Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “N. SAURO”
Via N. Sauro,135 20861 Brugherio (MB) Tel 039/2873466 –
Fax 039/2873478 - C.F.94581320150- Cod.mecc..MBIC8AL00P
email: mbic8al00p@istruzione.it - pec: mbic8al00p@pec.istruzione.it
sito web: http://www.icsauro-brugherio.edu.it

SCUOLE DELL’INFANZIA GRIMM e RODARI

CURRICOLO VERTICALE



Allegato 1

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Ascoltare Parlare Comprendere	Ascoltare semplici consegne. Ascoltare narrazioni. Ascoltare letture dell’adulto. Ascoltare letture dei pari. Ascoltare canzoni. Ascoltare filastrocche. Ascoltare poesie. Ascoltare la diversità delle lingue ascoltate. Riconoscere la diversità delle lingue ascoltate. Ascoltare il parlato dell’adulto. Ascoltare il parlato dei pari. Comunicare attraverso la propria lingua d’origine. Comunicare con gli adulti. Comunicare con i pari. Comunicare attraverso la lingua con enunciati minimi comprensivi. Raccontare i propri vissuti con l’aiuto di domande stimolo. Sperimentare la lingua parlata. Utilizzare la lingua parlata. Ripetere semplici canti filastrocche. Ripetere semplici poesie. Porre semplici domande: perché? Comprendere il parlato dell’adulto. Comprendere il parlato dei pari. Prestare attenzione limitata nel tempo. Comprendere semplici consegne.	Semplici storie, canzoni, filastrocche e poesie. Semplici comandi e richieste. Lessico semplice nella lingua parlata. Vocaboli noti. Semplici consegne.

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Ascoltare	Ascoltare consegne più complesse. Individuare l’argomento generale del testo. Distingue linguaggi diversi (suoni, musiche, parole e attrezzature multimediali). Sperimentare linguaggi diversi. Sperimentare il piacere dell’ascolto dell’adulto.	Le proprie emozioni (paura, rabbia, dolore, felicità …).
Parlare Comprendere	Sperimentare il piacere dell’ascolto dei pari. Riprodurre il parlato di un’altra persona. Comunicare con espressioni in L2. Strutturare frasi più articolate utilizzando un lessico e un vocabolario più ampio. Usare frasi più articolate con un lessico e un vocabolario più ampio. Comunicare attraverso la lingua enunciati. Raccontare una breve storie osservando le immagini. Raccontare semplici vissuti. Collocare eventi personali nel tempo. Fare ipotesi. Porre domande. Comprendere consegne. Comprendere richieste. Eseguire comandi fatti da altri. Eseguire consegne. Raccontare dove si trova. Spostarsi nella sezione. Spostarsi nella scuola. Comprendere una storia raccontata in più episodi. Aumentare la comprensione in generale. Aumentare i tempi di attenzione.	Comandi e richieste. Linguaggi diversi. Semplici immagini e sequenze. Rime. Consegne complesse. Il significato di comandi e richieste. Episodi della storia raccontata (storie raccontate in episodi).

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Ascoltare Parlare Comprendere	Ascoltare consegne complesse ed articolate fatte da altri. Elaborare i dati di una lettura. Memorizzare. Ascoltare eventi vissuti. Fare ipotesi sull’accaduto. Riprodurre il parlato di un’altra persona. Raccontare una breve storia osservando le immagini. Raccontare vissuti collocandoli nel tempo. Porre domande complesse. Comunicare esperienze personali agli altri. Utilizzare in prevalenza la L2 e alcune frasi in lingua d’origine (per i bambini stranieri). Comprendere la lettura di testi complessi. Comprendere la lettura di storie. Riconoscere il contenuto di storie: i personaggi (protagonista e secondario) . Riconoscere l’ambientazione. Discriminare la realtà dalla fantasia. Ragionare sulla lingua e sul suo utilizzo. Copiare parole. Comprendere la differenza tra numeri e lettere. Sperimentare i primi tentativi di scrittura.	Conte. Le emozioni (paura, rabbia, dolore, felicità …) dei compagni. Esperienze vissute proprie e o di persone a lui note. Forme diverse di comunicazione. La differenza tra lettere e numeri. Codici diversi.

