

AREA LOGICO-MATEMATICA

Campo di esperienza: La conoscenza del mondo	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Matematica												
Opera con figure geometriche, grandezze, misure e quantità												
Riordina almeno tre oggetti in una seriazione (piccolo, medio, grande)												
Scienze												
Osserva la natura e i suoi fenomeni con curiosità e interesse ponendo domande e cercando spiegazioni												
Tecnologia												
Ricostruisce le fasi di un'esperienza vissuta distinguendo il prima e il dopo												
Digitale												
Esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione incontrando le tecnologie digitali per giocare												

AREA MOTORIO-PRASSICA

Campo di esperienza: Il corpo e il movimento	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Riconosce, denomina su sè stesso i segmenti del corpo e li rappresenta graficamente												
Sviluppa abilità di coordinazione motoria globale e fine												
Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi												
Percepisce il proprio potenziale comunicativo ed espressivo attraverso il corpo												
Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione												

AREA AFFETTIVO-RELAZIONALE

Campo di esperienza: Il sè e l'altro	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Gioca in modo creativo con gli altri, comincia a sostenere le proprie ragioni												
Rafforza il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, rispetta gli altri, sa esprimersi in modo più articolato												
Conosce i concetti di diritto e dovere												
Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio												
Rispetta e ha cura di se stesso e dell'ambiente circostante												

***Legenda**

A avanzato	B intermedio	C base	D in via di prima acquisizione
-------------------	---------------------	---------------	---------------------------------------

Data

I docenti di sezione