

CAMPO D'ESPERIENZA: "I DISCORSI E LE PAROLE" - ITALIANO		COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	Ascolta e comprende narrazioni. Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni.	
				4 Anni		
				5 Anni		
		TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • prestare attenzione; • ascoltare brevi e semplici racconti; • comprendere semplici consegne.
					4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • prestare attenzione; • ascoltare e comprendere narrazioni di fiabe e rime; • comprendere il linguaggio usato dalle insegnanti e semplici consegne; • memorizzare canti, poesie e filastrocche.
					5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • prestare attenzione; • ascoltare, comprendere e rielaborare in vari codici espressivi testi, poesie, racconti, filastrocche e canti; • comprendere le consegne date dall'insegnante di complessità crescente.
		CONOSCENZE NECESSARIE		3 Anni	Conosce il significato di parole di uso comune.	
				4 Anni	Conosce il significato di parole inserite in un contesto.	
				5 Anni	Conosce la lingua italiana strutturando frasi di senso compiuto.	
		ATTIVITÀ DI VERIFICA		3 Anni	Racconto con supporto di immagini. Assegnazione di una consegna.	
4 Anni	Canti e filastrocche mimati. Assegnazione di una consegna. Poesia a memoria.					
5 Anni	Rielaborazione corporea, iconica e verbale di storie, filastrocche e situazioni concrete. Poesia a memoria. Assegnazione di una consegna data.					

CAMPO D'ESPERIENZA: "I DISCORSI E LE PAROLE" - ITALIANO	COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	<p>Racconta e inventa storie.</p> <p>Si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti ed argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.</p>	
			4 Anni		
			5 Anni		
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • usare il linguaggio per interagire, comunicare ed esprimere bisogni; • utilizzare semplici frasi di senso compiuto.
				4 Anni	Sa parlare, raccontare, dialogare con gli adulti e con i bambini.
				5 Anni	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • parlare, descrivere, raccontare, dialogare con gli adulti e con i bambini; • fare ipotesi e trovare soluzioni.
	CONOSCENZE NECESSARIE		3 Anni	Conosce il significato di parole di uso comune.	
			4 Anni	Conosce il significato di parole anche nuove.	
			5 Anni	Conosce le regole fondamentali della sintassi della lingua italiana.	
	ATTIVITÀ DI VERIFICA		3 Anni	Conversazione spontanea.	
			4 Anni	<p>Conversazione spontanea e guidata.</p> <p>Verbalizzazione dei propri elaborati grafici.</p>	
			5 Anni	<p>Consultazione di libri.</p> <p>Conversazione spontanea e guidata.</p> <p>Proposta di situazioni problematiche.</p>	

CAMPO D'ESPERIENZA: "I DISCORSI E LE PAROLE" - ITALIANO		COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	Arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.		
				4 Anni			
				5 Anni			
		TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE		3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • avvicinarsi con curiosità e rispetto al libro; • effettuare una corrispondenza tra immagine e parola.
						4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • sfogliare un libro e comprendere storie con le immagini; • collegare figure e immagini uguali; • introdurre termini nuovi nel suo lessico.
						5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • apprezzare i libri ed averne cura; • completare piccoli racconti; • riordinare le sequenze di un racconto.
				CONOSCENZE NECESSARIE		3 Anni	
						4 Anni	Conosce storie attraverso le immagini
						5 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - la funzione del libro come fonte di conoscenza; - la sequenza temporale.
ATTIVITÀ DI VERIFICA		3 Anni	Consultazione di libri. Tombola di immagini.				
		4 Anni	Consultazione di libri. Memory.				
		5 Anni	Verbalizzazione di un racconto ascoltato.				

CAMPO D'ESPERIENZA: "I DISCORSI E LE PAROLE" - ITALIANO	COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.	
			4 Anni		
			5 Anni		
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	
				4 Anni	Compie esperienze di scrittura spontanea.
				5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • eseguire attività grafiche (disegno, segno, scrittura); • fare operazioni logiche con le parole (segmentazioni, categorie, analogie, contrari); • riconoscere a livello fonologico le sillabe e i fonemi iniziali e finali.
	CONOSCENZE NECESSARIE		3 Anni		
			4 Anni		
			5 Anni	Conosce la differenza tra i segni grafici diversi.	
	ATTIVITÀ DI VERIFICA		3 Anni		
			4 Anni		
			5 Anni	Attività motorie e grafiche. Giochi con materiale Ripamonti. Attività grafiche su foglio bianco ed a quadretti.	

