

DIREZIONE DIDATTICA STATALE 3° CIRCOLO di ANGRI Via D.Alighieri, 15
 - 84012 ANGRI (SA) Tel./fax 081.5138806 Temporaneamente insediata in via Lazio,
 s.n.c. – Angri C.F. 94008830658 E-mail: sace18300p@istruzione.it
 - Sitoweb: www.terzocircoloangri.gov.it Postacertificata: sace18300p@pec.istruzione.it
 CodiceUnivocoUfficio: UFTIHK

Scuola dell'Infanzia
Programmazione annuale
a.s. 2018/2019

BAMBINI ANNI 3

	SETTEMBRE
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze sociali e civiche; - Comunicazione nella madre lingua; - Imparare ad imparare; - Consapevolezza ed espressione culturale; - Comunicazione nelle lingue straniere; - Competenze di base in matematica scienze e tecnologia; - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; - Competenze digitali.

Campo di esperienza		IL SÉ E L'ALTRO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - L'identità; - Le emozioni; - Le regole; 	<ul style="list-style-type: none"> - Accetta con serenità il distacco parentale; - si presenta e conosce i compagni; - comunica i propri bisogni; 	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa il senso dell'identità personale. - È consapevole delle proprie esigenze. 	

Campo di esperienza		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - Le relazioni - Le posture - Le andature. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esplora gli spazi della scuola per acquisire una prima conoscenza delle ubicazioni; - Percepisce le principali parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Accetta con fiducia e serenità la compagnia di adulti e bambini. 	

	- Compie semplici percorsi.	
--	-----------------------------	--

Campo di esperienza		IMMAGINI, SUONI E COLORI
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Giochi simbolici liberi e guidati; - Uso del materiale, delle tecniche e degli strumenti; - Eventi sonori/silenzio; - Suoni/rumori; - Onomatopee. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività; - Ascolta brani musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino comunica, esprime emozioni attraverso diverse forme di rappresentazione e gioco simbolico. - Esplora le possibilità sonore ed espressive proprie e della realtà circostante.

Campo di esperienza		I DISCORSI E LE PAROLE
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Vissuto emozionale; - Il gioco; - Conversazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta storie, racconti e narrazioni; - Usa i linguaggi verbale per esprimere i propri bisogni; - Utilizza semplici frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino ascolta e presta attenzione ad una situazione comunicativa che vive direttamente o che vede svolgersi intorno a lui.

Campo di esperienza		LA CONOSCENZA DEL MONDO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - I colori; - La partecipazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manipola con curiosità e piacere i colori primari; - Esplora attraverso i sensi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta e raggruppa spontaneamente e su richiesta in base a criteri precedentemente individuati.

METODOLOGIA	Circle time, role play, conversazioni, gioco, esplorazione, ricerca, vita di relazione.
ATTIVITA'	Giochi mimici, giochi liberi e organizzati, giochi individuali e di gruppo. Poesie e filastrocche. Canti. Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuto. Giochi di drammatizzazione sulla conoscenza del proprio corpo e sull'autonomia personale.
STRUMENTI	Cartelloni, materiale strutturato e non, elementi

	naturali, schede, colori.
VERIFICA	Osservazione delle capacità di partecipazione alle attività e ai giochi proposti; osservazione delle capacità di vivere positivamente il distacco dalle figure genitoriali.
VALUTAZIONE	Valutare la progressiva capacità dei bambini di separarsi dalle figure di riferimento e di stabilire legami con le insegnanti e i compagni.

	OTTOBRE-NOVEMBRE
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze sociali e civiche; - Comunicazione nella madre lingua; - Imparare ad imparare; - Consapevolezza ed espressione culturale; - Comunicazione nelle lingue straniere; - Competenze di base in matematica scienze e tecnologia; - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; - Competenze digitali.

