé e sugli altri. Riconoscere, rispettare e verbalizzare le regole. Sperimentare e inventare nuove andature. Comunicare con il corpo le emozioni e interpretare quelle degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Verbalizzazione delle attività di routine svolte quotidianamente. Giochi su di sé, a coppie e di gruppo (sagome e puzzle) Giochi di competizione. Far finta di essere un... Giochi motori ed espressivi con musiche/storie per riconoscere le emozioni complesse.
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Creare ritmi diversi con il proprio corpo. Adottare e consolidare norme igieniche corrette per la propria salute. Discriminare i ritmi fisiologici del proprio corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi a ritmo di... Inventare ritmi: giochi con il corpo finalizzati a "fare musica". Giochi per l'educazione alla salute. Giochi di respirazione e di rilassamento. Ascoltare il proprio corpo imparando a distinguere tra differenti situazioni: il battito cardiaco e il respiro prima e dopo una corsa. Giochi motori per riconoscere i propri bisogni e quelli dei compagni.

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta le funzioni del proprio corpo controllandone il movimento. • Comunicare attraverso linguaggi non verbali • Sviluppare un corretto spirito di competizione nel rispetto delle regole di gioco. • Mettersi in relazione con lo spazio, con gli oggetti e con gli altri. • Utilizzare comportamenti, atteggiamenti motori per esplorare la lateralità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e percorsi motori con ostacoli. • Giochi per la ricerca e la scoperta di attrezzi motori nello spazio intorno. • Drammatizzazioni e il gioco del mimo. • Giochi competitivi (staffetta, bandiera, gioco della sedia...) • Giochi a squadre. • Giochi motori individuali e di gruppo nello spazio con l'utilizzo di "oggetti". • Giochi motori per l'acquisizione dei concetti topologici. • Giochi motori per la lateralizzazione (camminare, prendere, lanciare...).
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare le emozioni attraverso la gestualità e le espressioni del viso. • Conoscere e rappresentare lo schema corporeo in stasi e in movimento. • Rafforzare, migliorare e sviluppare la manualità fine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di drammatizzazione. • Giochi per associare musica-gesti-espressione del viso. • Giochi di stasi e in movimento. • Giochi di squadra e individuali. • Rappresentazione grafica del corpo da fermo e in movimento. • Manualità fine: piegare, strappare, appallottolare, ritagliare, infilare, attività di pregrafismo.

AREA LINGUISTICO ARTISTICO ESPRESSIVA
IMMAGINI, SUONI, COLORI

Scuola dell'Infanzia – alla fine del 3° anno

Competenze chiave europee: **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

Competenze di cittadinanza: **COMUNICARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE alla fine della Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare ed esprimere emozioni e pensieri utilizzando creativamente i linguaggi non verbali. • Riconoscere e raccontare le emozioni, i sentimenti, gli stati d'animo propri e altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici con scambio di ruoli. • Gioco con i burattini e drammatizzazione di storie.
<ul style="list-style-type: none"> • Inventare storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre possibilità manipolative: utilizza materiali, strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare e rappresentarle attraverso la drammatizzazione, il disegno e la pittura. • Partecipare ai giochi simbolici e assumere ruoli diversi • Scoprire le caratteristiche e le modalità d'uso delle varie tecniche espressive e utilizzarle in autonomia e in modo creativo. • Sperimentare mescolanze e gradazioni di colore. • Riprodurre immagini familiari e affettive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno spontaneo e su consegna. • Pittura con acquerelli e matite colorate. • Manipolazione di plastilina, creta e di materiali naturali e strutturati. • Realizzazione di oggetti, quadri, sculture... assemblando vari materiali di recupero (carta, stoffa, sughero, legno...). • Drammatizzazione di storie inventate. • Giochi simbolici con scambio di ruoli. • Coloritura di immagini con l'uso corretto del colore con carte veline, carte da lucido colorate, acqua e china, tempera... • Giochi di mescolanze del colore con carte veline, carte da lucido colorate, acqua e china, tempera... • Disegno di vissuti, esperienze e racconti... • Uso di Paint, della lavagna luminosa e del proiettore.

