

Esplorare l'ambiente ed osservare con curiosità								
Sperimentare oggetti/materiali proposti dall'insegnante								
Assemblare costruzioni/oggetti								
Osservare macchine e meccanismi								
Sperimentare i principali concetti topologici con il corpo: _____								
4.COMPETENZA DIGITALI	U.D.A. N°	R	P	NR	R	P	NR	
/								
5.IMPARARE AD IMPARARE	U.D.A. N°	R	P	NR	R	P	NR	
Ascoltare								
Rispondere a domande-stimolo								
Ricavare semplici informazioni con l'aiuto dell'insegnante								
Mettere in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante e con il suo aiuto								
Usare il proprio contrassegno per individuare oggetti e spazi personali								
Utilizzare simboli per orientarsi e organizzarsi nel tempo scolastico (routine, turni, attività...)								
Ricavare informazioni da simboli convenzionali e utilizzarli (tempo atmosferico, calendario).								
Dirigere l'attenzione su un gioco, un compito, un'attività con l'aiuto dell'insegnante.								
6.COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	U.D.A. N°	R	P	NR	R	P	NR	
Superare il disagio del distacco dalla figura parentale.								
Esprimere i propri bisogni su interessamento dell'adulto.								
Stabilire una relazione affettiva di fiducia con le figure di riferimento a scuola.								
Interagire con i compagni nel gioco								
Abbandonare gradualmente comportamenti egocentrici.								
Rispettare le regole di convivenza.								
Accettare il fare con le mani e con il corpo.								
Orientarsi autonomamente nell'ambiente scolastico.								
Partecipare alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.								
Sperimentare atteggiamenti di cura nei confronti dell'ambiente e degli esseri viventi.								
7.SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	U.D.A. N°	R	P	NR	R	P	NR	
Percepire le situazioni problematiche in cui ci si trova								
Sperimentare semplici soluzioni possibili								
Sperimentare richieste d'aiuto								
Sperimentare e/o imitare semplici situazioni di gioco spontanee								
Svolgere un compito o un'attività con l'aiuto dell'insegnante								
Portare a termine le attività di vita pratica con l'aiuto dell'insegnante								
Sperimentare azioni di riordino								
8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	U.D.A. N°	R	P	NR	R	P	NR	
Cogliere la relazione prima-dopo								
Ricerca con l'aiuto dell'insegnante immagini, fotografie e oggetti (fonti) relativi all'esperienza vissuta								

CURRICOLO VERTICALE-SEZIONE C: DIDATTICA E AMBIENTE DI APPRENDIMENTO- IC GHEDI

Distinguere silenzio/suoni/rumori.								
Distinguere lento/ veloce; forte/ piano.								
Riprodurre suoni e rumori con la voce/con il corpo.								
Ripetere brevi canzoni.								
Sperimentare strumenti musicali.								
Sperimentare produzione di ritmi semplici.								
Utilizzare con piacere gli strumenti proposti dall'insegnante per tracciare segni, colorare e disegnare: matite, tempere, pennarelli, pastelli...								
Disegnare forme arrotondate								
Rappresentare la figura umana come "uomo-girino".								
Conoscere i colori primari.								
Prendere coscienza del proprio corpo e rappresentarlo graficamente.								
Coordinare e controllare gli schemi motori di base: camminare, correre, sedersi, saltare.								
Indicare su di sé le principali parti del corpo.								
Controllare sommariamente la coordinazione oculo-manuale.								
Rendersi progressivamente autonomo nell'igiene personale.								
Rendersi progressivamente autonomo durante il pranzo.								
Partecipare a giochi motori individuali o di gruppo.								
Riconoscere emozioni attraverso le espressioni del viso.								
Iniziare a sperimentare il senso del limite e a riconoscere alcune situazioni pericolose.								

OSSERVAZIONI