CAMPO D'ESPERIENZA: "LA CONOSCENZA DEL MONDO" - MATEMATICA	COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi.	
			4 Anni	Identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.	
			5 Anni	Utilizza semplici simboli per registrare. Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri.	
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • mostrare interesse per la scoperta dell'ambiente; • riordinare e classificare il materiale della sezione; • collocarsi nello spazio seguendo l'indicazione verbale dell'adulto dentro/fuori; • riconoscere e denominare la forma "cerchio".
				4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • collocare se stesso e gli oggetti nello spazio seguendo semplici indicazioni verbali dell'insegnante: sopra, sotto, dentro, fuori; • riconoscere e denominare le forme "quadrato" e "triangolo"; • classificare oggetti in base ad un criterio dato: colore, forma, dimensioni; • eseguire giochi di associazione e raggruppamento.
				5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e denominare tutti i colori e le forme; compiere classificazioni e seriazioni; • collocare se stesso e gli oggetti nello spazio seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante; • raggruppare oggetti in base a quantità indicate; • far corrispondere al numero la quantità.
			CONOSCENZE NECESSARIE	3 Anni	Conosce: gli spazi della scuola e della sezione; il materiale presente; la forma "cerchio"; il concetto di dentro/fuori.
				4 Anni	Conosce: le forme "quadrato" e "triangolo"; i concetti di sopra/sotto, dentro/fuori; colori, forme, dimensioni (grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto).
				5 Anni	Conosce: tutti i colori e le forme; i concetti di sopra/sotto, dentro/fuori, in alto/in basso, avanti/dietro; i concetti di uno/pochi/tanti/niente; i numeri.
	ATTIVITÀ DI VERIFICA			3 Anni	Giochi motori.
				4 Anni	Attività di vita pratica. Giochi strutturati.
				5 Anni	Attività di vita pratica. Giochi strutturati. Giochi con materiale Ripamonti. Attività grafica.

CAMPO D'ESPERIENZA: "LA CONOSCENZA DEL MONDO, IL CORPO E IL MOVIMENTO" - GEOGRAFIA	COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	Colloca correttamente nello spazio se stesso oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base delle indicazioni verbali.	
			4 Anni		
			5 Anni		
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • muoversi liberamente nello spazio disponibile; • esplorare con interesse e curiosità lo spazio fisico che offre la scuola; • collocare oggetti in base ad una semplice classificazione seguendo la consegna verbale: dentro-fuori, vicino-lontano, davanti-dietro; • collocarsi nello spazio seguendo le indicazioni dell'adulto: in fila -in cerchio, dentro-fuori, davanti-dietro.
				4 Anni	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • orientarsi all'interno degli spazi in cui vive; • esplorare spazi della scuola; • seguire percorsi; • collocarsi e collocare oggetti in relazione spaziale tra loro, seguendo consegne verbali spaziali: sopra, sotto, dentro, fuori; • eseguire percorsi motori su indicazioni verbali.
				5 Anni	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esplorare spazi interni ed esterni all'edificio scolastico; • orientarsi in autonomia all'interno degli spazi in cui vive; • collocarsi e collocare oggetti in relazione spaziale tra loro, seguendo consegne verbali spaziali: sopra/ sotto, dentro/ fuori, davanti/dietro, vicino/lontano; • seguire percorsi complessi; • collocare correttamente elementi nello spazio foglio; • operare in spazi grafici delimitati; • orientarsi su un foglio a quadretti; • eseguire percorsi motori e grafici.
	CONOSCENZE NECESSARIE		3 Anni	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli spazi vissuti (classe, bagno, spogliatoio, mensa); - i concetti topologici dentro-fuori, davanti-dietro. <p>Comprende ed esegue semplici consegne.</p>	
			4 Anni	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli spazi interni ed esterni dell'edificio; - i concetti topologici sopra, sotto, dentro, fuori. 	

