

## Scuola dell'infanzia - Traguardi specifici di apprendimento

In riferimento al modello formativo e curricolare della scuola dell'infanzia (vedi *Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese*, parte generale) viene qui tracciato un prospetto sintetico dei principali traguardi specifici di apprendimento, ritenuti più adeguati a contribuire alla formazione delle competenze trasversali.

I traguardi riportano almeno due elementi cardine dell'azione progettuale e didattica: (1) il **processo** chiave attivato e (1) **l'oggetto** su cui il processo si esplicita.

1) I processi sono organizzati secondo la tripartizione *interpretazione-azione-autoregolazione* (si veda, a tal proposito, l'introduzione al *Piano di studio* e la struttura dei piani disciplinari); pertanto, i processi di interpretazione fanno capo alle modalità attraverso cui l'allievo legge la situazione didattica o di vita presentata, i processi di azione comprendono i modi attraverso cui l'allievo agisce in risposta ad un problema (attivando una serie di possibili operazioni mentali, espressive, motorie ecc.) e, infine, i processi di autoregolazione descrivono come l'allievo apprende dall'esperienza ed eventualmente come cambia le proprie strategie.

2) Gli oggetti rappresentano un repertorio indicativo di possibili contenuti (di sapere e di abilità) e situazioni di apprendimento declinabili nei vari ambiti di esperienza. Per questo motivo, in fondo all'elenco dei traguardi specifici di apprendimento, sono elencati ulteriori temi estrapolati dai rispettivi ambiti di esperienza, con lo scopo di facilitare l'organizzazione di un disegno progettuale.

I traguardi specifici sono pensati sia in modo *circolare* che *progressivo*: circolare perché dopo una fase di interpretazione del fenomeno posto e di azione su di esso, attraverso l'autoregolazione risulta possibile ritornare sulle proprie concezioni o scelte, modificando o riconsiderando - se necessario - il proprio pensare, percepire ed agire. Progressivo perché se per un allievo dell'anno facoltativo potrebbe risultare sufficiente, o in certi casi già sfidante, semplicemente stimolare un processo interpretativo, per un allievo dell'obbligatorio 1 può apparire realistico incoraggiare anche processi di azione, così come per un'allieva o un allievo dell'obbligatorio 2 sarebbe auspicabile favorire contesti di apprendimento attraverso i quali attivare i più basilari processi di autoregolazione. Questa suddivisione, tuttavia, è del tutto indicativa, sebbene possa apparire generalmente realistica: la notevole varietà evolutiva della popolazione di riferimento alla scuola dell'infanzia, infatti, pretende una calibrazione sulla base delle osservazioni effettuate dal docente. Fatte salve queste premesse, lo schema successivo mostra, pertanto, come questa modulazione potrebbe realizzarsi, ad esempio nella competenza dello sviluppo personale: se nel bambino dell'obbligatorio 2 è realistico incoraggiare e stimolare tutti e tre i processi, negli allievi più piccoli è possibile riscontrare solo processi interpretativi o di interpretazione e di azione.

*Sviluppo personale*

Livello	Processi di interpretazione	Processi di azione	Processi di autoregolazione
Base (ad es., facoltativo)	<b>Cogliere</b> (ed esprimere) le <b>emozioni</b> suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento	-	-
Intermedio (ad es. obbligatorio 1)	<b>Cogliere</b> ed esprimere le <b>emozioni</b> suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento	<b>Descrivere</b> con parole semplici le proprie <b>ragioni</b> , i propri <b>stati d'animo</b> , le proprie <b>preferenze</b>	-
Avanzato (ad es. obbligatorio 2)	<b>Cogliere</b> ed esprimere le <b>emozioni</b> suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento	<b>Descrivere</b> con parole semplici le proprie <b>ragioni</b> , i propri <b>stati d'animo</b> , le proprie <b>preferenze</b>	<b>Giustificare</b> una <b>scelta</b> sulla base di preferenze personali o di scopi condivisi

Dovrebbe risultare chiaro che queste rappresentano solo indicazioni di massima, perché alcune differenze nei tempi di apprendimento e nelle tappe evolutive dei bambini condurranno le docenti e i docenti a operare opportune regolazioni a seconda dei casi. Inoltre, è sempre possibile - e talvolta auspicabile - proporre attività in grado di stimolare tutte le categorie di processi per tutte le età di riferimento, nell'ottica di una spinta a traguardi sfidanti e ad un apprendimento permanente che, nel caso delle competenze trasversali, dovrebbe riguardare tutta la scuola dell'obbligo (e non solo). Ma starà poi all'insegnante fissare delle attese in base alle allieve e allievi della propria sezione.

