



Curricolo Verticale della Scuola dell'Infanzia
Aggiornato al D.M. n. 221/2025 (Nuove Indicazioni Nazionali)

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZE ATTESE

- Sviluppare il processo di costruzione dell'identità personale, dell'autostima e del senso morale.
- Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, nel rispetto dei propri vissuti personali e altrui e confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni.
- Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità.
- Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
(INDICAZIONI NAZIONALI 2025)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI TRE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI QUATTRO ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI CINQUE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. Ricerca le prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.	● Esprimere e controllare emozioni e sentimenti. ● Ascoltare brevi racconti e storie che parlano di esperienze di vita quotidiana. ● Condividere semplici esperienze personali con l'insegnante e i compagni. ● Avvicinarsi al gioco con gli altri bambini accettando la presenza dei compagni nello stesso spazio di gioco. ● Sperimentare semplici regole nel gioco (attendere il proprio turno, riordinare). ● Sperimentare semplici comportamenti di conciliazione (restituire un oggetto, aspettare il turno, fare pace). ● Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica. ● Cogliere il significato delle feste della nostra tradizione. ● Conoscere la propria realtà territoriale.	● Riconoscere e dare un nome alle proprie emozioni e i propri stati d'animo. ● Esprimere idee e domande su ciò che accade nella vita quotidiana. ● Raccontare esperienze personali legate a momenti di gioia o tristezza. ● Rispettare le principali regole in situazione di gioco libero e guidato. ● Proporre idee e varianti nel gioco, usando immaginazione e creatività. ● Utilizzare il dialogo per esprimere bisogni e richieste invece di reagire impulsivamente ● Capacità di intuire lo scorrere del tempo (notte – giorno, settimana, mese, anno, stagione). ● Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune. ● Intuire i contenuti dei messaggi delle feste tradizionali. ● Osservare e confrontare semplici usanze presenti nei diversi contesti sociali.	● Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. ● Ricerca le prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali. ● Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. ● Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. ● Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. ● Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza. ● Operare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni. ● Riconoscere e distinguere i propri e gli altrui comportamenti positivi e negativi. ● Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo.
--	---	---	---

		● Sviluppare curiosità e rispetto verso abitudini e tradizioni diverse presenti nel gruppo sezione.	● Conoscere la propria storia personale. ● Eseguire azioni seguendo criteri di successione e contemporaneità. ● Assumere un atteggiamento di rispetto verso l'ambiente esterno. ● Rispettare ed accettare la diversità (disabilità fisiche, diversità di culture, razze e religione). ● Far proprie e rispettare le regole. ● Esplorare la realtà circostante. ●Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale (ciclo stagionale). ● Aspettare e rispettare il proprio turno. ● Acquisire semplici norme di comportamento.
--	--	---	---

CONTENUTI GUIDA		
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
● Giochi di accoglienza. ● Letture di storie e racconti. ● Attività ludiche per la conoscenza reciproca. ● Attività ludiche per la comprensione delle	● Attività di consolidamento delle autonomie. ● Costruzione di un percorso storico: "La mia storia". ● Giochi motori con regole.	● Consolidamento di un percorso storico: "La mia storia". ● Giochi motori con regole. ● Attività di tutoring.

prime regole di vita comunitaria. • Giochi motori con semplici regole. • Attività di tutoring.	• Attività di tutoring.	• Sollecitazione a porsi domande propedeutiche a dialoghi e discussioni.
--	-------------------------	--

