CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI	CONOSCENZE	ABILITÀ
3 anni	3 anni	3 anni
Raggruppa e ordina oggetti e materiali in base ad un criterio.	Colori giallo, blu e rosso.	Associa oggetti in base ai colori primari.
4 anni	4 anni	4 anni
Raggruppa e ordina oggetti e materiali in base ad uno o più criteri.	Colori: verde, arancione, viola. Forme geometriche: quadrato, cerchio e triangolo.	Associa oggetti e figure per colori secondari. Seleziona oggetti in base alla medesima forma geometrica.
5 anni		5 anni
Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.	5 anni Forme geometriche: rettangolo. Tipi di materiali (carta, cartone, vetro, stoffa, legno, plastica) e delle caratteristiche fisiche.	Associa oggetti e figure per forma. Associa oggetti e figure per materiali. Elenca le principali differenza e caratteristiche fisiche.
3 anni	3 anni	3 anni
Comincia a percepire che esistono quantità diverse dei medesimi elementi.	Tanti-pochi, di più - di meno.	Quantifica gruppi di oggetti in tanti/pochi. Confronta quantitativamente due insiemi di oggetti utilizzando i quantificatori di
4 anni	4 anni	più/dimeno.
Intuisce la differenza per confronto tra due quantità.	Uno, pochi, molti.	4 anni Quantifica la numerosità degli oggetti di un
5 anni	5 anni	insieme.
Confronta e valuta quantità.	Insiemi equipotenti e di potenza diversa.	5 anni
1		Opera corrispondenza biunivoca tra insiemi di oggetti con numerosità diversa.
3 anni	3 anni	3 anni
Comincia ad avvertire la possibilità di simbolizzare quantità.	La funzione dei simboli nella rappresentazione di quantità.	Fa corrispondere un oggetto ad un simbolo.
4 anni	4 anni	4 anni
Ipotizza modalità per rappresentare quantità.	Simboli grafici per rappresentare quantità fino a 5.	Utilizza simboli grafici per rappresentare quantità fino a 5.

5 anni		5 anni
Utilizza simboli per registrare quantità.	5 anni	Utilizza simboli numerici per rappresentare le
	Simboli numerici fino a 10.	quantità fino al 10.
		Riconosce i numeri, il simbolo e il valore.
3 anni	3 anni	3 anni
Comincia ad avvertire la possibilità di percepire a livello senso-percettivo la stima di misure concrete/sperimentate.	Misurazione a livello senso-percettivo.	Coglie a livello sensoriale le diverse lunghezze.
4 anni	4 anni	4 anni
Percepisce a livello senso-percettivo la stima di	Esistenza di strumenti per misurare la lunghezza	Esegue semplici misurazioni.
misure concrete/sperimentate.	e il peso.	
5 anni	5 anni	5 anni
Esegue misurazioni usando strumenti alla sua	Strumenti di misurazione alla portata del	Misurazione di lunghezze e pesi.
portata.	bambino.	Costruisce semplici strumenti di misurazione.
		Fa ipotesi sulle diverse soluzioni possibili a
		problematiche legate al quotidiano.
3 anni	3 anni	3 anni
Racconta di sé in termini di "quando ero	Caratteristiche della prima infanzia, dalla	Conversa e riflette sulla prima infanzia
piccolo".	nascita ai 3 anni.	personale con l'utilizzo di foto.
	4 anni	4 anni
4 anni	Successione temporale prima- dopo.	Conversa sui diversi momenti della giornata a
Riferisce eventi del passato recente.		casa.
		Conversa sui diversi momenti della giornata a
		scuola.
	5 anni	5 anni
5 anni	Successione temporali ieri - oggi - domani.	Riferisce attività che svolge in diversi giorni
Riferisce correttamente eventi del passato	Indagini statistiche.	della settimana ed eventi vissuti.
recente.		Confronta presente- passato a partire dal proprio
		vissuto.
		Legge indagini statistiche sulle esperienze
		vissute Raccoglie i dati per una indagine
		statistica.
3 anni	3 anni	3 anni
Percepisce la propria corporeità.	Caratteristiche del corpo e cambiamenti dalla	Riconoscere le caratteristiche del proprio corpo

