

- > sulle **abilità motorie** associate alle **attività non strutturate** e alle **attività strutturate** durante i **giochi di routine all'aperto**;
- > sulla **conoscenza dello schema corporeo**;
- > sulla **cura del proprio corpo (norme igieniche)**.

I **traguardi** coincidono con le abilità esposte.

“**Immagini, suoni, colori**”. Diversamente da quanto lascia intendere il titolo, questo campo si articola in tre ambiti: l'arte, la musica, i media. È il campo di esperienza dedicato all'amore per il bello, che si traduce in un'educazione per il gusto estetico non soltanto riferito all'arte, ma anche all'ambiente naturale e ai beni culturali. *L'educazione al bello* va promossa attraverso visite guidate, ma anche attraverso la produzione creativa di “opere d'arte” con l'uso di svariate tecniche: dal disegno alla pittura, alle varie manipolazioni. La musica va esperita attraverso l'ascolto, il canto e l'uso di semplici strumenti musicali. La multimedialità va utilizzata come strumento che potenzi l'espressione artistica e in funzione di un'**iniziale familiarizzazione** con le **Tecnologie dell'Informazione e delle Comunicazioni** (TIC), usando una funzione per volta, ad esempio il *paint* oppure la fotografia digitale.

Alla fine del percorso formativo della scuola dell'infanzia i **traguardi** da raggiungere relativi a “Immagini, suoni, colori” sono:

- > seguire con **interesse spettacoli**, essere **incuriosito** da **opere d'arte, musiche**;
- > saper **esprimere** le proprie **emozioni** relativamente a ciò che **si vede**;
- > usare **varie tecniche espressive**;
- > conoscere la **musica** attraverso **produzioni canore, danze, strumenti** (anche **semplici oggetti adattati**);
- > produrre **semplici sequenze musicali**;
- > familiarizzare con i **primi simboli musicali**.

“**I discorsi e le parole**” (comunicazione, lingua, cultura) sono ripresi *in toto* dalle Indicazioni del 2007 e i **traguardi** di sviluppo delle competenze sono:

- > fare **ipotesi** sui **significati** delle **parole**;
- > saper **esprimere** le proprie **emozioni**;
- > imparare le **prime rime, filastrocche**, praticare la **drammatizzazione**, inventare **nuove parole**, cercare **somiglianze e analogie tra i suoni e i significati (suoni onomatopeici)**;
- > avvicinarsi alla **scrittura**, incontrando le **tecnologie digitali** e i **nuovi media**.

“**La conoscenza del mondo**” si articola in tre parti di cui la prima generale, la seconda riferita all'ambito scientifico, la terza riferita all'ambito matematico e avviene imparando:

- > a descrivere e rappresentare le **proprie esperienze**;
- > a condurre le **prime attività di ricerca**;
- > a conoscere **diverse storie del mondo**.

La **conoscenza di oggetti, fenomeni e viventi** avviene:

- > partendo dall'osservazione e descrizione di luci, ombre, effetti del calore, velocità e contemporaneità;