I traguardi specifici non devono essere considerati in senso prescrittivo e obbligatorio: essi offrono un contributo nell'atto della scomposizione della competenza generale e nella conseguente analisi del compito, aiutando le docenti e i docenti ad individuare traiettorie operative chiare, in grado di coprire ampie porzioni del curriculum della scuola dell'infanzia.

Occorre precisare ancora che, poiché i traguardi non sono prescrittivi, è pure possibile operare un minimo adattamento, a seconda dei casi, sugli enunciati stessi. Ad esempio, il traguardo specifico di apprendimento del Pensiero riflessivo e critico "Riconoscere l'esistenza e la pertinenza di punti di vista differenti" può diventare, più semplicemente, "Riconoscere l'esistenza di punti di vista differenti", considerando il fatto che riconoscere la pertinenza (e quindi anche il valore o la validità) di punti di vista diversi costituisce senz'altro un'operazione più complessa, rispetto a riconoscerne unicamente l'esistenza.

L'incrocio riportato nelle diverse tabelle è stato realizzato per sostenere la progettazione, per indicare riferimenti espliciti a campi di esperienza disciplinari. Tuttavia, l'ideazione, la progettazione e la pianificazione dei percorsi didattici deve privilegiare uno sguardo trasversale che del resto costituisce il riferimento ultimo per il processo di valutazione dell'allievo all'uscita della Scuola dell'infanzia. Per questo motivo, e soprattutto per inquadrare le diverse manifestazioni di competenza in un'ottica evolutiva, alle declinazioni dei traguardi è stato fatto precedere un box contenente i principali criteri di sviluppo e di apprezzamento della competenza, che rappresentano dei punti fermi nella promozione, nell'osservazione e nella valutazione delle diverse esperienze didattiche e educative lungo l'intero arco della scuola dell'infanzia.

## Sviluppo personale

*Traguardo generale di competenza: Riconoscere e attivare risorse personali e ambientali, in relazione con gli altri e con i vincoli situazionali, per realizzare una progressiva responsabilità e crescente autonomia rispetto all'adulto, in relazione a variegati contesti di esperienza.*

Criteri di sviluppo e di apprezzamento della competenza: consapevolezza ed espressione di sé, fiducia, flessibilità e adattamento, autonomia, autocontrollo, responsabilità, rispetto, progettualità, curiosità e interesse, sensibilità al contesto.

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motricità
<b>Interpretazione</b> (come l'allievo legge la situazione posta)	<p><b>Riconoscere</b> le proprie <b>caratteristiche personali</b> (emozioni, attributi, valenze) nelle diverse esperienze di apprendimento</p> <p><b>Riconoscere</b> e valorizzare attraverso forme espressive diverse la <b>propria storia personale, familiare</b>, il proprio <b>vissuto scolastico</b> e l'<b>ambiente di vita</b></p> <p><b>Identificare</b> gli <b>spazi di vita familiari e locali</b>.</p> <p><b>Cogliere</b> ed esprimere le <b>emozioni</b> suscitate da un oggetto, da un'esperienza, da un'attività di apprendimento</p> <p><b>Scegliere un'attività</b> da svolgere senza chiedere indicazioni e aiuto</p> <p><b>Identificare</b> le proprie <b>abilità</b> e <b>risorse</b> per far fronte ad un gioco, un compito, un'attività</p> <p><b>Individuare azioni</b> e <b>attività</b> che rappresentano una possibile sfida per l'allievo</p>				
<b>Azione</b> (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	<p><b>Realizzare</b> vari tipi di <b>attività</b> nel rispetto delle regole comuni</p> <p><b>Confrontare</b> le proprie <b>emozioni</b> con quelle degli altri</p>				

	<p><b>Spiegare</b> il proprio <b>punto di vista</b></p> <p><b>Attribuire</b> intenti e significati, personali o condivisi, a <b>oggetti, narrazioni, prodotti, gesti ecc.</b></p> <p><b>Descrivere</b> con parole semplici le proprie <b>ragioni</b>, i propri <b>stati d'animo</b>, le proprie <b>preferenze</b></p> <p><b>Formulare</b> dei <b>propositi</b> o dei <b>piani di azione</b> in funzione degli scopi da perseguire</p> <p><b>Tradurre</b> in varie forme espressive, motorie e simboliche <b>emozioni e stati d'animo</b></p>
<p><b>Autoregolazione</b> e (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)</p>	<p><b>Controllare</b> i <b>risultati</b> della propria azione e <b>correggerla</b>, se necessario, in base agli scopi</p> <p><b>Giudicare</b> e considerare le <b>conseguenze</b>, possibili o reali, di pensieri, decisioni e azioni, reali, immaginarie o ipotetiche</p> <p><b>Giustificare</b> una <b>scelta</b> sulla base di preferenze personali o di scopi condivisi</p>