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE ATTESE

- Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità, nelle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche.
- Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, sotto forma di movimenti controllati e finalizzati svolti individualmente o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile.
- Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente.
- Sviluppare un corretto e completo schema corporeo
- Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
(INDICAZIONI NAZIONALI 2025)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI TRE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI QUATTRO ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI CINQUE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le capacità percettive, la propriocezione cinestesica, l'equilibrio e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. Saper eseguire gesti e movimenti corporei (fino-motori e grosso-motori), attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. Conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti e attuare corrette pratiche quotidiane di cura di sé, di igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo, grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale. Saper riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere o malessere, per iniziare a gestirle in modo positivo in vista di una migliore crescita personale e delle	● Muoversi liberamente per esprimere semplici emozioni (gioia, tristezza). ● Sperimentare movimenti di base e riconoscere se stessi nello spazio (camminare, correre, saltare, vicino/lontano). ● Iniziare a percepire il corpo in movimento (veloce/lento) attraverso il gioco, ● Partecipare a giochi motori con altri bambini accettandone semplici regole. ● Imitare i movimenti. ● Muoversi senza urtare gli altri. ● Manipolare oggetti e materiali semplici. ● Partecipare ad attività ludiche psicomotorie guidate e riconoscere situazioni semplici di sicurezza. ● Giocare accanto agli altri rispettando semplici regole. ● Riconoscere le principali parti del corpo. ● Avviare a: vestizione, alimentazione, norme igieniche, uso delle posate e	● Muoversi su consegna per esprimere emozioni e imitare movimenti. ● Sperimentare e controllare diverse posizioni e riconoscere se stessi e gli altri nello spazio (equilibrio, salti, arresto su comando). ● Percepire e modulare il movimento (veloce/lento, forte/piano). ● Partecipare a giochi di gruppo coordinandosi e collaborando con i compagni. ● Imitare e inventare movimenti. ● Muoversi rispettando lo spazio degli altri. ● Sviluppare l'utilizzo di strumenti e manipolazione in modo più preciso. ● Eseguire movimenti coordinati. ● Partecipare a giochi psicomotori (movimenti su musica). ● Riconoscere ed evitare situazioni di rischio nel gioco. ● Interagire con i compagni rispettando turni e regole.	● Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le capacità percettive, la propriocezione cinestesica, l'equilibrio e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. ● Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. ● Saper eseguire gesti e movimenti corporei (fino-motori e grosso-motori), attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. ● Conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti e attuare corrette pratiche quotidiane di cura di sé, di igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo, grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale. ● Saper riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere o malessere, per iniziare a gestirle in modo positivo in vista di una migliore crescita personale e delle relazioni con gli altri (famiglia, scuola, società).
--	---	--	--

relazioni con gli altri (famiglia, scuola, società).	conoscenza degli alimenti. ● Riconoscere le principali emozioni. ● Riconoscere situazioni di benessere o malessere fisico (stanco, affamato...). ● Iniziare esprimere verbalmente o con il corpo semplici emozioni.	● Riconoscere e nominare le parti del corpo su se stesso e sugli altri. ● Progredire in autonomia a tavola usando le posate ed assaggiando alcuni cibi. ● Progredire nel vestirsi, svestirsi e riordinare i propri indumenti ed oggetti in autonomia. ● Andare in bagno da solo e lavarsi autonomamente le mani. ● Riconoscere e nominare le principali emozioni. ● Distinguere situazioni di benessere o malessere fisico ed emotivo. ● Iniziare a collegare emozioni a situazioni vissute.	
--	--	--	--

CONTENUTI GUIDA			
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI	
● Attività per la conoscenza del corpo, delle sue parti e delle relative funzioni. ● Giochi e attività per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale. ● Giochi: motori, simbolici, di imitazione,	● Giochi e attività per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale. ● Giochi: motori, simbolici, di imitazione, movimento ritmico. ● Giochi di espressione corporea attraverso diverse	● Giochi e attività per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale. ● Giochi: motori, simbolici, di imitazione, movimento ritmico. ● Giochi di espressione corporea attraverso diverse	

movimento ritmico. • Giochi di espressione corporea attraverso diverse tecniche e strumenti (musica, attrezzi ecc.).	tecniche e strumenti (musica, attrezzi ecc.). • Giochi per aiutare la cura del movimento e dell'autocontrollo, la lateralizzazione. • Giochi di squadra. • Cura dell'igiene e della salute.	tecniche e strumenti (musica, attrezzi ecc.). • Giochi per aiutare la cura del movimento e dell'autocontrollo, la lateralizzazione. • Giochi di squadra. • Cura dell'igiene e della salute. • Giochi finalizzati all'individuazione di comportamenti sicuri e delle regole.
---	--	---

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE ATTESE

- Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico, ecc.) in diversi ambiti e modalità, a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie.
- Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando – con la supervisione dell'insegnante – quelli messi a disposizione dalla tecnologia.
- Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo rispetto ai messaggi veicolati.
- Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali, a partire dalla scoperta che tutti i suoni originano dalla vibrazione di oggetti.