		5 Anni	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli ambienti della scuola e il giardino; - i concetti topologici: sopra/sotto, dentro/fuori, in alto/in basso, davanti/dietro, destra/sinistra, aperto /chiuso, vicino/lontano.
ATTIVITÀ DI VERIFICA		3 Anni	<p>Attività di routine. Giochi su concetti topologici. Consegne.</p>
		4 Anni	<p>Attività di routine. Giochi topologici. Esecuzione di percorsi.</p>
		5 Anni	<p>Attività di routine. Giochi psicomotori. Esecuzione pratica di un percorso. Verbalizzazione dell'esperienza usando termini topologici appropriati. Realizzazione di percorsi su un foglio quadrettato.</p>

CAMPO D'ESPERIENZA: "IL SÉ E L' ALTRO - LA CONOSCENZA DEL MONDO" - SCIENZE	COMPETENZE PREVISTE	3 Anni	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	
		4 Anni		
		5 Anni		
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • mostrare interesse alla scoperta dell'ambiente; • descrivere alcuni fenomeni atmosferici; • riconoscere e denominare alcune parti del corpo.
			4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • mostrare interesse ad attività inerenti alla scoperta dell'ambiente; • riconoscere e denominare le varie parti del corpo; • rappresentare lo schema corporeo.
			5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • mostrare interesse e partecipare ad attività inerenti alla scoperta dell'ambiente; • formulare domande, interpretazioni, opinioni su fatti o fenomeni; • classificare elementi naturali; • nominare e riconoscere le stagioni; • riconoscere, denominare e rappresentare graficamente la figura umana con correttezza.
		CONOSCENZE NECESSARIE	3 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - i principali fenomeni atmosferici; - la divisione degli esseri viventi in persone, animali e piante; - le principali parti del corpo.
			4 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - gli elementi tipici delle stagioni e dei fenomeni meteorologici; - le principali caratteristiche degli esseri viventi; - le parti del corpo.
			5 Anni	Conosce in modo semplice le fasi di un evento naturale.

ATTIVITÀ DI VERIFICA	3 Anni	Routine quotidiana. Conversazioni individuali o in piccolo gruppo. Giochi sullo schema corporeo.
	4 Anni	Osservazione delle attività dei bambini nella routine quotidiana. Conversazioni di gruppo. Giochi sullo schema corporeo. Rappresentazione grafica dei fenomeni atmosferici. Verifica mensile dello schema corporeo.
	5 Anni	Attività di routine e registrazione del tempo atmosferico. Conversazioni di gruppo. Classificazione di materiali. Riflessioni sulle attività di routine. Attività di riconoscimento e denominazioni delle stagioni. Verifica mensile dello schema corporeo.

CAMPO D'ESPERIENZA: "IL SÉ E L' ALTRO - LA CONOSCENZA DEL MONDO" - SCIENZE	COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro.	
			4 Anni		
			5 Anni		
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le varie fasi della giornata.
				4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere prima - adesso – dopo.
				5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • raccontare esperienze personali e collocarle nel tempo; • cogliere i cambiamenti della sua crescita; • riordinare una storia in sequenza.
	CONOSCENZE NECESSARIE			3 Anni	Conosce i vari momenti della giornata scolastica.
				4 Anni	Conosce i vari momenti della giornata scolastica in riferimento al prima - adesso - dopo.
				5 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - i giorni della settimana; - le principali tradizioni e caratteristiche della propria e altrui cultura.
	ATTIVITÀ DI VERIFICA			3 Anni	Routine. Attività e giochi sullo scorrere del tempo nella giornata scolastica.
				4 Anni	Routine. Racconti e conversazioni sulla giornata scolastica.
				5 Anni	Routine. Conversazioni. Riordino di una storia in sequenza.