## Collaborazione

*Traguardo generale di competenza: **Cogliere le opportunità di relazione con l'altro e con il gruppo, coordinando in modo propositivo il proprio agire, accettando le diverse sensibilità ed opinioni e regolandosi conseguentemente, al fine di realizzare progetti didattici e di vita condivisi.***

Criteria di sviluppo e apprezzamento della competenza: iniziativa, autostima e stima dell'altro, riconoscimento delle diversità, condivisione degli scopi, organizzazione del lavoro cooperativo, capacità di adattamento al gruppo e agli altri, spirito di condivisione, gestione dei conflitti

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motoria
<b>Interpretazione</b> (come l'allievo legge la situazione)	<p><b>Riconoscere</b> le proprie <b>caratteristiche</b> in funzione del lavoro con gli altri</p> <p><b>Riconoscere</b> e valorizzare <b>qualità personali</b> di altri compagni in relazione al lavoro di gruppo</p> <p><b>Identificare</b> e mettere a disposizione del gruppo un <b>proprio contributo</b></p> <p><b>Individuare</b> <b>regole, vincoli</b> e possibili <b>scopi comuni</b> agli altri bambini nel raggiungimento di un certo fine</p> <p><b>Cogliere</b> <b>l'opportunità della collaborazione</b> in situazioni di vita quotidiana</p>				
<b>Azione</b> (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	<p><b>Attribuire</b> rilevanza a <b>punti di vista</b> e <b>modi di fare</b> differenti all'interno del gruppo</p> <p><b>Confrontare</b> <b>vari modi</b> possibili di interagire e di lavorare in coppia o gruppo</p>				

	<p><b>Realizzare</b> forme di interazione, spontanee o guidate da regole anche in rapporto ad uno scopo comune o nella vita di tutti i giorni</p> <p><b>Organizzare</b> un'attività collettiva in considerazione dei vincoli della situazione</p> <p><b>Pianificare</b> sequenze di attività considerando ruoli, compiti e/o qualità di ciascun membro del gruppo</p> <p><b>Utilizzare</b> norme comportamentali o semplici protocolli per la gestione di differenze e conflitti</p>
<p><b>Autoregolazione</b> e (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)</p>	<p><b>Regolare</b> la propria azione sulla base del funzionamento e delle esigenze del gruppo, proponendo eventuali correttivi</p> <p><b>Giudicare</b> aspetti di funzionamento del gruppo, riconoscendo aspetti positivi ed altri migliorabili</p> <p><b>Motivare</b> le decisioni prese a livello personale o di gruppo in merito ai risultati o alle modalità di interazione</p>

## Comunicazione

*Traguardo generale di competenza: Comprendere ed esercitare varie forme comunicative, attraverso una vasta gamma di modalità espressive, verbali o non verbali, adattandosi rispetto al contesto e alle finalità (artistiche, espositive, conative ecc.).*

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: atteggiamento comunicativo, ascolto e comprensione, piacere nell'esprimersi di fronte agli altri, sensibilità e adattamento al contesto

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motricità
<b>Interpretazione</b> (come l'allievo legge la situazione)	<p><b>Riconoscere</b> la necessità della comunicazione in svariate situazioni quotidiane</p> <p><b>Cogliere</b> gli elementi principali del contesto comunicativo preso in considerazione (parole adeguate, modi di dire, espressioni ecc.)</p> <p><b>Cogliere</b> il significato di una consegna verbale</p> <p><b>Scegliere</b> parole, espressioni, modalità più adeguate a realizzare l'intento comunicativo</p>				
<b>Azione</b> (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	<p><b>Attribuire</b> significati e intenti comunicativi a personaggi reali o inventati, compagni, docente ecc.</p> <p><b>Classificare</b> e distinguere varie lingue ed espressioni verbali (italiano, dialetto, termini stranieri, linguaggio dei fumetti ecc.)</p> <p><b>Descrivere</b> modi di dire, parole, segnali non verbali</p>				