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
(INDICAZIONI NAZIONALI 2025)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI TRE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI QUATTRO ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI CINQUE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)**

Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione, ecc.). Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura. Partecipare ad esperienze di ascolto della musica, fruizione di opere d'arte e pratica coreutica, al fine di sviluppare primi interessi e gusti personali, anche sperimentando elementi musicali di base. Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici, musicali e audiovisivi.	● Riconoscere i colori primari e distinguere forme e oggetti diversi. ● Collegare suoni a immagini corrispondenti. ● Esplorare materiali diversi e riconoscere differenze tattili. ● Assaggiare e riconoscere gusti e odori semplici e esprimere preferenze. ● Raccontare semplici esperienze personali. ● Esprimere emozioni e piccoli racconti tramite disegni pittura e materiali manipolativi. ● Osservare immagini o fotografie provare a raccontare ciò che vede attraverso parole gesti o disegni. ● Esplorare liberamente materiali diversi (carta, colori, oggetti, strumenti semplici). ● Utilizzare la voce per produrre suoni, filastrocche e semplici canti. ● Partecipare a attività artistiche guidate in modo semplice (colorare, incollare, manipolare).	● Riconoscere i colori primari e secondari, distinguere e nominare forme e oggetti diversi. ● Distinguere suoni differenti provenienti dall'ambiente o da strumenti musicali. ● Riconoscere materiali anche senza l'uso della vista e descrivere le sensazioni tattili. ● Riconoscere, associare e confrontare odori e sapori. ● Raccontare semplici esperienze personali o storie inventate col supporto di immagini, disegni o oggetti. ● Esprimere emozioni e situazioni di una storia attraverso il movimento del corpo, la drammatizzazione, il disegno, la pittura e materiali manipolativi. ● Osservare e commentare fotografie o immagini per ricostruire e raccontare una breve sequenza di eventi. ● Utilizzare materiali e tecniche diverse in modo più intenzionale (disegno, pittura, collage). ● Coordinare meglio i movimenti del	● Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. ● Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione, ecc.). ● Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura. ● Partecipare ad esperienze di ascolto della musica, fruizione di opere d'arte e pratica coreutica, al fine di sviluppare primi interessi e gusti personali, anche sperimentando elementi musicali di base. ● Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici, musicali e audiovisivi.
--	--	--	---

	● Imitare gesti, suoni e movimenti proposti dall'adulto o dai compagni. ● Ascoltare brevi brani musicali, mostrando attenzione per tempi limitati e reagisce alla musica con movimenti spontanei del corpo (battere le mani, dondolare, saltare). ● Esplorare semplici strumenti musicali (tamburelli, maracas) producendo suoni. ● Osservare immagini o opere d'arte, esprimendo preferenze in modo semplice (mi piace/non mi piace). ● Sperimentare liberamente materiali diversi (colori a dita, tempere, pastelli) e esplorare il segno (linee, punti, scarabocchi). ● Manipolare materiali semplici (pasta modellabile, carta, stoffa). ● Esprimersi con il movimento in risposta alla musica. ● Osservare immagini, brevi video e animazioni guidate. ● Interagire con strumenti digitali semplici (tablet, LIM) attraverso: app di disegno libero,	corpo seguendo ritmi e semplici coreografie. ● Cantare brevi canzoni e memorizzare semplici sequenze sonore o ritmiche. ● Partecipare a piccole drammatizzazioni o giochi simbolici. ● Ascoltare brani musicali più lunghi, mantenendo maggiore attenzione e riconoscendo alcune caratteristiche della musica (veloce/lento, forte/piano). ● Riprodurre semplici sequenze ritmiche con il corpo o strumenti. ● Osservare opere d'arte descrivendo elementi base (colori, forme, soggetti). ● Esprimere emozioni attraverso produzioni creative. ● Organizzare lo spazio grafico (sopra/sotto, dentro/fuori). ● Costruire oggetti tridimensionali con materiali vari. ● Partecipare a giochi musicali strutturati.	
--	---	--	--