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Comprendere una diversa lingua. Sperimentare la produzione orale.	Riconoscere le diverse sonorità. Ascoltare diverse sonorità. Ripetere semplici parole ascoltate. Abbinare le parole ad illustrazioni corrispondenti. Memorizzare parole.	Semplici saluti. Colori principali. Qualche cibo e animale. Canzoncine semplici (es. tanti auguri a te).

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Ascoltare. Comprendere. Parlare.	Riconoscere la differente sonorità della diversa lingua. Mantenere l’attenzione per un tempo prolungato. Abbinare i nomi agli oggetti. Abbinare i nomi ad immagini. Eseguire semplici comandi. Eseguire semplici consegne. Comprendere il significato di un semplice canto. Pronunciare vocaboli in modo corretto. Abbinare aggettivi appropriati a vocaboli. Cantare semplici canzoni. Rispondere a semplici domande. Rispondere a semplici comandi.	I diversi suoni. Brevi frasi. Colori anche secondari. Numeri. Animali, oggetti e cibi. Siediti, alzati, corri, salta batti le mani, batti i piedi, fermo, zitto….

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MULTILINGUISTICA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Ascoltare. Comprendere. Parlare.	Riconoscere vocaboli Comprendere il significato di una canzone. Interagire nel gioco. Memorizzare brevi frasi. Comunicare con brevi frasi informazioni di routine. Cantare canzoni imparate a memoria. Svolgere semplici compiti secondo le indicazioni.	L’esistenza di differenti lingue dalla madrelingua. Grande e piccolo e forme geometriche principali.

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Raggruppare secondo criteri diversi Ordinare secondo criteri diversi	Scoprire lo spazio sezione. Scoprire gli spazi dei laboratori. Scoprire gli spazi del giardino. Scegliere spazi di gioco. Progettare. Costruire con materiali diversi (es. spazio Muba e giochi a tappeto). Scoprire materiali con angoli e superfici che si possono accostare (es. costruzioni varie, puzzle, domino, memory…). Scoprire i numeri naturali (es. calendario, chiodini, numeri in legno, lab. di manipolazione, canti e filastrocche…). Raggruppare per colore. Riconoscere oggetti uguali fra loro. Raggruppare, raccogliere, aggiungere, togliere, mescolare creando diverse consistenze …nella “cucina di fango”. Osservare, esplorare e scoprire diversi effetti luminosi e ottici (palline luminose, cubo luminoso…) nello spazio Steam.	Classificazioni spaziali: dentro-fuori, sopra-sotto… La diversità di colori e forme. Tanto e poco.

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Raggruppare secondo criteri diversi Ordinare secondo criteri diversi Riconoscere la successione temporale Riconoscere i principali cambiamenti climatici	Orientarsi nello spazio sezione-laboratori e giardino. Ricercare materiali diversi. Utilizzare materiali con angoli e superfici che si possono accostare (es. costruzioni varie, puzzle, domino, memory…). Distinguere i numeri naturali da altri simboli (es. calendario, numeri in legno, lab, canti e filastrocche…). Raggruppare per colore e forme. Utilizzare correttamente quantificatori. Raggruppare, raccogliere, aggiungere, togliere, mescolare creando diverse consistenze. Sperimentazione legate al peso,classificazione e seriazione dei materiali naturali…nella “cucina di fango”. Osservare, esplorare e scoprire diversi effetti luminosi e ottici (palline luminose, cubo luminoso…)nello spazio Stem. Sperimentazione e utilizzo di lenti d’ingrandimento, microscopio e caleidoscopi. Collocare le azioni quotidiane della giornata nel tempo. Scoprire fenomeni atmosferici. Osservare fenomeni atmosferici.	Colori di uso comune, forme, quadrate e tonde. Numeri e lettere. Uno, pochi, molti, nessuno. Prima e dopo. Pioggia, neve, vento, sole, nuvoloso…