	<p><b>Produrre</b> un <b>messaggio comunicativo</b>, verbale e non verbale, utilizzando diverse forme espressive</p> <p><b>Ricavare</b> un <b>significato principale</b> da una comunicazione, una narrazione o una discussione</p> <p><b>Utilizzare regole di comunicazione</b> e modelli comunicativi in relazione a situazioni di apprendimento e/o di vita quotidiana</p>
<p><b>Autoregolazione</b> (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)</p>	<p><b>Chiarificare parti</b> del proprio messaggio comunicativo</p> <p><b>Giustificare la scelta</b> delle proprie parole e dei propri intenti comunicativi, integrandone eventualmente di nuove/i</p> <p><b>Regolare la comunicazione</b> sulla base degli esiti della stessa</p>

## Pensiero riflessivo e critico

*Traguardo generale di competenza: Riconoscere, confrontare, categorizzare e rappresentare modi diversi di pensare, essere e agire rispetto al proprio o in relazione ad una situazione specifica, considerando, scegliendo e motivando quelli più affini agli scopi e ai bisogni identificati.*

Criteria di sviluppo e apprezzamento della competenza: considerazione risorse e vincoli, decentramento, progettualità, atteggiamento positivo, curiosità, flessibilità, sensibilità e adattamento al contesto

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motricità
<b>Interpretazione</b> (come l'allievo legge la situazione)	<p><b>Cogliere</b> incoerenze, diversità e analogie nei modi di pensare e agire propri e altrui, oppure nei fenomeni osservati</p> <p><b>Individuare</b> varie forme di regolarità o irregolarità nei fenomeni quotidiani (ad es. <b>scorrere del tempo, organizzazione spaziale, storia personale ecc.</b>)</p> <p><b>Identificare</b> gli <b>aspetti insoliti, oscuri o ambigui</b> di un fatto, di un oggetto, di un problema</p> <p><b>Riconoscere</b> l'esistenza e la pertinenza di <b>punti di vista differenti</b></p> <p><b>Scegliere</b> alcune <b>possibili strategie</b> per attivare una verifica delle proprie idee</p>				
<b>Azione</b> (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	<p><b>Analizzare e confrontare</b> e mettere in relazione <b>fatti, opinioni, oggetti, strategie ecc.</b></p> <p><b>Attribuire</b> significato a <b>posizioni diverse</b>, assumendo anche le parti dell'altro (giochi di ruolo)</p>				

	<p><b>Ideare piani e possibilità operative</b> per ricavare informazioni di vario tipo da un oggetto di studio</p> <p><b>Progettare strategie</b> per misurare un oggetto utilizzando unità di misura non convenzionali.</p> <p><b>Rappresentare</b> in varie modalità <b>gli esiti di attività di ricerca</b> e di sperimentazione (schema corporeo, funzionamento di un oggetto ecc.)</p> <p><b>Spiegare</b> la <b>propria opinione</b> in merito a fenomeni osservati e discussi in sezione</p> <p><b>Trovare similarità e differenze</b> tra <b>dati oggettivi e soggettivi</b> ricavati da esperienze quotidiane</p>
<p><b>Autoregolazione</b> e (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)</p>	<p><b>Argomentare</b> a favore o contro <b>un'idea o un'opinione</b></p> <p><b>Giustificare</b> le <b>proprie idee</b> facendo ricorso a vari linguaggi e tipologie di pensiero (convergente, divergente ecc.)</p>

## Pensiero Creativo e risoluzione di problemi

*Traguardo generale di competenza: Scegliere e utilizzare varie forme e modalità espressive e materiali - anche sulla base di una formulazione di ipotesi - al fine di ricercare e inventare con piacere e curiosità soluzioni nuove, flessibili e divergenti, in risposta ad una situazione-stimolo o a un problema di utilità personale o collettiva.*

Criteri di sviluppo e apprezzamento della competenza: atteggiamento positivo, curiosità, apertura al nuovo, flessibilità, sensibilità al contesto, perseveranza

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere, motricità
<b>Interpretazione</b> (come l'allievo legge la situazione)	<p><b>Individuare</b> nella situazione presentata <b>elementi chiave, collegamenti, relazioni e risorse</b></p> <p><b>Riconoscere</b> <b>aspetti della propria esperienza</b> all'interno di situazioni creative o problematiche</p> <p><b>Scegliere</b>, all'interno di vari oggetti o modelli, le <b>risorse</b> più <b>opportune</b> per affrontare il problema</p>				
<b>Azione</b> (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	<p><b>Analizzare</b> un <b>oggetto</b>, un <b>prodotto</b> o un <b>fenomeno</b> identificandone le componenti rilevanti per la soluzione di un problema</p> <p><b>Confrontare</b> <b>piani di azione</b> e modalità di realizzazione differenti</p> <p><b>Creare</b> <b>supporti di sintesi</b> o altri prodotti finalizzati all'istituzionalizzazione dell'apprendimento</p> <p><b>Formulare</b> <b>piani di azione</b> e <b>strategie</b> sotto forma di sequenze operative</p>				