Campo di esperienza		IL SÉ E L'ALTRO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - L' autonomia; - La conoscenza di sé; - La condivisione; - Le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si lascia aiutare dall' insegnante nel controllo delle proprie emozioni. - Accetta di condividere il materiale ludico/didattico con gli altri; 	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa il senso dell'identità personale; - Raggiunge una prima consapevolezza dei diritti/doveri, rispettando le regole. 	

Campo di esperienza		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - Le principali parti del corpo; - la condivisione; - le norme igieniche; - le buone abitudini alimentari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina le principali del corpo: testa, arti superiori inferiori, sugli altri e su d sé. - Compie con sicurezza le principali condotte motorie di base: cammina, striscia, corre, salta, si arrampica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa la conoscenza del proprio corpo, ne denomina le parti principali. - Raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti/doveri. 	

Campo di esperienza		IMMAGINI, SUONI E COLORI	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - Giochi simbolici liberi e guidati; - giochi di imitazione vocale, filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipa con interesse ad una breve rappresentazione teatrale/drammatizzazio 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprime vissuti e sentimenti attraverso diverse forme di rappresentazione e di 	

canti mimati;	ne lasciandosi coinvolgere; esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività; - ascolta brani musicali.	gioco simbolico.
---------------	--	------------------

Campo di esperienza		I DISCORSI E LE PAROLE	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - Le narrazioni: fiabe, racconti, conversazioni; - il gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coglie i principali aspetti dei personaggi di un racconto; - Arricchisce il lessico; - Ascolta e memorizza brevi filastrocche/poesie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta comprende e rielabora con un atteggiamento creativo e propositivo. 	

Campo di esperienza		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - Le forme; - i colori; - le dimensioni; - la partecipazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Accoppia, indica e denomina oggetti; - Riconosce e distingue le grandezze: grande/piccolo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confronta e raggruppa spontaneamente e su richiesta in base a criteri precedentemente individuati; - Confronta e nomina grandezze. 	

METODOLOGIA	Circle time, role play, conversazioni, gioco, esplorazione, ricerca, vita di relazione.
ATTIVITA'	Giochi mimici, giochi liberi e organizzati, giochi individuali e di gruppo. Poesie e filastrocche. Canti. Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuto. Giochi di drammatizzazione sulla conoscenza del proprio corpo e sull'autonomia personale.
STRUMENTI	Cartelloni, materiale strutturato e non, elementi naturali, schede, colori.
VERIFICA	Osservazione delle capacità di individuare e conoscere gli aspetti caratteristici del mondo circostante.
VALUTAZIONE	La valutazione rileverà la capacità di rispettare le regole della vita scolastica; la capacità di muoversi in modo armonico padroneggiando gli schemi motori semplici.

	DICEMBRE-GENNAIO
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze sociali e civiche; - Comunicazione nella madre lingua; - Imparare ad imparare; - Consapevolezza ed espressione culturale; - Comunicazione nelle lingue straniere; - Competenze di base in matematica scienze e tecnologia; - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; - Competenze digitali.

Campo di esperienza		IL SÉ E L'ALTRO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - La conoscenza di sé; - Le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> - È consapevole dei propri bisogni e si rivolge all' insegnante per soddisfarli; - si rivolge alle insegnanti per risolvere conflitti e trovare soluzioni ai problemi; - accetta di condividere il materiale ludico didattico con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti/doveri e dei diritti degli altri, conoscendo e rispettando le regole dei vari contesti educativi. 	

Campo di esperienza		IL CORPO E IL MOVIMENTO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio dinamico; - Lancio e ricezione; - L' organizzazione spaziale; - la relazione interpersonale, le regole e il gioco; - identità di genere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia a seguire un'andatura dopo un segnale convenuto; - lancia una palla con due mani e la riceve da una breve distanza; - rispetta nel proprio movimento la presenza dell'altro; - È consapevole della propria identità di genere; - 	<ul style="list-style-type: none"> - Si muove in modo armonico eseguendo l'azione motoria in modo coordinato, padroneggiando gli schemi motori semplici in relazione allo spazio e al tempo. 	