	nascita al momento attuale.	e le differenze con gli altri.
4 anni	4 - 5 anni	4 - 5 anni
Osserva il proprio corpo.	Cambiamenti del corpo di un bambino.	Riconoscere gli stadi di sviluppo del corpo
5 anni	Caratteristiche degli organismi viventi.	umano.
Osserva con attenzione il suo corpo.		Riconosce gli organismi viventi.
Osserva con attenzione gli organismi viventi e i		Ricostruisce la storia di un organismo vivente.
loro ambienti.		Ü
3 anni	3 anni	3 anni
Manifesta curiosità per gli organismi viventi e i	Animali e vegetali presenti nell'ambiente in cui	Riconosce animali e vegetali dell'ambiente nel
loro ambienti.	si vive.	quale vive.
4 anni	4 - 5 anni	4 - 5 anni
Si interessa a organismi viventi e ai loro	Organismi viventi	Riconosce caratteristiche specifiche e
ambienti.	Caratteristiche degli esseri viventi animali e	dettagliate degli organismi viventi e dei loro
	vegetali.	ambienti.
5 anni		5 anni
Osserva con attenzione gli organismi viventi e i		Riferisce le conoscenze sugli organismi viventi
loro ambienti.		partendo dalle loro esperienze personali.
3 anni	3 anni - 4 anni – 5 anni	3 anni
Manifesta interesse nell'osservare fenomeni	Fenomeni naturali.	Riconosce i diversi fenomeni naturali.
naturali.	Causa - effetto	
4 - 5 anni		4-5 anni
Osserva i fenomeni naturali, accorgendosi dei		Prevede l'evoluzione di un fenomeno naturale.
loro cambiamenti.		Collega fenomeni naturali.
		Fa ipotesi sulla trasformazione causa-effetto.
3 anni	3 anni	3 anni
Si approccia con curiosità a macchine e	Nome, parti, funzionamento e funzione degli	Riconosce il nome, la funzione e il
strumenti tecnologici.	strumenti di uso quotidiano.	funzionamento di strumenti di uso quotidiano.
4 anni	4 anni	4 anni
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici	Le parti del pc, procedure di accensione-	Nomina le diverse parti del pc, che accende e
intuendone funzioni e usi.	spegnimento degli strumenti multimediali.	spegne. Utilizza autonomamente strumenti noti
		e di uso comune.
5 anni	5 anni	5 anni
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici,	Strumenti e programmi multimediali	Utilizza autonomamente giochi, strumenti e

sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	utilizzabili.	programmi multimediali noti. Applica le procedure necessarie per accendere, utilizzare e spegnere diversi strumenti multimediali.
3 anni	3 anni	3 anni
Comincia a utilizzare il numero associandolo a	Il numero nell'esperienza.	Utilizza i numeri per indicare eventi
esperienze personali.	Le differenze di peso, lunghezza e quantità tra	significativi. Confronta diversi oggetti e ne
Comincia a percepire che gli oggetti possono	oggetti.	individua le differenze.
avere anche caratteristiche di peso, lunghezza e quantità.		
4 anni	4 anni	4 anni
Individua strategie per contare e operare con i	I numeri entro il 5.	Conta fino a 5 oggetti associando la corretta
numeri.	Corrispondenza numero quantità.	quantità.
Sperimenta strategie per esprimere misurazioni	Primi strumenti di misurazione.	Individua le diverse numerosità.
di lunghezze, pesi e quantità.	<i>5</i> :	5
5 anni	5 anni I numeri entro il 10.	5 anni
Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.	Corrispondenza biunivoca numero, quantità.	Sceglie quali strumenti di misurazione utilizzare.
Ha familiarità con le strategie per eseguire le	Corrispondenza biunivoca numero, quantita.	Compie confronti tra oggetti con caratteristiche
prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre		fisiche differenti.
quantità.		Confronta diverse numerosità con
1		differenza >2.
		Inventa strumenti di misurazione.
3 anni	3 anni	3 anni
Sperimenta con il proprio corpo le posizioni	Posizioni sopra sotto-vicino- lontano.	Identifica le posizioni sopra – sotto vicino
sopra/sotto, vicino/lontano.		lontano di un oggetto riferito al proprio corpo.
4 anni	4 anni	4 anni
Individua le posizioni di oggetti e persone nello	Termini che rappresentano posizioni nello	Identifica le posizioni di un oggetto e del
spazio, usando termini come sopra/ sotto,	spazio.	proprio corpo nello spazio.
dentro/ fuori.	Corrispondenza tra un oggetto e la sua	
5 anni	posizione nello spazio.	5 anni
Individua le posizioni di oggetti e persone nello	5 anni	Rappresenta graficamente la posizione di un
spazio, usando termini come avanti/dietro,	Posizioni davanti-dietro.	oggetto e del proprio corpo nello spazio,
sopra/sotto.		comprese le posizioni davanti – dietro.

Rappresenta graficamente la posizione di due
oggetti n relazione spaziale fra loro.

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
3 anni	3-4-5 anni	3 anni
Scopre le possibilità comunicative ed	Possibilità espressive del corpo.	Percepisce il proprio sé corporeo nella sua
espressive del proprio corpo.	I ruoli delle persone nel quotidiano.	globalità e in rapporto con gli altri.
		Utilizza il gioco simbolico.
4 anni		4 anni
Intuisce il potenziale comunicativo ed		Si esprime attraverso il corpo.
espressivo del proprio corpo.		In un gioco simbolico mantiene un ruolo
5 anni		coerente.
Vive pienamente la propria corporeità, ne		5 anni
percepisce il potenziale comunicativo ed		Usa il proprio corpo per esprimere situazioni ed
espressivo.		emozioni.
		Idea e organizza un gioco simbolico.
3 anni	3 anni	3 anni
Sceglie autonomamente gli angoli della sezione	Funzione della sezione e dei diversi angoli.	Si sposta secondo la funzione degli ambienti
in cui giocare.		vissuti.
4 anni	4 anni	4 anni
Raggiunge autonomamente gli spazi	Funzione degli ambienti scolastici interni ed	Si muove autonomamente all'interno della
dell'edificio scolastico.	esterni (aula, bagni, bidelleria, giardino).	scuola.
5 anni	5 anni	
Matura condotte che gli consentono una buona	Struttura della giornata (routine).	5 anni
autonomia della gestione della giornata a	Concetti spaziali vicino/lontano.	Riconosce e anticipa i vari momenti in cui è
scuola.		strutturata la giornata.
		Si sposta in rapporto a oggetti e persone che ha
		intorno.