	<p><b>Ideare e progettare</b> possibili <b>percorsi risolutivi</b> o <b>approcci</b>, divergenti o convergenti</p> <p><b>Rappresentare</b> attraverso diversi codici e linguaggi i <b>contenuti</b> indagati nella situazione e i <b>processi</b> interpretativi e/o risolutivi</p> <p><b>Riformulare idee e procedure</b></p> <p><b>Utilizzare canali differenziati</b> e <b>mezzi espressivi diversi</b> per manifestare bisogni, emozioni, sentimenti, idee o per realizzare prodotti personali.</p>
<p><b>Autoregolazione</b> (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)</p>	<p><b>Motivare</b> le <b>scelte</b> che hanno portato ad affrontare la situazione</p> <p><b>Riconoscere errori, incoerenze</b> o <b>aspetti da modificare</b> nella propria proposta</p>

## Strategie di apprendimento

*Traguardo generale di competenza: Rievocare, identificare, attivare e adattare rappresentazioni, modelli comportamentali o cognitivi e risorse personali con lo scopo di agire con perseveranza sulla realtà da indagare e manipolare.*

Criteria di sviluppo e apprezzamento della competenza: capacità di osservare, attenzione, partecipazione attiva, memorizzazione, imitazione

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, motricità	benessere
<b>Interpretazione</b> (come l'allievo legge la situazione)	<p><b>Individuare</b> caratteristiche soggettive o obiettive negli oggetti (connotazione/denotazione)</p> <p><b>Rievocare</b> le preconcoscenze</p> <p><b>Riconoscere</b> modelli, forme e procedure di indagine già note</p> <p><b>Selezionare</b> una strategia di apprendimento adeguata alla situazione</p>					
<b>Azione</b> (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	<p><b>Analizzare</b> il compito da affrontare</p> <p><b>Confrontare</b> modalità diverse di apprendimento</p> <p><b>Eseguire</b> procedure, modelli, comportamenti in imitazione del compagno o dell'adulto</p> <p><b>Ideare</b> forme e procedure per esplorare la realtà</p> <p><b>Organizzare</b> il proprio ambiente di apprendimento in base a necessità e scopi</p> <p><b>Pianificare</b> sequenze e procedure di apprendimento</p>					
<b>Autoregolazione</b>						

<p>(come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)</p>	<p><b>Giudicare</b> in tempo reale <b>l'efficacia delle strategie</b> adottate adattando il proprio apprendimento</p> <p><b>Trovare errori</b> rispetto a <b>modalità di azioni improduttive</b> con lo scopo di migliorare il proprio approccio</p>
--	--

## Tecnologie e media

*Traguardo generale di competenza: Riconoscere e fare capo a varie tipologie di media, procedure e supporti tecnologici, opportunamente preimpostati dal docente, al fine di costruire un'ampia rappresentazione dell'ambiente e di interagire attivamente con la realtà interna ed esterna.*

Criteria di sviluppo e apprezzamento della competenza: considerazione di rischi e opportunità e di vincoli e risorse, flessibilità, sensibilità al contesto

	Ambiente	Immagini, forme, suoni	Lingue	Spazio, numeri e logica	Salute, benessere motricità
<b>Interpretazione</b> (come l'allievo legge la situazione)	<p><b>Individuare</b> schemi, routine, progressioni, similarità in una situazione di apprendimento</p> <p><b>Riconoscere</b> dispositivi che fanno parte dell'esperienza personale.</p> <p><b>Riconoscere</b> istruzioni formali come ricette, istruzioni di gioco o di costruzioni, coreografie di ballo, eccetera.</p>				
<b>Azione</b> (come l'allievo agisce in risposta ad un problema)	<p><b>Decifrare</b> semplici contributi in diversi linguaggi mediali (testo, immagine, simbolo, audio, film, ...).</p> <p><b>Eseguire</b> semplici procedure nella realizzazione di un progetto personale o collettivo</p> <p><b>Formulare</b> ipotesi relativamente ad apparecchi, macchinari, dispositivi appartenenti alla vita quotidiana</p> <p><b>Formulare</b> una successione di semplici istruzioni per risolvere un problema.</p> <p><b>Ideare</b> regole, sequenze, procedure alla base di giochi, inventati o rivisti</p> <p><b>Organizzare</b> oggetti in base a una proprietà scelta in modo da trovarli più velocemente (forma, dimensione, colore, ...).</p>				