CAMPO D'ESPERIENZA: "IL SÉ E L' ALTRO – IL CORPO E IL MOVIMENTO" - MOTORIA	COMPETENZE PREVISTE		3 Anni	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.	
			4 Anni	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	
			5 Anni	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento 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	
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • muoversi in modo armonico; • utilizzare gli schemi motori di base (motricità spontanea, coordinazione dinamica, generale, controllo posturale); • adattare la motricità alla situazione contingente; • avere un uso funzionale degli oggetti.
				4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • muoversi in modo armonico; • utilizzare gli schemi motori e ricercare situazioni nuove (coordinazione dinamica generale, coordinazione oculo motoria, controllo posturale dinamico); • utilizzare il corpo e il movimento con intenzione comunicativa/espressiva anche attraverso il gioco simbolico e di finzione; • adeguare la motricità alla situazione contingente ed utilizzare semplici percorsi; • imitare con il proprio corpo andature e posture; • muovere su indicazione il corpo e le sue parti.
				5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • muoversi in modo armonico ed economico (coordinazioni semplici, complesse, strutturate); • adeguare la motricità alla situazione contingente ed in relazione alla gestione dei tempi/spazi della scuola; • utilizzare il corpo a livello espressivo – comunicativo; • riconoscere le differenze di genere; • assumere modalità adeguate nell'uso dei servizi e nell'alimentazione; • giocare a livello individuale e di gruppo rispettando regole e ruoli (gioco collaborativo); • adeguare la motricità allo spazio della classe e della scuola; • controllare il proprio corpo e prevedere le conseguenze del proprio agito; • muovere le parti del corpo su indicazione; • riprodurre con il proprio corpo andature e posture.
			CONOSCENZE	3 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - gli automatismi di base; - le caratteristiche degli oggetti.

		4 Anni	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le posture e le andature di base; - il significato simbolico dell'oggetto; - i principali riferimenti spaziali; - le parti del corpo e le loro caratteristiche.
		5 Anni	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le caratteristiche del proprio corpo a livello globale e segmentario; - le diverse possibilità di spostamento in termini di andature; - la struttura spaziale della scuola; - i tempi della struttura; - i segnali della comunicazione non verbale; - l'uso funzionale dei servizi e delle regole di comportamento a tavola; - semplici regole di gioco e cerca di rispettarle; - le diverse parti del corpo e le relative caratteristiche; - l'uso funzionale dei diversi strumenti comunicativi/espressivi.
	ATTIVITÀ DI VERIFICA	3 Anni	Attività e giochi motori senza e con attrezzi.
		4 Anni	Verbalizzazione successiva all'attività motoria.
		5 Anni	<p>Momenti di vita quotidiana e di routine. Attività e giochi. Verbalizzazione successiva all'attività e al gioco. Verbalizzazione della rappresentazione grafica successiva all'attività motoria.</p>

CAMPO D'ESPERIENZA: "IMMAGINI, SUONI, COLORI" - TECNOLOGIA	COMPETENZE PREVISTE	3 Anni	Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	
		4 Anni		
		5 Anni		
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le caratteristiche degli strumenti utilizzati.
			4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le caratteristiche degli strumenti utilizzati; • riconoscere la funzione degli strumenti utilizzati.
			5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le caratteristiche degli strumenti utilizzati; • riconoscere la funzione degli strumenti utilizzati; • utilizzare alcuni strumenti.
		CONOSCENZE NECESSARIE	3 Anni	Conosce i materiali a disposizione.
			4 Anni	Conosce i materiali a disposizione.
			5 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - i materiali a disposizione; - i cambiamenti che possono avvenire in un oggetto o in un materiale.
		ATTIVITÀ DI VERIFICA	3 Anni	Utilizzo di strumenti e manipolazione di materiali. Produzione di semplici elaborati grafico – pittorico – plastici.
			4 Anni	Utilizzo di strumenti e manipolazione di materiali. Produzione di semplici elaborati grafico – pittorico – plastici.
			5 Anni	Utilizzo di strumenti e manipolazione di materiali. Produzione di semplici elaborati grafico – pittorico – plastici.