3 anni	3 anni	3 anni
Percepisce i segnali del corpo relativamente ai	Norme per l'utilizzo dei servizi igienici.	Usa i servizi igienici in modo corretto.
bisogni primari.	Troinie per radinizzo dei servizi igieniei.	osa i servizi igiemei m modo corretto.
4 anni	4 - 5 anni	4 - 5 anni
Mette in relazione i segnali del proprio corpo	Funzione dei bisogni primari.	Percepisce i bisogni e individua come
con le modalità e le routine per il loro	T dizzione dei olsogin primari.	soddisfarli.
soddisfacimento.		Esprime un malessere fisico.
5 anni		Esprime un nimessere ristee.
Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo.		
3 anni	3-4-5 anni	3 anni
S'identifica nel genere sessuale	Genere maschile/genere femminile.	Distingue maschi e femmine.
maschio/femmina.	genera remaine.	4 anni
4 anni		Riconosce le diversità di genere.
Individua i cambiamenti del corpo dovuti alla		gamera.
crescita.		5 anni
5 anni		Rappresenta graficamente la diversità di genere.
Riconosce le differenze sessuali e di sviluppo.		
3 anni	3 anni	3 anni
Avverte la necessità di alternare gioco/attività a	Funzione del rilassamento/riposo.	Soddisfa il bisogno di rilassamento.
un momento di rilassamento/riposo.	•	
4 anni	4 anni	4 anni
Percepisce e comunica ciò che lo fa star bene	Condizioni del benessere fisico e fisiologico.	Capisce i propri bisogni e li esplicita.
dal punto di vista fisico e fisiologico.		
5 anni	5 anni	5 anni
Adotta pratiche corrette di cura di sé.	Necessità di una corretta cura di sé.	Prima del pranzo espleta le routine in
		autonomia.
		Si copre quando ha freddo e si spoglia quando
		ha caldo.
3 anni	3 anni	3 anni
Segue le routine per applicare le regole di base	Funzione dei materiali legati all'igiene	Osserva semplici pratiche di igiene personale.
dell'igiene personale a scuola.	personale.	
4 anni		4 anni
Applica pratiche corrette di igiene nell'ambito	4 anni	È in grado di lavarsi le mani e soffiarsi il naso.
scolastico.		

5 anni Adotta pratiche corrette di igiene.	Funzione dei materiali legati all'igiene personale.	5 anni Utilizza i materiali per la cura di sé.
Tractic printers contains an ignored	5 anni Regole di igiene del corpo.	Connection per la cara ar ser
3 anni	3-4-5 anni	3 anni
Scopre che non tutti i cibi sono salutari.	Funzione del cibo.	Riconosce gli alimenti e i cibi più comuni.
4 anni		4 anni
Discrimina i cibi salutari e non e sperimenta		Distingue cibi salutari da quelli meno.
pratiche corrette di sana alimentazione.		Riconosce i cibi salutari nel menu.
5 anni		5 anni
Adotta pratiche corrette di sana alimentazione.		Distingue i cibi per categorie.
1		Stabilisce una corretta relazione fra alimenti e il
		loro consumo nella giornata.
3 anni	3 anni	3 anni
Scopre il piacere nel movimento e imita	Andature (corsa, rotolamento, andatura a	Riproduce correttamente semplici movimenti
semplici schemi posturali e motori.	gattoni)	osservati.
4 anni		4 anni
Prova piacere nel movimento e sperimenta	4 anni	Interagisce con i compagni in giochi nuovi
schemi posturali e motori che applica nei giochi	Orientamento spaziale.	divertendosi.
individuali e di gruppo, anche con l'uso di	Semplici schemi motori statici e dinamici.	Riproduce semplici schemi motori e posturali.
piccoli attrezzi.		Utilizza piccoli attrezzi.
5 anni		5 anni
Prova piacere nel movimento e sperimenta	5 anni	Coordina movimenti degli arti superiori con
schemi posturali e motori, li applica nei giochi	Orientamento spaziale e schemi motori di base.	quelli degli arti inferiori.
individuali e di gruppo, anche con l'uso di	La lateralizzazione.	Adatta i movimenti alle situazioni e
piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle	Turni e ruoli nei giochi e relativa funzione.	all'ambiente.
situazioni ambientali all'interno della scuola e	Relazione fra movimento e spazio occupato.	
all'aperto.		
3 anni	3 anni	3 anni
Esegue gesti e movimenti su imitazione	Imitazione.	Ripete movimenti suggeriti dall'adulto
dell'adulto, anche con il suo supporto.		utilizzando diverse parti del corpo.
4 anni	4 anni	4 anni
Inizia a controllare l'esecuzione del gesto.	Finalità del gesto.	Si muove in modo più consapevole.

