

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEI FONDANTI NUMERI, SPAZIO E FIGURE, RELAZIONI, DATI E PREVISIONI**

GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA

POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
<p><b>Le sue competenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</b></p> <p><b>Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</b></p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra</p> <p>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>		<p>Osservazione ed esplorazione della realtà.</p> <p>Organizzazione delle proprie esperienze.</p> <p>Associazioni, raggruppamenti, classificazioni e rappresentazioni con disegni, parole e figure.</p> <p>Rappresentazioni di se stessi nello spazio a partire dal vissuto quotidiano.</p> <p>Scoperta dei primi rapporti topologici di base.</p> <p>Osservazione, manipolazione, sperimentazione, catalogazione di oggetti e materiali.</p> <p>Giochi e attività per favorire atteggiamenti e abilità di tipo scientifico.</p>	<p>Partendo da situazioni della vita quotidiana, dal gioco, dalle domande e dai problemi che nascono dall'esperienza concreta, si giunge alla creazione di un ambiente di apprendimento che valorizzi il bambino attraverso: interesse reale (osservare e cogliere le proposte, gli imprevisti e le situazioni del quotidiano) le esperienze globali dove il bambino è protagonista in tutta la sua persona, affettività emotività, realtà e fantasia.</p>	<p>È in grado di affrontare in autonomia e corresponsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.</p> <p>Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato da solo o con gli altri</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo</p>	<p>Osservazioni occasionali e sistematiche</p> <p>Revisioni in gruppo delle attività</p> <p>Protocolli osservativi</p>

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE: NUMERI**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO: ANNI 3**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua e stabilisce relazioni di quantità: tanti-pochi.</li> <li>- Discrimina i concetti: grande-piccolo, aperto-chiuso.</li> <li>- Riconosce e discrimina i colori primari.</li> <li>- raggruppa oggetti in base a un criterio dato</li> </ul>	<p>Osservazione di oggetti e materiali.            Attività grafiche, pittoriche e manipolative.            Giochi di classificazione in base ad un attributo(colore).            Giochi e attività per discriminare i concetti:tanti-pochi,grande-piccolo,aperto-chiuso.            Giochi senso-percettivi.            Giochi motori.</p>	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA : LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE : NUMERI**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO: ANNI 4**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI : TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discrimina i concetti: uno-tanti, molti-pochi, di più , di meno.</li> <li>- Utilizza relazioni: più-meno-uguale.</li> <li>- Verbalizza le osservazioni e le esperienze.</li> <li>- Riconosce e confronta quantità.</li> <li>- Conta, raggruppa, associa</li> <li>- Ricompono le sequenze di un racconto.</li> <li>- Coglie le uguaglianze.</li> <li>- Coglie le differenze.</li> <li>- Compie seriazioni con tre elementi.</li> <li>- Usa semplici strumenti di registrazione.</li> </ul>	<p>Confrontare più raggruppamenti e definire relazioni.. è di più , è di meno.</p> <p>Aggiungere o togliere gli elementi a/da uno o due insieme.</p> <p>Esperienze di seriazione per forma e grandezza.</p> <p>Giochi di appartenenza ad un insieme.</p> <p>Giochi di classificazione.</p> <p>Apprendimento di conte e filastrocche numeriche.</p> <p>Attività di routine(calendario, tabelle presenti, assenti...).</p> <p>Costruire insiemi uguali e diversi per numero e forma.</p> <p>Esperienze di quantificazione.</p>	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

			<p>Giochi di raggruppamento e classificazione rispetto a: tanti-pochi, uno-pochi-tanti, tanti-quantità, di più - di meno.</p> <p>Giochi motori con uso di numeri e quantità.</p> <p>Giochi di tombola e memory.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE I NUMERI**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO ANNI 5**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>-identifica e nomina i numeri naturali</li> <li>- conta oggetti,immagini, persone entro il 10</li> <li>-abbina quantità a simboli numerici</li> <li>confronta,</li> <li>aggiunge,toglie e valuta quantità(di più-di meno - uguale)</li> <li>-acquisisce i concetti tanti-pochi,uno-nessuno</li> <li>-scopre il concetto di corrispondenza</li> <li>biunivoca</li> <li>-riconosce la posizione ordinale di un oggetto in una sequenza</li> <li>-classifica oggetti in base ad un criterio dato</li> <li>-costruisce insiemi esplicitando il criterio di classificazione usato</li> <li>-utilizza semplici strumenti e simboli di registrazione e misurazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizzazione della linea dei numeri</li> <li>-giochi per discriminare quantità</li> <li>-utilizzo degli istogrammi</li> <li>-giochi degli insiemi</li> <li>-giochi con materiale non strutturato</li> <li>-manipolazione libera poi guidata dei materiali</li> <li>-tabelle a doppia entrata</li> <li>giochi di corrispondenza</li> <li>biunivoca</li> <li>-giochi cantati,filastrocche,conte,poesie che facilitano l'apprendimento della sequenza numerica</li> <li>-registrazione della frequenza di eventi : calendario</li> <li>presenze,incarichi,tempo atmosferico</li> <li>conversazione clinica e discussione</li> <li>rielaborazioni grafiche</li> </ul>	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE SPAZIO E FIGURE**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO ANNI 3**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