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Raggruppare secondo criteri diversi Ordinare secondo criteri diversi Riconoscere la successione temporale Riconoscere i principali cambiamenti climatici	Utilizzare consapevolmente gli spazi della scuola. Ideare strutture. Costruire con materiali diversi. Utilizzare giochi strutturati. Stabilire semplici regole. Riconoscere i numeri. Contare fino a 20. Riconoscere le lettere. Scrivere il proprio nome. Raggruppare per colore e forme, dimensioni e peso. Riconoscere uguaglianze. Riconoscere differenze. Raggruppare, raccogliere, aggiungere, togliere, mescolare creando diverse consistenze. Sperimentazione legate al peso,classificazione e seriazione dei materiali naturali…nella “cucina di fango”. Osservare, esplorare e scoprire diversi effetti luminosi e ottici (palline luminose, cubo luminoso…)nello spazio Stem. Sperimentazione e utilizzo di lenti d’ingrandimento, microscopio e caleidoscopi. Formulazione di ipotesi e successiva verifica; pianificazione di soluzioni idonee a risolvere situazioni - problema. Collocare eventi nella settimana. Riferire correttamente eventi del passato recente. Dire cosa potrà succedere in un futuro immediato. Dire cosa potrà succedere in un futuro prossimo. Osservare l’ambiente. Osservare i fenomeni naturali. Osservare gli organismi viventi. Accorgersi dei cambiamenti.	Classificazioni spaziali: davanti –dietro, vicino-lontano, destra – sinistra. Colori primari e derivati. Forme geometriche principali. Prima e dopo, ieri, oggi, domani, giorno, mese e stagione. Eventi nel qui e ora. Eventi che lo coinvolgeranno in un immediato futuro. L’evoluzione e la trasformazione.

	Familiarizzare con le prime competenze matematiche: annotazione delle presenze,conta dei bambini,stima degli assenti, assegnazione incarichi (es. cameriere, chi fa il calendario) attraverso turnazione, registrazione del tempo atmosferico attraverso “tabelle”.	

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA DIGITALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Eseguire semplici giochi seguendo delle indicazioni. Visionare immagini presentate dall’insegnante.	Trovare soluzioni a semplici problemi. Seguire semplici indicazioni visive. Seguire semplici indicazioni verbali. Riconoscere oggetto/soggetti. Indicare oggetti /soggetti. Nominare oggetti/soggetti. Usare il corpo per imitare posture. Usare il corpo per imitare animali. Usare il corpo per imitare personaggi. Tappeto interattivo (riconoscere simboli e significati).	Le parti del corpo.

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA DIGITALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Eseguire semplici giochi con il computer. Controllare la coordinazione oculo manuale in attività che richiedono l’uso di strumenti digitali.	Accendere un tablet e computer. Spegnere un tablet e computer. Usare un dito per scegliere icone. Usare il mouse per scegliere icone Seguire semplici indicazioni visive Seguire semplici indicazioni verbali. Verbalizzare adeguatamente le esperienze.	La funzione dello strumento. Le scansioni temporali.

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA DIGITALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Usare la tastiera alfabetica Usare la tastiera numerica.	Riconoscere simboli.	Le lettere e i numeri.
Usare strumenti informatici in situazioni significative di gioco individuale.	Eseguire procedure per accedere ad un programma di gioco/grafica. Rispettare il proprio turno nell’attività. Condividere istruzioni di gioco. Sviluppare la logica e la creatività	Le regole. Le procedure di un gioco.
Usare strumenti informatici in relazione collaborazione con gli altri.	Saper produrre semplici testi	Invito festa remigini- prova di realtà
Comprendere l’importanza dell’errore nel gioco (coding unplugged e uso dello strumento)	Sperimentare nel gioco l’esecuzione corretta di una sequenza di azioni nell’ordine prestabilito (coding unplugged)	Scacchiere per gioco (unplugged)

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE AD IMPARARE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Acquisire conoscenze. Trasferire conoscenze. Applicare conoscenze in diversi ambiti.	Utilizzare il corpo in modo globale. Scoprire ciò che ci circonda. Concentrarsi in un’attività per brevi periodi. Ascoltare brevi storie. Porre semplici domande. Ripetere esperienze. Imitare l’altro. Acquisire regole attraverso l’imitazione. Acquisire attitudini socio-culturali attraverso l’imitazione. Riconoscere bisogni legati alla propria persona. Esprimere bisogni legati alla propria persona. Manifestare alcune emozioni primarie. Sperimentare le proprie potenzialità. Sperimentare i propri limiti.	Spazio sezione. I materiali in sezione. Canzoni, filastrocche, poesie. I momenti della giornata. Emozioni (Felicità, tristezza, rabbia e paura). I concetti topologici