5 anni Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il	5 anni Conseguenza dei propri movimenti.	5 anni Anticipa le conseguenze dei suoi movimenti.
rischio.	Conseguenza del propri movimenti.	Timelepa to conseguenze del suot movimenti.
3 anni	3 – 4 – 5 anni	3 anni
Imita i movimenti dell'adulto durante semplici	Funzione dei giochi di movimento, delle	Prova curiosità per le canzoni mimate e i giochi
danze.	canzoni mimate, delle danze.	di movimento proposti dall'insegnante.
4 anni		4 anni
Sperimenta giochi di movimento e danza in		Si cimenta autonomamente in danze e canzoni
modo individuale e in coppia.		mimate interagendo con i compagni.
5 anni		5 anni
Interagisce con gli altri nei giochi di		Partecipa ai giochi di movimento.
movimento, nella danza, nella comunicazione		Propone e prova piacere nel realizzare canzoni
espressiva.		mimate e danze.
3 anni	3 - 4 anni	3 anni
Nomina le parti principali del corpo su di sé.	Parti del corpo.	Riconosce su di sé le principali parti del corpo.
4 anni		4 anni
Riconosce e nomina le principali parti del corpo		Riconosce e denomina su di sé e sugli altri le
su di sé e sugli altri.	· .	principali parti del corpo e le rappresenta.
5 anni	5 anni	5 anni
Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti.	Schema corporeo completo.	Riconosce su di sé, sugli altri e su modelli le
		diverse parti del corpo.
2 .	2 4 5	Rappresenta il corpo fermo.
3 anni	3-4-5 anni	3 anni
Inizia a rappresentare lo schema corporeo.	Parti del corpo.	Rappresenta il proprio corpo con espressioni
		grafiche essenziali (uomo girino).
4 anni		4 anni
Rappresenta il corpo in posizioni statiche		Rappresenta il proprio corpo, anche se
aggiungendo sempre più particolari.		schematicamente, con testa, braccia e gambe. 5 <i>anni</i>
5 anni Representa il come forme e in movimente		
Rappresenta il corpo fermo e in movimento.		Rappresenta il corpo in modo completo.
		Rappresenta il corpo con tentativi di movimento.
		movimento.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDO/I DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ
3 anni	3 anni	3 anni
Usa la lingua italiana per comunicare, anche se in modo ancora essenziale.	Bagaglio lessicale essenziale (nucleo semplice).	Risponde a semplici domande in modo coerente.
4 anni	4 anni	Esprime i propri bisogni essenziali.
Usa la lingua italiana in modo sempre più	Bagaglio più ampio.	4 anni
fluido.		Racconta le proprie esperienze in modo
	5 anni	comprensibile.
5 anni	Bagaglio lessicale, nucleo complesso.	5 anni
Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico.		Interagisce verbalmente con adulti e compagni.
3 anni	3 anni	3 anni
Comprende discorsi formulati con un lessico semplice e a lui noto.	Modalità di interazione verbale (ascoltare). Significato di vocaboli ricorrenti.	Comprende semplici messaggi verbali (routine quotidiana).
		Ascolta storie con semplici immagini.
4 anni	4 anni	4 anni
Comprende semplici discorsi espressi con una	Struttura di messaggi lineari.	Comprende consegne di lavoro espresse in
forma lineare.	Significato globale del messaggio.	forma lineare (una consegna alla volta). Ascolta storie, racconti di esperienze vissute.
5 anni	5 anni	5 anni
Comprende parole e discorsi.	Struttura di messaggi non lineari.	Comprende i discorsi dei compagni e degli
	Significato implicito di un discorso.	adulti.
	Scopo del messaggio.	Ascolta storie raccontate e lette.
3 anni	3 - 4 - 5 anni	3 anni
Riconosce all'ascolto, l'uso di parole a lui sconosciute.	Relazione fra parola e significato.	Distingue fra parole nuove e parole conosciute.
4 anni		4 anni
Riconosce all'ascolto l'uso di parole a lui sconosciute e ne chiede il significato.		Individua le parole di cui non conosce il significato.

		Chiede il significato di parole nuove.
5 anni		5 anni
Fa ipotesi su significati.		Comprende il messaggio di un discorso e scopre
		il significato di parole nuove per inferenza.
3 anni	3 anni	3 - 4 anni
Comunica a parole le proprie emozioni	La paura: cause e modalità di reazione.	Riconosce l'emozione e la esplicita.
all'adulto di riferimento.		Racconta le proprie emozioni.
4 anni	4 anni	
Comunica ed esprime le proprie emozioni attraverso il linguaggio verbale.	Felicità e tristezza: cause e modalità di reazione.	
5 anni	5 anni	5 anni
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni,	Rabbia: cause e modalità di reazione.	Comunica le proprie emozioni.
sentimenti, argomentazioni attraverso il		Spiega la causa delle proprie emozioni.
linguaggio verbale che utilizza in differenti		
situazioni comunicative.		
3 anni	3 anni	3 anni
Prova piacere nell'ascoltare rime e ricorre a	Sonorità delle rime	Ripete rime.
suoni onomatopeici.		
4 anni	4 anni	4 anni
Coglie la sonorità delle parole in rima fra loro.	Funzione della rima.	Ripete rime e filastrocche.
		Data una parola, coglie assonanze.
5 anni	5 anni	5 anni
Sperimenta filastrocche.	Funzione della filastrocca.	Coglie analogie tra i suoni.
		Coglie analogie tra i significati.
3 anni	3 anni	3 anni
Ascolta brevi narrazioni e le comprende se	Funzione di una semplice sequenza di	Riconosce immagini relative alla storia
guidato da illustrazioni.	immagini.	raccontata.
4 anni		
Ascolta e comprende brevi narrazioni guidato	4 anni	4 anni
da domande.	Domande e risposta.	Risponde a domande.
5 anni		
Ascolta e comprende narrazioni.	5 anni	5 anni
	Parti di una storia: inizio, evoluzione, fine.	Riconosce le parti di una storia.
		Ricostruisce la sequenza di una storia.