<b>COMPETENZE ATTESE</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'</b>	<b>METODOLOGIE DIDATTICHE</b>	<b>COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE</b>	<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discrimina le forme geometriche:quadrato-cerchio.</li> <li>- Acquisce sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie.</li> <li>- Svolge percorsi.</li> <li>- si muove con destrezza nello spazio.</li> <li>- si muove intenzionalmente nello spazio.</li> <li>- Coglie relazioni spaziali :sopra-sotto, dentro-fuori, aperto-chiuso.</li> <li>- riconosce forme e le rappresenta</li> </ul>	<p>Giochi liberi in salone e/o giardino.            Uscite sul territorio.            Giochi motori di coordinazione dei movimenti.            Giochi davanti allo specchio.            Giochi sensoriali.            Giochi di classificazione in base ad un attributo(forme).            Rappresentazione grafica della figura umana.            Percorsi, giochi, attività per interiorizzare i concetti topologici:sopra-sotto,dentro-fuori, apert-chiuso.            Giochi di orientamento spaziale.</p>	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE: SPAZIO,TEMPO E FIGURE**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO: ANNI 4**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- si muove nello spazio con consapevolezza topologica.</li> <li>- Osserva ed esplora la realtà.</li> <li>- Distingue il mondo animale da quello vegetale.</li> <li>- Riconosce aspetti del tempo e dello spazio.</li> <li>- si mette in relazione con se, con gli altri e l'ambiente usando il corpo.</li> <li>- Coglie relazioni spaziali; vicino-lontano, dentro-fuori, sopra-sotto alto-basso, lungo-corto.</li> <li>- Esegue in percorso superando ostacoli.</li> <li>- Riconosce, riproduce e rappresenta graficamente un percorso.</li> </ul>	<p>Giochi di coordinamento percettivo e motorio, rispettando i concetti topologici.</p> <p>Ascolto e ricomposizione di semplici storie utilizzando tre sequenze.</p> <p>Costruzione di percorsi con l'utilizzo di elementi naturali e non.</p> <p>Esperienze di confronto e seriazione rispetto alle dimensioni: grande-medio-piccolo.</p> <p>Ricerca e confronto di oggetti seguendo un ordine di grandezza decrescente e poi crescente.</p> <p>Esperienze tramite giochi e materiale strutturato della scansione della giornata(giorno e notte).</p>	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coglie la dimensione temporale:prima-dopo, con riferimento alla giornata scolastica o ad azioni.</li> <li>- Riconosce e descrivere le forme degli oggetti.</li> <li>- Classifica in base ad un attributo.</li> <li>- Conosce le forme geometriche:cerchio-quadrato-triangolo.</li> <li>- Opera con i blocchi logici.</li> <li>- Classifica in base a: forma, colore, dimensione.</li> <li>- Opera con seriazioni di grandezza:piccolo-medio-grande.</li> <li>- Coglie la successione logico-temporale dei vari momenti della giornata.</li> <li>- memorizza conte e filastrocche numeriche.</li> </ul>	<p>Registrazione di quantità fino a quattro.</p> <p>Esperienze di gioco per sperimentare il concetto dimensionale riferito alla lunghezza, in particolare lungo-corto.</p> <p>Attività di quantificazione fino alla quantità cinque.</p> <p>Giochi con le forme.</p> <p>Attività di routine.</p> <p>Realizzazione di semplici istogrammi.</p>			
--	--	---	---	--	--	--



**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE : SPAZIO TEMPO E FIGURE**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO : ANNI 5**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	-si orienta nello spazio seguendo delle indicazioni (sopra, sotto, aperto, chiuso,dentro, fuori, in alto, in basso) -localizza nello spazio oggetti prendendo come riferimento se stesso (vicino, lontano, in mezzo, ai lati, davanti dietro) -esegue un percorso e lo rappresenta graficamente seguendo la direzionalità (sinistra/destra) -riconosce e descrive le principali forme geometriche (cerchio, quadrato,triangolo, rettangolo) -classifica per forma , colore e dimensione creando insieme	-attività motoria per sperimentare relazioni topologiche -realizzazione di percorsi e labirinti -giochi motori e rappresentazioni grafiche -costruire oggetti tridimensionali a partire da immagini bidimensionali -attività ludiche con materiale strutturato e non -giochi con i blocchi logici -riconosciamo le forme degli oggetti nella realtà -giochi di seriazione(di grandezze,altezze,lunghezze ,quantità,pesi liquidi) -giochi ritmici sul piano motorio,uditivo,visivo -rielaborazioni verbali e grafiche	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

-raggruppa gli oggetti differenziandoli per attributi, funzione e dimensione  
-acquisisce il concetto di simmetria  
-confronta oggetti o immagini individuandone analogie e differenze  
-compie seriazioni con gruppi di oggetti o immagini in ordine crescente o decrescente  
-ordina oggetti e immagini in sequenza logica (ritmi)  
-riconosce le sequenze di una esperienza vissuta  
-si orienta nel tempo scuola (prima -dopo)  
-si orienta nel tempo della vita quotidiana  
- si orienta su una tabelle a doppia entrata