CAMPO D'ESPERIENZA: "IMMAGINI, SUONI, COLORI" – ARTE E IMMAGINE	COMPETENZE PREVISTE	3 Anni	Comunica, esprime emozioni e racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.	
		4 Anni	Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.	
		5 Anni	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.	
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • realizzare segni, scarabocchi e prodotti grafico – pittorici; • denominare i colori primari; • manipolare materiale di diverso tipo.
			4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare diverse tecniche espressive; • utilizzare colori appropriati; • verbalizzare il contenuto dei suoi disegni.
			5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare immagini e disegni in modo non convenzionale per comunicare emozioni; • comunicare attraverso la drammatizzazione; • utilizzare in modo creativo, spontaneo e guidato, le diverse tecniche espressive con molteplici materiali.
	CONOSCENZE NECESSARIE	3 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - i colori primari; - materiale di diverso tipo. 	
		4 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - colori primari e derivati; - tecniche diverse per eseguire elaborati. 	
		5 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> - forme e figure, segni e linee; - tecniche diverse per eseguire elaborati. 	
	ATTIVITÀ DI VERIFICA	3 Anni	Attività grafico – pittorico – plastiche.	
		4 Anni	Attività grafico – pittorico – plastiche. Partecipazione a spettacoli.	
		5 Anni	Attività grafico – pittorico – plastiche. Partecipazione a spettacoli.	

CAMPO D'ESPERIENZA: "IMMAGINI, SUONI, COLORI" - MUSICA	COMPETENZE PREVISTE		4 Anni	Sviluppa interesse per l'ascolto della musica. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti.
			5 Anni	
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO			
	ABILITÀ RICHIESTE	4 e 5 Anni	Sa distinguere silenzio, suono e rumore.	
CONOSCENZE NECESSARIE	4 e 5 Anni	Conosce le possibilità sonore del corpo e degli oggetti.		
ATTIVITÀ DI VERIFICA	4 e 5 Anni	Canti. Giochi ritmici.		

CAMPO D'ESPERIENZA: "I DISCORSI E LE PAROLE" - INGLESE			
ATTIVITÀ DI VERIFICA	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO		COMPETENZE PREVISTE
	CONOSCENZE NECESSARIE	ABILITÀ RICHIESTE	
5 Anni Canti. Giochi motori. Giochi con immagini.	5 Anni	Coglie la diversità dei codici (italiano/inglese).	Ha familiarità con la lingua inglese.
	5 Anni	Sa ascoltare canti, parole e semplici frasi.	
	5 Anni		

CAMPO D'ESPERIENZA: "IL SÉ E L' ALTRO - EDUCAZIONE CIVICA	COMPETENZE PREVISTE	3 Anni	Raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme.	
		4 Anni		
		5 Anni		
	TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RICHIESTE	3 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> rispettare le regole fondamentali; mettere in atto comportamenti adeguati al rispetto dell'ambiente.
			4 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> rispettare le regole, giocare con gli altri e relazionarsi positivamente con gli altri; mettere in atto comportamenti adeguati al rispetto dell'ambiente.
			5 Anni	Sa: <ul style="list-style-type: none"> condividere e rispettare i sentimenti propri e degli altri; concordare in gruppo regole di comportamento e rispettarle; ascoltare, dialogare e confrontare le proprie idee e trovare strategie di collaborazione e mediazione; mettere in atto comportamenti adeguati al rispetto dell'ambiente.
	CONOSCENZE NECESSARIE	3 Anni	Conosce le regole fondamentali di convivenza.	
		4 Anni	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> le regole fondamentali ed i comportamenti adeguati alla vita scolastica; il valore della disponibilità e dell'amicizia nelle relazioni. 	
		5 Anni	Conosce le regole di comportamento e le rispetta.	
	ATTIVITÀ DI VERIFICA	3 Anni	Esperienze per conoscere e comprendere se stessi e gli altri. Giochi per l'acquisizione di comportamenti adeguati per la convivenza scolastica. Conversazioni individuali o in piccolo gruppo.	
		4 Anni	Osservazione delle attività dei bambini nella routine quotidiana. Giochi liberi ed organizzati per l'acquisizione di regole per la convivenza civile. Conversazioni di gruppo.	
		5 Anni	Giochi liberi e organizzati. Conversazioni di gruppo.	