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE AD IMPARARE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Acquisire conoscenze Trasferire conoscenze Applicare le conoscenze in diversi ambiti	Concentrarsi in un’attività per tempi progressivamente più lunghi. Porre domande attinenti al testo. Trasferire le sue esperienze in contesti diversi. Acquisire regole e attitudini socio-culturali. Usare le regole. Riconoscere il bisogno dell’altro. Drammatizzare spontaneamente storie.	I simboli. Giochi da tavolo. Giochi di ruolo. Giochi di socializzazione.

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE AD IMPARARE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Acquisire conoscenze Trasferire conoscenze Applicare conoscenze in diversi ambiti	Utilizzare una motricità fine atta a funzioni specifiche. Inventare storie. Drammatizzare. Dare risposte pertinenti all’argomento proposto. Riconoscerne il bisogno dell’altro. Gestire le emozioni.	Giochi di rappresentazione Gli strumenti per l’osservazione

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Esprimere bisogni Esprimere intenzioni Visionare immagini presentate dall’insegnante	Rivolgersi all’altro nel momento del bisogno. Seguire semplici indicazioni visive. Seguire semplici indicazioni verbali. Riconoscere oggetti /soggetti. Indicare oggetti/soggetti. Nominare oggetti/soggetti. Usare il corpo per imitare posture. Usare il corpo per imitare animali. Usare il corpo per imitare personaggi…	Il nome di alcune parti del corpo. I nomi dei compagni di sezione Il nome dei compagni del gruppo laboratorio I nomi dei genitori, dei fratelli/sorelle I nomi delle varie figure professionali all’interno della scuola(cuoca, collaboratori...)

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Esprimere bisogni Esprimere intenzioni Condividere	Esprimere sentimenti. Esprimere stati d’animo. Esprimere bisogni in modo pertinente. Collaborare al lavoro di gruppo. Associare il nome dei compagni al contrassegno corrispondente Associare il nome degli adulti della scuola al ruolo che rivestono.	L’emozione di gioia, di tristezza. Le regole della scuola e della convivenza comune. Le strategie per entrare in relazione con l’altro (condivisione di un gioco/ oggetto, condivisione di spazi e tempi).

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Percepire le proprie esigenze. Percepire i propri sentimenti. Essere consapevole dei propri diritti e doveri. Osservare le routine della giornata con un supporto dell’adulto.	Esprimere le emozioni in modo sempre più adeguato. Verbalizzare i propri stati d’animo all’adulto. Condividere il punto di vista dell’altro. Riordinare il materiale (giochi…sezione, laboratori) Istaurare relazioni. Ascoltare semplici indicazioni. Aiutare i bambini più piccoli nelle attività di routine	I comportamenti della vita sociale. Le regole del vivere insieme.

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Trasferire conoscenze. Istaurare relazioni.	Tradurre l’idea semplice in azione (manipolazione, gioghi con materiale non strutturato). Utilizzare semplici attrezzi (imbuti, bottigliette setacci, cucchiai…). Compiere esperienze sensoriali. Instaurare una relazione con l’adulto. Instaurare una relazione con un piccolo gruppo di bambini. Utilizzare semplici giochi strutturati. Comunicare con l’adulto con linguaggi diversi. Iniziare a rispettare il proprio turno. Muoversi in un ambiente conosciuto. Eseguire semplici consegne.	Semplici materiali naturali e non. Semplici giochi strutturati. Oggetti. La figura di riferimento a scuola e in famiglia. Semplici regole per una buona convivenza. Il significato di semplici consegne.

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Trasferire conoscenze. Instaurare relazioni.	Esegue consegne più complesse. Muoversi in un ambiente meno noto. Utilizzare materiali non strutturati. Coinvolgere gli altri nelle sue esperienze. Rafforzare la relazione con gli altri. Ampliare le relazioni con gli altri. Formulare semplici ipotesi personali. Fare semplici progetti. Sperimentare.	Consegne più complesse. Utilizzo degli spazi (sala di psicomotricità, biblioteca). Utilizzo dei materiali. Utilizzo di giochi strutturati e non. Utilizzo di strumenti diversi. Realtà/fantasia.