<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare con attenzione e interesse ai vari spettacoli e saperli riprodurre. Affinare il gusto estetico avvicinandosi ad ogni tipo di arte. Interpretare e riprodurre in modo personale l'opera d'arte o un brano musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipazione a spettacoli teatrali, concerti.... Visita a musei, a mostre di pittura... Gioco dell'orchestra con uso di "strumenti musicali". Riproduzione di brani con l'uso di "strumenti musicali". Realizzazione di quadri ispirati allo stile degli artisti.
<ul style="list-style-type: none"> Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere la fonte sonora. Creare brani utilizzando strumenti musicali. Ascoltare e interpretare insieme un brano musicale. Ascoltare e riprodurre strutture ritmiche. Eeguire semplici balli in gruppo coordinandosi con i compagni. Cantare in coro e da solisti. Muoversi liberamente seguendo la musica. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di riconoscimento per la provenienza dei suoni Ascolto e imitazione di eventi sonori. Sonorizzazione di storie o situazioni. Imitazione e invenzione di semplici melodie. Riconoscimento e riproduzione di scrittura musicale non convenzionale (utilizzo di simboli grafici, colori, gesti, movimenti...). Riproduzione di melodie, di ritmi ascoltati. Filastrocche ballate, canti, storie sonore. Percorso sonoro.
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le caratteristiche di un suono ascoltato: forte/debole (intensità), veloce/piano (velocità), acuto/grave (altezza), suoni lunghi e suoni corti (durata), silenzio...ed esprimerle. Associare il ritmo al movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> Sonorizzazione di fiabe ed eventi con il corpo, gli oggetti e gli strumenti e riconoscimento delle caratteristiche del suono. Esecuzione dei diversi movimenti corrispondenti a diversi ritmi. Giochi di associazione movimento corporeo e ritmo. Gioco delle andature (elefante, cavallo, uccello, passeggiata, corsetta...). Attività ritmico-motorie e grafiche.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e riconoscere suoni prodotti con diversi strumenti-oggetti. • Combinare i suoni producendo semplici sequenze ritmiche con la voce, le mani e gli strumenti musicali. • Eseguire ritmi in sincronia con il gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi musicali d'imitazione. • Costruzione di oggetti-strumenti per produrre suoni. • Caccia allo strumento gemello. • Tombola sonora. • Gioco dei nomi (pronuncia del proprio nome a ritmo binario...) • Danza strutturata su brani musicali. • Produzioni personali e di gruppo di sequenze sonoro-musicali.
<ul style="list-style-type: none"> • Esplora i primi alfabeti musicali utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Codificare i suoni attraverso i simboli stabiliti e saperli rappresentare. • Utilizzare simboli grafici, colori, gesti, movimenti per la codificazione di eventi sonori diversi. • Rappresentare graficamente le caratteristiche di un suono percepito attraverso simboli diversi. • Rappresentare graficamente ritmi e saperli interpretare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Invenzione di simboli (colore) per scrivere e produrre vari suoni. • Lettura e riproduzione della partitura realizzata. • Riproduzione grafico-pittorica dei suoni. • Esperienze di lettura dello spartito musicale. • Composizione ed esecuzione di una breve partitura in associazione ai simboli.

AREA LINGUISTICA ARTISTICO ESPRESSIVA
I DISCORSI E LE PAROLE
 Scuola dell'Infanzia – alla fine del 3° anno

Competenze chiave europee: **COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA**

Competenze di cittadinanza: **COMUNICARE – INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE alla fine della Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arricchire le competenze fonologiche e lessicali. • Formulare discorsi con frasi di senso compiuto e di diversa complessità. • Effettuare la lettura di immagini, analizzare, descrivere, riassumere e ripetere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni spontanee o a tema. • Rielaborazione, invenzione e ripetizione di racconti. • Osservazione e descrizione di immagini e del mondo circostante.
<ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere il proprio punto di vista per dialogare e discutere con gli altri. • Esprimere verbalmente esperienze ed emozioni proprie e altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione libera o guidata. • Racconto di proprie esperienze ed emozioni con pertinenza lessicale e tematica.
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giocare con le parole, costruire rime e filastrocche. • Abbinare parole per contrasti ed analogie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi, rime e filastrocche per la scoperta del suono della parola. • Giochi per individuare sinonimi e contrari.
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare narrazioni mantenendo la concentrazione e l'interesse. • Analizzare gli elementi di un testo e trovare le relazioni causa/effetto. • Inventare finali alternativi ai racconti e costruire brevi e semplici storie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti brevi per favorire l'interesse e la concentrazione di tutti. • Conversazioni per individuare personaggi, relazioni e conseguenze. • Domande stimolo per individuare possibili finali e storie diverse.