3 anni	3 anni	3 anni
Riferisce gli elementi essenziali di una storia	Funzione di immagini in semplici sequenze.	Racconta gli elementi essenziali di una storia
ascoltata.		aiutandosi con le immagini.
4 anni	4 anni	4 anni
Rielabora una storia ascoltata.	Concetti spazio – temporali.	Ripete la storia ascoltata.
5 anni	5 anni	5 anni
Inventa storie e ne modifica una o più parti.	Parti di una storia: inizio, evoluzione, fine.	Inventa una storia con i compagni.
		Modifica una storia insieme ai compagni.
		Modifica il finale di una storia da solo.
3 anni	3 anni	3 anni
Usa il linguaggio durante la partecipazione a	Modalità di interazione verbale (parlare).	Accompagna le parole ai gesti durante il gioco.
giochi.		
4 anni	4 anni	4 anni
Usa il linguaggio per interagire con i compagni	Modalità di interazione verbale (ascoltare).	Chiede spiegazioni ai compagni durante il
e chiede spiegazioni.		gioco.
		Chiede all'insegnante spiegazione durante
5 anni	5 anni	l'attività.
Usa il linguaggio per progettare attività e per	Causa effetto.	5 anni
definirne le regole.	Regole di una attività/gioco.	Progetta verbalmente attività e/o giochi insieme
		ai compagni.
		Spiega le regole di una attività e/o gioco.
4 - 5 anni	4 - 5 anni	4 - 5 anni
Coglie la presenza di lingue diverse dalla	Saluti in un'altra lingua.	Riconosce una lingua differente dalla propria.
propria.	Numeri, colori e semplici termini in lingua	Ripete canzoncine/filastrocche.
Si mostra curioso rispetto alla presenza di	inglese.	Cerca di comprendere semplici messaggi.
lingue diverse dalla propria.		
3 anni	3 anni	3 anni
Si approccia alla scrittura in maniera spontanea	Proprio nome stampato maiuscolo.	Usa intenzionalmente un proprio codice scritto
sotto forma di scarabocchi intenzionali.		per il suo nome.
4 anni	4 anni	4 anni
Si approccia alla scrittura in maniera spontanea	Distinzione tra parole e immagini.	Distingue una parola scritta.
usando in modo intenzionale lettere		
dell'alfabeto combinate a caso.		
5 anni	5 anni	5 anni

Sperimenta prime forme di comunicazione	Codice scritto.	Riconosce un codice scritto.
attraverso la scrittura.	Lettere dell'alfabeto in stampato maiuscolo.	Scrive il proprio nome.
	-	Usa le lettere dell'alfabeto in modo casuale per
		scrivere un messaggio.
		Ricopia semplici parole.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

TRAGUARDI	CONOSCENZE	ABILITÀ
3 anni	3 anni	3 anni
Sperimenta le prime forme di relazione nel gioco	Regole per giocare insieme.	Gioca con il vicino.
con i pari.	Appartenenza ad un gruppo.	
4 anni	4 anni	4 anni
Condivide i giocattoli con i compagni e inizia a	Regole di condivisione.	Gioca in piccolo gruppo condividendo il
usarli in modo creativo.	Strategie per condividere i materiali.	materiale e inventando giochi insieme al
5 anni	5 anni	compagno.
Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	Turni e ruoli.	5 anni
	Tempi di attesa.	Progetta un gioco con gli altri.
	Collaborazione.	Aspetta il proprio turno.
		Condivide il suo pensiero con gli altri.
		Condivide i ruoli.
3 anni	3 anni	3 anni
Racconta esperienze personali dal suo punto di	Punto di vista dell'altro.	Racconta semplici episodi concreti, anche
vista.		aiutandosi con gesti.
4 anni	4 anni	4 anni
Discute e si confronta con i pari.	Regole.	È capace di raccontare e confrontarsi con i pari
		durante i diversi momenti della giornata.
		Spiega le ragioni del suo comportamento.
5 anni	5 anni	5 anni
Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le	Analogie e differenze tra opinioni.	Sostiene la propria opinione.
proprie ragioni con adulti e bambini.		Si difende.
		Sa mediare e negoziare.