-prove di verifica  
-costruzione del calendario  
-realizzazione di istogrammi

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO: ANNI 3**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

<b>COMPETENZE ATTESE</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'</b>	<b>METODOLOGIE DIDATTICHE</b>	<b>COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE</b>	<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scopre la proprietà delle cose.</li> <li>- Osserva, interpreta i simboli.</li> <li>- Coglie la dimensione temporale: prima-dopo, con riferimento alla giornata scolastica o ad un'azione pratica.</li> </ul>	Uscite sul territorio. Osservazione diretta di fenomeni naturali. Giochi per rivivere le esperienze proposte. Attività grafica, pittorica, manipolativa. Drammatizzazioni. Giochi di sequenze. Attività di routine. Utilizzo di semplici strumenti di registrazione(calendario).	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE RELAZIONI, DATI E PREVISIONI**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO ANNI 4**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

COMPETENZE ATTESE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'	METODOLOGIE DIDATTICHE	COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE	MODALITA' DI VERIFICA
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa interesse e curiosità per l'ambiente naturale.</li> <li>- Osserva le fasi di crescita di alcune piante.</li> <li>- Riorganizza esperienze ed eventi in ordine di tempo.</li> <li>- Utilizza semplici strumenti di registrazione-</li> <li>- Osserva fenomeni e trasformazioni naturali(cambiamenti atmosferici, crescita di vegetali...).</li> <li>- Fa previsioni sui cambiamenti.</li> <li>- Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</li> <li>- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, di interagire con l'ambiente e le persone.</li> </ul>	<p>Contatto diretto con l'ambiente(uscite sul territorio, visite guidate, esperienze di coltivazione).                      Realizzazioni di simboli per registrare le attività legate alla routine.                      Realizzazione di cartelloni riguardanti le fasi di crescita di vari tipi di piante, registrazione dei compleanni per scoprire i fenomeni legati al tempo.                      Registrazione del tempo atmosferico.                      Realizzazioni grafiche sui cambiamenti legati ad esperimenti scientifici o ad osservazioni dirette di fenomeni naturali.                      Rielaborazioni verbali e grafiche delle attività svolte.</p>	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

		<ul style="list-style-type: none"><li>- Coglie la dimensione temporale prima-dopo, con riferimento alla giornata scolastica o ad un'azione pratica.</li><li>- Stabilisce relazioni di causa-effetto.</li><li>- Rappresenta le esperienze sia graficamente che verbalmente.</li></ul>				
--	--	--	--	--	--	--

**TAVOLA DI PROGRAMMAZIONE**  
**CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO**

**NUCLEO FONDANTE: ...RELAZIONI DATI E PREVISIONI**

**GRADO SCOLASTICO : SCUOLA DELL'INFANZIA**

**ANNO DI RIFERIMENTO ANNI 5**

**POSSIBILI RACCORDI INTERDISCIPLINARI TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA**

<b>COMPETENZE ATTESE</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI, TEMI, ATTIVITA'</b>	<b>METODOLOGIE DIDATTICHE</b>	<b>COMPETENZE PERSONALI E SOCIALI COINVOLTE</b>	<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>
Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Usa i sensi per esplorare del materiale e indagarne le caratteristiche</li> <li>-osserva i cambiamenti che avvengono a opera di nostre azioni</li> <li>-scopre variabili o costanti nei fenomeni osservati</li> <li>-comprende l'importanza della salvaguardia dell'ambiente</li> <li>-avvio alla consapevolezza delle idee di casualità e di tempo</li> <li>-formula ipotesi causa effetto</li> <li>-rileva alcune caratteristiche delle cose : pesanti leggere -lisce -ruvide galleggianti e non</li> <li>-sviluppa la capacità di riflessione e spiegazione di un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conversazione clinica</li> <li>-attività di esplorazione con il corpo e con i sensi dei vari materiali</li> <li>-contatto diretto con l'ambiente</li> <li>-uscite sul territorio</li> <li>-visite guidate</li> <li>-raccolta di materiale osservazione,manipolazione, sperimentazione e catalogazione di oggetti e di materiali</li> <li>-semplici esperimenti scientifici</li> <li>-uso di strumenti di registrazione</li> <li>- osservazione delle abitudini e caratteristiche degli esseri viventi</li> <li>-attraverso esperienze dirette sul territorio osserva animali ed il loro ambiente</li> <li>-rielaborazioni verbali e grafiche</li> </ul>	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente	Vedere tavola precedente

		<p>fenomeno naturale</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-conosce le caratteristiche degli esseri viventi</li><li>-distingue il mondo animale da quello vegetale</li><li>-comprende il ciclo di vita di una pianta</li><li>-elabora previsioni</li></ul> <p>confronta e fornisce spiegazioni o soluzioni pertinenti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-avvio alla scelta e all'uso di strategie per la soluzione delle situazioni problematiche proposte dai giochi</li><li>-descrive le regole di semplici giochi di strategia</li></ul>				
--	--	---	--	--	--	--