	<p><b>Spiegare l'uso</b> di un materiale scelto</p> <p><b>Utilizzare i media</b> in modo giocoso e creativo.</p>
<p><b>Autoregolazione</b> (come l'allievo apprende dall'esperienza, come cambia le proprie strategie)</p>	<p><b>Motivare la scelta</b> dell'uso di un determinato strumento per eseguire una specifica attività</p>

## Possibili incroci con gli ambiti di esperienza

L'elenco qui presentato non è certamente esaustivo, ma rappresenta solo un possibile repertorio di nessi conoscitivi o pratici con gli ambiti di esperienza così come previsti dal modello curricolare della scuola dell'infanzia, in un discorso di contiguità con i traguardi di competenza disciplinari attesi nell'ambito primo ciclo scolastico.

**Ambiente:** Storia personale e famiglia, vissuto istituzionale, crescita e sviluppo, temporalità, simboli e riti, ambiente biotico e abiotico e antropico (allevamenti, semine, stagionalità, ...), ambienti e oggetti di vita (famigliare, scolastico, sociale...), vita in comune (gestione conflitti, regole, norme e valori), sentimenti ed emozioni, culture, pericoli e rischi, sensorialità e benessere (igiene, ...),

**Immagini, forme e suoni:** parole; emozioni; percezioni; preferenze; produzioni musicali (canto, brani, danze, ruoli ecc.), visive (disegni, composizioni cromatiche, fotografie) e plastiche (modellaggio, costruzioni), mimico-gestuali e teatrali; oggetti, materiali e strumenti (naturali, artificiali, di riciclo); figure dello spazio e del piano; luoghi dell'arte (musei, mostre, concerti ecc.);

**Lingue:** aspetti fonologici (parlare, ascoltare, suoni delle diverse lingue) aspetti lessicali (lessico ad alta frequenza/parole d'uso quotidiano in base ai contesti e lessico a bassa frequenza/parole rare, legate ad un contesto specifico, significato delle parole, parole nuove, radici delle parole..) e morfosintattici (struttura frasale, particolarità della lingua), generi testuali (racconti, testi regolativi, poesie/filastrocche, canzoni), interazione verbale (ascolto, rispetto dei turni di parola, co-costruzione, rispetto dell'opinione altrui, partecipazione attiva), corrispondenza tra suono e gesto grafico, simboli grafici nell'ambiente.

**Spazio, numeri e logica:** temporalità comune (senso del tempo, calendario, fasi della giornata, clessidre, timer, sequenza del quotidiano, nessi temporali)

lessico matematico numeri e lettere scritti, simboli nell'ambiente circostante quantità, nessi causali), forme geometriche e nuove figure combinate

orientamento nello spazio e rapporti topologici (sopra, sotto, ...), implicazioni dei punti di vista nell'osservazione della realtà (vista dall'alto, oggetti che si vedono o sono coperti da altri oggetti), rappresentazioni spaziali (percorsi, mappe, plastici, disegno...) e trasposizione spaziale, associazioni, seriazioni, classificazioni di oggetti/figure/ situazioni in base a categorie flessibili, simboli per rappresentare sequenze, ricette, procedure, divieti, educazione stradale, costanza della quantità (span 3, stima del proprio peso e misura, rapporto di quantità tra due gruppi di oggetti, cardinalità), identificazione dei dati di una situazione di apprendimento (costruire con l'adulto una procedura/rappresentazione grafica della SP), problemi di vita quotidiani (quanti ne mancano, quanti siamo in tutto, corrispondenza termine a termine, partizione, aggiungere/togliere, utilizzare il numero nelle situazioni quotidiane).

**Salute, benessere e motricità:** alimentazione (stagionale, caratteristiche degli alimenti, cibo e culture...), benessere (igiene, vestiario, gestualità, emozioni, alfabetizzazione delle emozioni), spazio degli oggetti con i pari, salute/malattia, giochi psicomotori (forza, agilità, equilibrio,

propriocezione, coordinazione motoria, coraggio, perseveranza, memorizzazione delle sequenze) e socio motori (ruoli, regole, strategie, invenzione...), il movimento.