3 anni	3 – 4 - 5 anni	3 anni
Si percepisce bambino nel confrontarsi con i	Genere maschile e genere femminile.	Si percepisce in mezzo agli altri.
pari.	Bisogni di ogni individuo.	4 anni
4 anni	Gusti personali.	Sta con gli altri e inizia a porsi domande sul
Prende coscienza della propria identità di	Similitudini tra i due generi.	genere maschile e femminile.
genere.	Differenze tra i due generi.	5 anni
		Fa ipotesi e prova darsi delle risposte.
5 anni		
Sviluppa il senso dell'identità personale.		
3 anni	3 anni	3 anni
Riconosce e comunica i propri bisogni primari.	Bisogni primari (fisici).	Esprime in tempi utili e in modo chiaro i propri
		bisogni.
4 anni	4 anni	4 anni
Si mostra autonomo nel soddisfare i propri	Bisogni primari.	Gestisce in autonomia l soddisfazione dei propri
bisogni primari.		bisogni.
5 anni	5 anni	5 anni
Percepisce le proprie esigenze.	Bisogni secondari (desideri, necessità, esigenze)	Percepisce, comunica e cerca di soddisfare i
		bisogni secondari.
3 anni	3 – 4 - 5 anni	3 anni
Percepisce le proprie sensazioni emotive e le	Emozioni primarie (paura, rabbia) e secondarie	Riconosce i propri stati d'animo.
esprime con la mimica facciale e corporea.	(vergogna, senso di colpa.)	
4 anni		4 anni
Riconosce e denomina i propri stati d'animo e		Percepisce le emozioni primarie.
sentimenti.		Esprime le emozioni all'adulto.
5 anni		5 anni
Sa esprimere i propri sentimenti in modo		Percepisce le emozioni secondarie.
sempre più adeguato.		Riconosce ed esplicita le proprie emozioni.
		Esprime le emozioni all'adulto e ai pari.
3 anni	3 – 4 - 5 anni	3 anni
Sa di essere membro di un gruppo famigliare.	Elementi di una storia personale.	Conosce la routine della propria famiglia.
	Le diverse tradizioni legate alle festività.	Accoglie le novità.
4 anni		4 anni
Sa di avere una storia personale.		Racconta la storia personale.
5 anni		5 anni

Conosce la storia e le tradizioni della sua famiglia.		Rielabora e racconta la storia della sua famiglia. Confronta abitudini tra le diverse storie di famiglia.
3 anni	3 anni	3 anni
Conosce le routine della comunità classe/sezione	Routine classe.	Si orienta nella routine di classe.
4 anni	4 anni	4 anni
Conosce le routine della comunità scuola.	Routine scuola.	Riconosce la routine della scuola e sa
5 anni	5 anni	prevederla.
Conosce le tradizioni della comunità.	Routine della comunità.	5 anni
		Costruisce e condivide le routine della classe.
		Riconosce le tradizioni.
3 anni	3-4-5 anni	3 anni
Si accorge delle diversità culturali più evidenti.	Routine famigliari.	Riconosce la routine di famiglie diverse dalla
	5	propria.
4 anni		4 anni
Pone domande relative alle diversità culturali.		Ricostruisce le routine della propria famiglia.
5 anni		Riconosce le routine delle altre famiglie.
Pone domande sulle diversità culturali.		5 anni
		Confronta le routine della propria famiglia con
		quelle delle famiglie dei compagni.
3 anni	3 anni	3 anni
Mostra interessa e curiosità per ciò che succede	Ciò che succede intorno a lui.	Chiede il perché di certe situazioni e azioni.
intorno a lui.		The state of the s
4 anni	4 anni	4 anni
Pone domande su ciò che è giusto o sbagliato.	Prime regole morali.	Riconosce ciò che è giusto o sbagliato.
T care demande ou ere ente e grante e realignate.	Time regers merum	Chiede spiegazioni.
5 anni	5 anni	5 anni
Pone domande sui grandi temi.	Distinzione fra bene e male.	Riconosce ciò che è bene e male.
Tone dominate sur grandr term	Caratteristiche della religione e della giustizia.	Chiede spiegazioni.
	granding admirating to a demargation	Ipotizza soluzioni.
3 anni	3 anni	3 anni
Rispetta semplici regole della comunità-scuola	Regole classe.	Assolve ai propri doveri nella comunità.
di appartenenza.	Troport diaso.	rissorie ar propir do veri nena comanta.
4 anni	4 anni	4 anni
1 OVIVIVV	1 VVIVIVV	1 ONIVIV

Scopre l'importanza delle semplici regole del	Regole scuola.	Si confronta con i doveri e scopre che ci sono
vivere insieme.		dei diritti.
5 anni	5 anni	5 anni
Ha raggiunto una prima consapevolezza delle	Regole dei vari contesti sociali.	È consapevole dei propri diritti e doveri.
regole del vivere insieme.		
3 anni	3 – 4 - 5 anni	3 anni
Adatta le sue azioni e il suo modo di agire alle	Regole di vita comunitaria.	Rispetta le esigenze di un gruppo.
routine della classe/sezione di appartenenza.	Regole di comunicazione.	
4 anni	Regole di relazione.	4 anni
Riconosce luoghi e/o situazioni in cui bisogna		Condivide le esigenze con il gruppo.
fare silenzio o parlare sottovoce.		
5 anni		5 anni
Modula progressivamente voce e movimento		Condivide le esigenze con il gruppo.
anche in rapporto con gli altri e con le regole		
condivise.		
3 anni	3 – 4 - 5 anni	3 anni
Accoglie positivamente le novità che riguardano	Simboli.	Partecipa alle novità.
la vita sociale e l'organizzazione della	Rituali.	Pone domande.
classe/sezione di appartenenza.	Significato di feste e tradizioni.	
4 anni		4 anni
Riconosce i più importanti segni e simboli		Condivide con gli altri le festività.
relativi alle feste e festività nella scuola e nel		
territorio.		5 anni
5 anni		Ricorda e condivide con gli altri le festività.
Riconosce i più importanti segni della cultura e		
del territorio.		
3 anni	3 anni	3 anni
Riconosce le persone della propria famiglia.	Persone della famiglia.	Riconosce il ruolo dei genitori.
4 anni	4 anni	4 anni
Riconosce i ruoli delle persone che rendono	Persone della scuola.	Riconosce il ruolo del personale scolastico.
funzionale l'organizzazione della propria scuola.		
5 anni	5 anni	5 anni
	Persone che vivono intorno a lui.	Riconosce il ruolo delle diverse figure di una
		comunità.