<ul style="list-style-type: none"> • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e con la fantasia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi alla lingua inglese. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi didattici, supporti audiovisivi, simulazioni di semplici situazioni del vivere quotidiano in lingua inglese.
	<ul style="list-style-type: none"> • Creare rime ed assonanze anche insolite. • Produrre semplici filastrocche con e senza rime. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di parole inventando rime. • Produzione di filastrocche fantasiose con l'uso di rime e non.
<ul style="list-style-type: none"> • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche tecnologie digitali e i nuovi media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimolare la curiosità verso la lettura e la scrittura. • Costruire libri, documentazione dei testi e manifesti. • Riconoscere i simboli presenti nell'ambiente e abbinarne le parole. • Sperimentare il linguaggio scritto anche con l'uso della tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Momenti in biblioteca con visione di immagini e individuazione di parole. • Attività manipolative, costruzione di libri, documentazione verbale delle esperienze vissute. • Ricerca nell'ambiente scolastico ed extrascolastico di simboli e segni grafici da associare. • Attività di pregrafismo con l'uso di strumenti vari e mezzi tecnologici.

AREA MATEMATICA SCIENTIFICA TECNOLOGICA – STORICO GEOGRAFICA
LA CONOSCENZA DEL MONDO - numero e spazio

Scuola dell'Infanzia – alla fine del 3° anno

Competenze chiave europee: **COMPETENZA IN MATEMATICA IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO**

Competenze di cittadinanza: **RISOLVERE PROBLEMI - PROGETTARE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE alla fine della Scuola dell'Infanzia	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Classificare secondo più criteri dati. Ordinare oggetti e materiali, mettere in relazione e fare corrispondenze. Riconoscere caratteristiche di oggetti con i 5 sensi. Riconoscere le forme geometriche. Individuare la quantità e associarla a simboli non convenzionali. Eeguire misurazioni con materiale inusuale e registrare. 	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppamenti in base a più proprietà: formazione di insiemi. Utilizzo di immagini e materiale strutturato per compiere seriazioni, mettere in relazione, fare corrispondenze: uguale, tanto quanto. Schede di verifica individuali. Giochi senso-percettivi per la discriminazione di: caldo-freddo-tiepido, asciutto-bagnato, liscio-ruvido, dolce-salato-amaro-aspro. Rappresentazione grafica di figure geometriche e loro utilizzo simbolico. Giochi di quantificazione di elementi: di più, di meno, maggiore, minore ed elaborazione di grafici utilizzando simboli non convenzionali. Misurazioni con vari strumenti tipo corde, cucchiari, bicchieri, recipienti, la mano, il piede... e riproduzione con simboli e grafici.
<ul style="list-style-type: none"> Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> Percepire la successione degli eventi nel corso della giornata. Percepire il trascorrere dei giorni della settimana e dei mesi. 	<ul style="list-style-type: none"> Riordino della giornata attraverso azioni e fatti secondo l'ordine temporale prima, adesso, dopo. Denominazione dei nomi dei giorni della settimana e dei mesi associandone avvenimenti consueti. Produzione di calendari.

<ul style="list-style-type: none"> Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. 	<ul style="list-style-type: none"> Riferire fatti ed eventi secondo un ordine logico-temporale. Raccontare cosa potrà accadere in un futuro prossimo. 	<ul style="list-style-type: none"> Racconto di esperienze rispettando la successione temporale e utilizzando ieri, oggi e domani. "Gioco del se" su ciò che può accadere in un futuro prossimo.
<ul style="list-style-type: none"> Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservare le caratteristiche della natura. Riconosce gli elementi caratteristici delle stagioni, i fenomeni naturali, fa relazioni e confronta. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione e registrazione dei vari cambiamenti della natura. Produzione di grafici sul tempo meteorologico anche con l'utilizzo di immagini e simboli.
	<ul style="list-style-type: none"> Osservare e individuare i bisogni del proprio corpo legati all'alimentazione e alla respirazione. Esplorare e comprendere la relazione tra organismo vivente e ambiente naturale. Assumere atteggiamenti positivi verso i messaggi ecologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Raccolta, presentazione e assaggio dei vari alimenti. Registrazione attraverso grafici di alimenti sani e non e il gradimento degli stessi. Giochi del soffio (in cannuce, candeline, palloncini...) o sul colore per produrre disegni. Esperimenti sull'importanza della luce, dell'acqua e del calore sugli organismi viventi. Produzioni grafiche degli esperimenti. Attività per la cura degli alberi da frutta e dell'orto. Raccolta rifiuti differenziando i materiali e riutilizzandoli in modo creativo. Uso appropriato della compostiera.
<ul style="list-style-type: none"> Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare macchine e strumenti tecnologici in modo appropriato. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di cd rom didattici al computer. Utilizzo di programmi per il disegno.