Campo di esperienza		IMMAGINI, SUONI E COLORI
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Uso del materiale, delle tecniche e degli strumenti; - Giochi vocali individuali e di gruppo; 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisisce le tecniche proposte seguendo le indicazioni date; - riconosce, distingue suoni e rumori dell'ambiente circostante; 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta e si esprime attraverso diverse forme di espressioni artistiche, attraverso l'uso di un'ampia varietà di strumenti.

Campo di esperienza		I DISCORSI E LE PAROLE
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Esperienze ed argomenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta secondo le regole stabilite dal gruppo di appartenenza; - Comunica spontaneamente e su richiesta esperienze personali, conoscenze acquisite con commenti e considerazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza un linguaggio verbale per esprimere contenuti soggettivi (bisogni, emozioni) e contenuti riferiti alla vita altrui e al mondo.

Campo di esperienza		LA CONOSCENZA DEL MONDO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - L'organizzazione spaziale; - I percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettua semplici percorsi motori sulla base di indicazioni verbali. - Colloca oggetti in base ai riferimenti spaziali: dentro/fuori, aperto/chiuso, sopra/sotto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce, utilizza e rappresenta gli indicatori spaziali per orientarsi nello spazio.

METODOLOGIA	Circle time, role play, conversazioni, gioco, esplorazione, ricerca, vita di relazione.
ATTIVITA'	Giochi mimici, giochi liberi e organizzati, giochi individuali e di gruppo. Poesie e filastrocche. Canti. Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuto. Giochi di drammatizzazione sulla conoscenza del proprio corpo e sull'autonomia personale.
STRUMENTI	Cartelloni, materiale strutturato e non, elementi naturali, schede, colori.
VERIFICA	Osservazione occasionale e sistematica dello sviluppo sociale, della capacità comunicativa e dell'orientamento nello spazio e nel tempo.

VALUTAZIONE	La valutazione rileverà la capacità di individuare e conoscere gli aspetti caratteristici delle stagioni; le competenze in ambito emotivo-affettivo.
-------------	--

	FEBBRAIO-MARZO
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze sociali e civiche; - Comunicazione nella madre lingua; - Imparare ad imparare; - Consapevolezza ed espressione culturale; - Comunicazione nelle lingue straniere; - Competenze di base in matematica scienze e tecnologia; - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; - Competenze digitali.

Campo di esperienza		IL SÉ E L'ALTRO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Le relazioni interpersonali. 	<ul style="list-style-type: none"> - È curioso nei confronti di proposte e persone nuove; - Individua le regole della vita scolastica e ricerca comportamenti adeguati alla situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce la propria storia personale e familiare e individua i cambiamenti avvenuti nel tempo; - Sviluppa un senso di appartenenza via via più ampio in diversi ambiti sociali (famiglia, sezione, scuola, quartiere).

Campo di esperienza		IL CORPO E IL MOVIMENTO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Le principali sensazioni tattili, visive, olfattive e uditive; - Il ritmo; - Le prassie di abbigliamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Controlla l'equilibrio dinamico mentre esegue andature e spostamenti; - Adegua il proprio movimento a ritmi differenti (lento/veloce) dati esternamente; - Collabora nel vestirsi e nel svestirsi; cerca di calzare le scarpe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza in modo creativo il corpo e il suo linguaggio mimico gestuale per esprimere e comunicare emozioni, sentimenti, stati d'animo nella condotta individuale e nella relazione di gruppo.