Conosce le istituzioni, i servizi pubblici, il	Rielabora nel gioco i ruoli sociali.
funzionamento delle piccole comunità e della	
città.	

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

TRAGUARDI SVILUPPO COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ
3 anni	3 anni	3 anni
Accompagna le proprie parole con gesti,	Associazione gesto – suono.	Riconosce alcune espressioni facciali collegate a
movimenti e mimica facciale.	La funzione della gestualità.	emozioni.
	La paura: cause e modalità di reazione.	Canta filastrocche o semplici canzoni copiando i
		gesti/la mimica dell'insegnante.
		Distingue le emozioni: paura
4 anni	4 anni	4 anni
Utilizza gesti, movimenti, mimica facciale e	Importanza della mimica facciale.	Acquisisce fiducia nelle proprie capacità
registro della voce per dare maggior espressività	La funzione di filastrocche e canzoni.	comunicative.
alle proprie parole.	Differenza fra diversi registri vocali.	Utilizza la mimica facciale
	Felicità e tristezza: cause e modalità di reazione.	Utilizza registri diversi della voce per raccontare
		vicende ed esprimere emozioni diverse.
		Distingue felicità/tristezza e le esprime attraverso
	5 anni	il linguaggio del corpo.
5 anni	Linguaggio del corpo.	5 anni
Comunica, esprime emozioni, racconta,	Le principali emozioni: cause e modalità di	Utilizza il proprio corpo per raccontare
utilizzando le varie possibilità che il linguaggio	reazione.	esperienze, emozioni.
del corpo consente.		Adegua la propria voce alle diverse situazioni
		narrate.
		Adatta la propria voce alla mimica facciale e
		all'espressione corporea.
		Riconosce le emozioni principali.
3 anni	3 anni	3 anni
Inventa semplici storie dando voce a oggetti	Regole di un gioco simbolici.	Ascolta e comprende brevi storie inventate.
simbolici		Costruisce semplici storie con oggetti simbolici.
4 anni	4 anni	4 anni

Daganta staria animanda i narganagai a la lara	Dagala man l'attriburgiona di un muala ad un	A mima managanagai fagan dali agina
Racconta storie animando i personaggi e le loro	Regole per l'attribuzione di un ruolo ad un	Anima personaggi, facendoli agire.
azioni.	personaggio e per la sua animazione.	Partecipa all'invenzione di storie.
5 anni	5 anni	5 anni
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la	Significato del travestimento.	Inventa storie.
drammatizzazione.	Semplici tecniche di drammatizzazione.	Esprime storie narrate e inventate attraverso la
		drammatizzazione.
3 anni	3 anni	3 anni
Rielabora attraverso il disegno un "frammento" di storie ascoltate.	Tecniche grafiche di base.	Traccia intenzionalmente linee per comunicare.
4 anni	4 anni	4 anni
Interpreta storie attraverso la rappresentazione iconografica.	L'immagine come strumento di comunicazione.	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno.
5 anni	5 anni	
Inventa storie e sa esprimerle attraverso il	Successione di immagini.	5 anni
disegno, la pittura e altre attività manipolative.	Parti di una storia: inizio, svolgimento, fine.	Rispetta i contorni definiti nella colorazione che
	I colori nella realtà.	applica con discreto realismo.
		Usa il disegno per rappresentare storie ascoltate e
		inventate.
		Illustra attraverso il disegno le sequenze di una
		storia.
		Illustra un momento di una storia.
		Manipola materiali plastici (pongo, das,).
3 anni	3 anni	3anni
Scopre le potenzialità espressive dei materiali	Tecniche pittoriche di base.	Usa le mani per lasciare segni e tracce sul foglio.
messi a sua disposizione.		Usa il pennello.
4 anni	4 anni	4 anni
Scopre tecniche espressive e creative.	Tecnica del Collage.	Strappa e unisce più pezzi.
		Dal piccolo pezzo unito ad altri pezzi, costruisce
		un oggetto.
5 anni	5 anni	5 anni
Utilizza materiali e strumenti, tecniche	Materiali e strumenti grafici.	Utilizza spontaneamente tecniche grafico-
espressive e creative.	Tecniche espressive e compositive.	pittorico-plastiche per realizzare un progetto.
•	Possibilità espressive con materiale di riciclo.	Seleziona materiali e strumenti in relazione al
	Funzione della stampa.	progetto da realizzare.
	1	11 6