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Trasferire conoscenze. Istaurare relazioni.	Condividere con il gruppo delle ipotesi. Condividere con l’adulto delle ipotesi. Argomentare. Pianificare progetti. Attuare progetti. Gestire progetti. Perseguire un obiettivo. Portare a termine consegne complesse. Esprimere la propria opinione. Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni. Esprimersi in modo corretto e articolato. Collaborare in modo concreto nelle attività di gruppo. Aiutare i compagni più piccoli. Aiutare i compagni in difficoltà. Coinvolgere i compagni nelle proposte di gioco Attivare il corpo attraverso un’attività motoria globale. Attivare il corpo attraverso un’attività di motricità fine. Sperimentare consapevolmente i rischi. Sperimentare i fallimenti (perdere alla fine di un gioco strutturato o durante giochi di competizione).	Differenze tra pensiero concreto e astratto. Proprio pensiero e pensiero degli altri. Arricchimento del vocabolario. Differenza tra sentimenti ed emozioni personali e altrui. Corpo e progetti.

ETA’	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Raggiungere autonomia personale nell’alimentarsi. Raggiungere autonomia personale nel vestirsi. Esplorare   <

Partecipare con interesse alla drammatizzazione di storie. Utilizzare la voce. Utilizzare il proprio corpo. Utilizzare oggetti.	Ascoltare una breve storia. Riconoscere i personaggi. Riconoscere l’ambiente. Muoversi su indicazione dell’adulto. Utilizzare la voce cantando in gruppo. Accompagnare con movimenti spontanei del corpo semplici canti. Seguire con il corpo ritmi. Riconoscere filastrocche. Riconoscere poesie in rima.	Ritmi e suoni con il corpo.

ETA’	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Esplorare Comunicare Partecipare al racconto di storie. Partecipare alla drammatizzazione di storie.	Utilizzare in modo creativo materiale strutturati. Utilizzare in modo creativo materiali non strutturati. Padroneggiare schemi motori statici. Padroneggiare schemi motori dinamici di base. Controllare la coordinazione oculo-manuale. Usare attrezzi in modo coordinato. Percepire il proprio corpo. Sperimentare il proprio corpo in varie situazioni (es. gattonare, camminare, correre…). Muoversi in modo adeguato in diversi spazi. Controllare sommariamente la manualità fine. Esprimere, attraverso il linguaggio del corpo emozioni Ascoltare una breve storia. Riconoscere i personaggi. Riconoscere l’ambiente.	I simboli Vari linguaggi espressivi. Vari elementi della realtà. Semplici elementi di un’immagine.

Utilizzare la voce in modo espressivo. Usare il proprio corpo in modo espressivo. Usare gli oggetti in modo espressivo.	Muoversi su indicazioni dell’adulto. Utilizzare la voce cantando in gruppo. Accompagnare con movimenti spontanei del corpo semplici canti. Muoversi seguendo dei ritmi.	

ETA’	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**	
COMPETENZE	ABILITA’	CONOSCENZE
Sperimentare. Esplorare Comunicare	Percepire il proprio potenziale comunicativo. Percepire il proprio potenziale espressivo (Progetto espressività). Applicare, in modo creativo, nei giochi individuali schemi motori. Applicare, in modo creativo, nei giochi di gruppo schemi motori. Valutare le proprie azioni in relazione al contesto. Regolare le proprie azioni in relazione al contesto. Riconoscere emozioni. Riconoscere le emozioni dell’altro.	Corpo. Contesto. Regole dello stare insieme.
Partecipare al racconto di storie e alla loro drammatizzazione.	Ascoltare una storia complessa. Descrivere i personaggi. Descrivere l’ambiente. Rappresentare gli elementi salienti di una storia. Ricostruire le sequenze di una storia. Agire le sequenze di una storia. Mettere in scena una storia in maniera creativa. Reinventare e/o modificare il finale di una storia Inventare e raccontare storie ai bambini più piccoli	Principali sequenze temporali. Ritmi della comunicazione.