LEGENDA: COSTITUZIONE; SVILUPPO SOSTENIBILE; CITTADINANZA DIGITALE.

LEGINDA. COSTINUENT, STEETTO SOSTEMBLE, CHIADINAVEA DIGITALE.	ı	I	1
Il sé e l'altro	SI	NO	IN PARTE
1) Prevalentemente sereno.			
2) Ricerca la relazione con l'insegnante.			
3) Ricerca i compagni.			
4) Esegue le richieste dell'adulto.			
5) Utilizza autonomamente i servizi igienici.			
6) Rispetta semplici regole di vita quotidiana e del gruppo.			
7) Individua comportamenti rispettosi dell'ambiente.			
8)Offre il proprio contributo e usa le parole gentili(grazie, prego, per favore)			
9) Accetta la diversità			
Il corpo e il movimento	SI	NO	IN PARTE
1) Riconosce e denomina le principali parti del corpo su se stesso e sull'altro.			
2) Disegna la figura umana.			
3) Descrive posizioni del corpo.			
4) Cammina e corre in modo disinvolto.			
5) Discrimina i principali stimoli sensoriali.			
6) Esegue sequenze di movimenti su imitazione.			
7) E' attento alla cura della propria persona e capisce l'importanza di una corretta			
alimentazione.			
Immagini, suoni e colori	SI	NO	IN PARTE
1) Discrimina e denomina i colori.			
2) Usa il colore in modo appropriato.			
3) Disegna in modo finalizzato.			
4) E' sensibile all'ascolto di brani musicali.			
5) Memorizza canzoncine e filastrocche.			
6) Sfoglia con piacere i libri con immagini e risponde alle domande sulla storia narrata.			
7) Interpreta aspetti della natura attraverso varie tecniche pittoriche e costruisce utilizzando			
semplici materiali (gioca con foglie, sassi, legnetti).			
<u>I discorsi e le parole</u>	SI	NO	IN PARTE
1) Denomina oggetti e immagini.			
2) Descrive le qualita degli oggetti.			
3) Descrive azioni.			
4) Descrive immagini.			
5) Si esprime con frasi strutturate.			
6) Ascolta e comprende una breve storia narrata dall'adulto.			
7) Comprende le richieste dell'adulto.			
8)Rispetta il proprio turno di parola in presenza ed online.			
<u>La conoscenza del mondo</u>	SI	NO	IN PARTE
1) Localizza elementi presenti in un'immagine.			
2) Comprende e descrive concetti topologici e spaziali.			
3) Riconosce e denomina le principali forme geometriche (Cerchi, quadrato, triangolo).			
4) Riconosce e descrive le principali grandezze.			
5) Classifica oggetti in base a un criterio.			
6) Comprende l'alternanza giorno e notte.			
7) Osserva e descrive l'ambiente naturale.			
8) Denomina i principali organismi viventi, li colloca nel loro ambiente e percepisce l'evolversi			
dei fenomeni naturali. 9) Mostra interesse per macchine e strumenti tecnologici e scopre le funzioni e le loro	1		
potenzialita			
10)Sperimenta attività di coding, tinkering e robotica			
	1		<u> </u>