		Si esprime con materiali di riciclo.
		Riconosce dove stampare.
4 anni	4 anni	4 anni
Intuisce le potenzialità offerte dalla tecnologia.	Funzionamento essenziale di una macchina	Scatta una fotografia.
	fotografica.	Riconosce una situazione vissuta in una
5 anni	5 anni	fotografia.
Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	Parti del PC.	5 anni
	Software per il disegno.	Utilizza programmi didattici.
	Funzionamento di giochi didattici.	Disegna al computer.
3 anni	3 anni	3 anni
Mostra piacere per forme di spettacolo di vario	Regole per seguire uno spettacolo.	Assiste ad uno spettacolo mantenendo
tipo.		l'attenzione per brevi periodi.
		Segue semplici e brevi filmati, rappresentazioni
		teatrali.
4 anni	4 anni	4 anni
Mostra curiosità, piacere e interesse per	Funzione di uno spettacolo teatrale.	Segue spettacoli per i bambini con un buon
spettacoli di vario tipo.		interesse per brevi periodi partecipando alle
		vicende dei personaggi.
5 anni	5 anni	5 anni
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario	Funzione di uno spettacolo teatrale.	Mette in scena brevi spettacoli teatrali.
tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione).	Distinzione fra i diversi tipi di spettacolo.	Segue spettacoli teatrali e filmati raccontando il contenuto.
		Rielabora uno spettacolo in forma di
		drammatizzazione.
3 anni	3 anni	3 anni
Ascolta con piacere la musica.	Sonorità di brevi canzoncine e ninne nanna.	Condivide serenamente il momento dell'ascolto
-		di canzoni.
		Memorizza brevi canzoncine in rima.
4 anni	4 anni	4 anni
Chiede di poter ascoltare musica.	Sonorità di canzoni e semplici filastrocche.	Ascolta e partecipa all'ascolto di canzoni e
		filastrocche.
		Ripete canti e filastrocche.
5 anni	5 anni	5 anni
Sviluppa interesse per l'ascolto della musica.	Sonorità di canzoni, filastrocche e brani musicali.	

		Ascolta, riproduce e partecipa attivamente all'ascolto di canzoni e filastrocche.
		Memorizza canti, filastrocche e li esegue in coro o da solo.
4 anni	4 anni	4 anni
Mostra curiosità per la fruizione di opere d'arte.	Esistenza di opere d'arte.	Osserva opere d'arte e immagini.
5 anni	5 anni	5 anni
Sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.	Tecniche di realizzazione di opere d'arte. Regole per osservare un'opera d'arte.	Osserva opere d'arte, individua forme e colori.
3 anni	3 anni	3 anni
Scopre la sonorità degli oggetti/strumenti.	Sonorità di strumenti del quotidiano.	Utilizza le possibilità sonore degli oggetti e degli strumenti non convenzionali.
4 anni	4 anni	4 anni
Percepisce le potenzialità sonore del proprio	Sonorità di strumenti creati con materiali di	Usa le possibilità sonore del proprio corpo, degli
corpo, di oggetti e dello strumentario didattico che		strumenti non convenzionali e li usa per produrre
utilizza con intenzionalità.	Sonorità del corpo umano.	suoni.
5 anni	5 anni	5 anni
Percepisce le potenzialità sonore del proprio	Strumenti musicali convenzionali e non.	Percepisce, ascolta, ricerca e discrimina i suoni.
corpo, di oggetti e dello strumentario didattico che		Utilizza le sue potenzialità sonore e quelle degli
utilizza con intenzionalità.		strumenti convenzionali e non.
		Utilizza il proprio corpo inteso come strumento.
3 anni	3 anni	3 anni
Riproduce, su imitazione dell'adulto, semplici	Giochi con la voce (versi animali).	Imita vocalmente i versi degli animali.
suoni.		Riproduce semplici sequenze ritmiche con mani
		e piedi.
4 anni	4 anni	4 anni
Riproduce, su imitazione dell'adulto, suoni in alternanza causale o secondo un ritmo.	Intensità (forte/debole) e ritmo.	Distingue i registri vocali, i suoni del corpo e le voci della natura.
		Segue un ritmo con i compagni e/o
		individualmente.
		Riconosce e differenzia forte/debole.
5 anni	5 anni	5 anni
Sperimenta e combina elementi musicali di base,	Versi onomatopeici degli animali.	Utilizza strumenti musicali, il corpo e gli oggetti

producendo semplici sequenze sonoro-musicali.	Intensità.	per riprodurre semplici sequenze musicali.
	Suono/silenzio.	Controlla l'intensità della voce.
	Lento/veloce.	Riproduce ritmi con il corpo.
		Riconosce e differenzia suono/silenzio,
		forte/debole, lento/veloce.
		Inventa suoni anche con il canto da solo o in
		gruppo.
		Si muove nello spazio in base ad azioni e
		comandi seguendo un ritmo.
4 - 5 anni	4 - 5 anni	4 - 5 anni
Associa i suoni a-simboli informali condivisi che	Il simbolo: uso e significato.	Associa simboli a suoni, movimenti e andature.
esegue/riproduce.		Individua la corrispondenza tra suono e simbolo.
		Codifica con simboli non convenzionali due suoni
		diversi.