Campo di esperienza		IMMAGINI, SUONI E COLORI
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Giochi con maschere e travestimenti; - Costruzione e utilizzo di burattini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Assumere ruoli diversi in situazioni ludico simboliche; - Improvvisa ed 	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta e si esprime attraverso diverse forme di espressioni artistiche attraverso

	interpreta personaggi, ruoli e situazioni con burattini e/o travestimenti e durante il gioco simbolico; <ul style="list-style-type: none"> - Conosce ed utilizza il materiale a disposizione: colori a dita, tempera, pennelli, pennarelli, pastelli a cera, pasta da modellare. 	l'uso di un'ampia varietà di strumenti.
--	---	---

Campo di esperienza		I DISCORSI E LE PAROLE	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - conversazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coglie i principali aspetti dei personaggi di un racconto; - Usa il linguaggio nel contesto ludico e si esprime in modo personale e creativo; - Interviene nel dialogo in modo pertinente; - Partecipa in una conversazione guidata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il linguaggio verbale per esprimere contenuti soggettivi(bisogni, emozioni) e contenuti riferiti alla vita altrui e al mondo circostante lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione. 	

Campo di esperienza		LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Conoscenze	Abilità	Competenze	
<ul style="list-style-type: none"> - I riferimenti temporali; - Le quantità; 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende le principali parti della giornata; - Esprime curiosità su ciò che vede, accade ed è presente nel contesto-scuola e pone domande. - Sa osservare l'ambiente naturale e i mutamenti stagionali. - Riconosce la routine della giornata scolastica; - Quantifica seguendo criteri del poco-tanto-niente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ha consapevolezza della collocazione temporale di eventi e azioni. - Confronta e denomina quantità: poco-tanto-niente. 	

METODOLOGIA	Circle time, role play, conversazioni, gioco, esplorazione, ricerca, vita di relazione.
ATTIVITA'	Giochi mimici, giochi liberi e organizzati, giochi individuali e di gruppo.

	<p>Poesie e filastrocche. Canti. Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuto. Giochi di drammatizzazione sulla conoscenza del proprio corpo e sull'autonomia personale.</p>
STRUMENTI	<p>Cartelloni, materiale strutturato e non, elementi naturali, schede, colori.</p>
VERIFICA	<p>Osservazione occasionale e sistematica della capacità di espressione corporea e rispetto delle regole durante il gioco.</p>
VALUTAZIONE	<p>La valutazione rileverà il livello di autonomia raggiunto nelle aree cognitive, motorie, linguistiche ed espressive. la capacità di interagire e collaborare positivamente nel gruppo.</p>

	APRILE-MAGGIO
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze sociali e civiche; - Comunicazione nella madre lingua; - Imparare ad imparare; - Consapevolezza ed espressione culturale; - Comunicazione nelle lingue straniere; - Competenze di base in matematica scienze e tecnologia; - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; - Competenze digitali.

Campo di esperienza		IL SE'E L'ALTRO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Il senso di responsabilità 	<ul style="list-style-type: none"> - È disposto a prendersi cura dei compagni e dell'ambiente. - Pone domande sulle diversità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Discute e progetta, confrontando ipotesi e procedure, giochi e lavori in modo costruttivo e creativo.

Campo di esperienza		IL CORPO E IL MOVIMENTO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Le relazioni topologiche. - Coordinazione. - L'autonomia personale e di lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Denomina su richiesta relazioni topologiche e spaziali: dentro / fuori, aperto / chiuso, sopra / sotto, in relazione agli altri ed agli oggetti. - Collabora al riordino del materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vive positivamente la relazione con sé stesso e con l'altro interagendo nel rispetto delle regole esplicite dell'attività e nella condivisione del materiale.

Campo di esperienza		IMMAGINI, SUONI E COLORI
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Processi di identificazione – proiezione. - Sonorità di oggetti naturali o artificiali; sonorità di strumenti musicali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individua la direzione o la provenienza dei suoni e dei rumori. - Utilizza il corpo e la voce per imitare suoni e rumori. - Esegue semplici canti 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagisce con il paesaggio sonoro: percepisce, ascolta e discrimina suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi,

	mimati.	utilizzando voce, corpo e oggetti. - Produce semplici sequenze musicali.
--	---------	---

Campo di esperienza		I DISCORSI E LE PAROLE
Conoscenze	Abilità	Competenze
- Lettura delle immagini.	- Descrive il contenuto di una immagine a livello globale. - Dimostra interesse per le immagini contenute in un libro.	- Acquisisce un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e utilizza correttamente il patrimonio lessicale nei diversi ambiti.

Campo di esperienza		LA CONOSCENZA DEL MONDO
Conoscenze	Abilità	Competenze
- Il prima e il dopo. - La successione.	- Ordina in successione temporale una sequenza logica composta da due sequenze. - Comprende semplici istruzioni.	- Ha consapevolezza della collocazione temporale di eventi e azioni.

METODOLOGIA	Circle time, role play, conversazioni, gioco, esplorazione, ricerca, vita di relazione.
ATTIVITA'	Giochi mimici, giochi liberi e organizzati, giochi individuali e di gruppo. Poesie e filastrocche. Canti. Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuto. Giochi di drammatizzazione sulla conoscenza del proprio corpo e sull'autonomia personale.
STRUMENTI	Cartelloni, materiale strutturato e non, elementi naturali, schede, colori.
VERIFICA	Attraverso l'osservazione occasionale e sistematica delle capacità si procederà alla verifica delle competenze in ambito linguistico, motorio, grafico-pittorico e sonoro-musicale.
VALUTAZIONE	La valutazione rileverà le competenze acquisite nell'area dell'autonomia, dell'identità motoria, linguistica espressiva e logico-matematica.

	GIUGNO
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze sociali e civiche; - Comunicazione nella madre lingua; - Imparare ad imparare; - Consapevolezza ed espressione culturale; - Comunicazione nelle lingue straniere; - Competenze di base in matematica scienze e tecnologia; - Spirito di iniziativa e di imprenditorialità; - Competenze digitali.

Campo di esperienza		IL SÉ E L'ALTRO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Il senso di appartenenza; - il senso di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviene in modo pertinente alla conversazione; partecipa a giochi di gruppo; 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta comprende e rielabora con un atteggiamento creativo e propositivo.

Campo di esperienza		IL CORPO E IL MOVIMENTO
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - L'autonomia. -La cooperazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetta le regole dei giochi; conosce gli spazi della scuola; esegue semplici comandi. - Compie con sicurezza le principali condotte motorie di base: cammina, striscia, corre, salta si arrampica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Raggiunge una buona autonomia personale nella gestione di sé, del materiale e degli spazi.

Campo di esperienza		IMMAGINI, SUONI E COLORI
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Traduzione e rielaborazione di codici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Segue le consegne; sperimenta diverse tecniche espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino comunica utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;

Campo di esperienza		I DISCORSI E LE PAROLE
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"> - Lettura d'immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprime la creatività con il disegno libero e guidato; racconta il proprio vissuto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisisce un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e utilizza correttamente il patrimonio lessicale nei diversi ambiti.

Campo di esperienza		LA CONOSCENZA DEL MONDO
Conoscenze	Abilità	Competenze

- I diagrammi.	- Esegue semplici raggruppamenti; conosce alcune fenomenologie della stagione estiva.	- Confronta e raggruppa spontaneamente e su richiesta in base a criteri precedentemente individuati.
----------------	---	--

METODOLOGIA	Circle time, role play, conversazioni, gioco, esplorazione, ricerca, vita di relazione.
ATTIVITA'	Giochi mimici, giochi liberi e organizzati, giochi individuali e di gruppo. Poesie e filastrocche. Canti. Giochi in piccolo e grande gruppo per l'esplorazione dello spazio vissuto. Giochi di drammatizzazione sulla conoscenza del proprio corpo e sull'autonomia personale.
STRUMENTI	Cartelloni, materiale strutturato e non, elementi naturali, schede, colori.
VERIFICA	Attraverso l'osservazione occasionale e sistematica si procederà alla verifica delle competenze in ambito relazionale, grafico-pittorico e scientifico-naturale.
VALUTAZIONE	La valutazione rileverà le competenze acquisite in ambito senso-percettivo, senso motorio, sociale, cognitivo e linguistico.