	giochi di associazione suoni-immagini. ● Sviluppare curiosità verso strumenti tecnologici come mezzi espressivi.	● Utilizzare applicazioni digitali per: disegnare con strumenti guidati, creare semplici composizioni visive. ● Riconoscere immagini, simboli e sequenze in contenuti multimediali. ● Sperimentare la registrazione di suoni o immagini (es. voce, foto). ● Comprendere le prime regole d'uso degli strumenti tecnologici (uso guidato e consapevole).	
--	---	---	--

CONTENUTI GUIDA		
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
• Canti, filastrocche, poesie. • Ascolto di brani musicali. • Primi approcci alla musica e al ritmo. • Esplorazione spontanea e guidata degli strumenti musicali. • Laboratori creativi per la costruzione di semplici strumenti musicali con materiali di recupero. • Utilizzo di semplici tecniche grafico pittoriche. • Attività manipolative e plastiche. • Esperienze con i colori. • Utilizzo di strumenti multimediali.	• Canti, filastrocche, poesie. • Produzione di suoni spontanea o guidata attraverso strumenti musicali. • Ascolto di brani musicali. • Primi approcci alla musica e al ritmo. • Esplorazione spontanea e guidata degli strumenti musicali. • Giochi sensoriali e percettivi. • Laboratori creativi per la costruzione di semplici strumenti musicali con materiali di recupero. • Utilizzo di semplici tecniche grafico pittoriche. • Attività manipolative e plastiche. • Esperienze con i colori. • Giochi per l'approccio al digitale. • Utilizzo di strumenti multimediali.	• Canti, filastrocche, poesie. • Produzione di suoni spontanea o guidata attraverso strumenti musicali. • Ascolto di brani musicali. • Primi approcci alla musica e al ritmo. • Esplorazione spontanea e guidata degli strumenti musicali. • Giochi sensoriali e percettivi. • Laboratori creativi per la costruzione di semplici strumenti musicali con materiali di recupero. • Utilizzo di semplici tecniche grafico pittoriche. • Attività manipolative e plastiche. • Esperienze con i colori. • Attività di drammatizzazione e gioco-teatro. • Attività di potenziamento grafico del disegno spontaneo e guidato. • Attività ludiche per la lettura di un'opera d'arte o l'ascolto di un'opera musicale (pittura, architettura, plastica, fotografia, film). • Giochi per l'approccio al digitale. • Utilizzo di strumenti multimediali.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE ATTESE

- Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati a partire dalle occasioni offerte dalla vita quotidiana.
- Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie.
- Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati.
- Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua.
- Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa.
- Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA (INDICAZIONI NAZIONALI 2025)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI TRE ANNI (ISTITUTO COMPRENSIVO 6)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI QUATTRO ANNI (ISTITUTO COMPRENSIVO 6)	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI CINQUE ANNI (ISTITUTO COMPRENSIVO 6)
Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi.	• Ascoltare, comprendere ed eseguire semplici consegne e frasi di uso quotidiano. • Esprimersi con frasi semplici, ma corrette. • Utilizzare un lessico adeguato a situazioni quotidiane.	• Ampliare, comprendere e distinguere termini più specifici e astratti. • Adattare il linguaggio al contesto(formale/informale) e argomentare semplici opinioni e idee. • Cogliere dettagli e informazioni implicite.	• Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi.

Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni. Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati. Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano. Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto.	● Comprendere e utilizzare parole nuove in contesti guidati. ● Comprendere istruzioni e consegne e brevi racconti. ● Riconoscere e nominare le principali emozioni (gioia, tristezza, rabbia, paura). ● Raccontare esperienze personali collegandole a emozioni vissute. ● Intuire e riconoscere somiglianze e significati tra parole (suoni simili e radici comuni). ● Ampliare il lessico attraverso giochi linguistici (rime, assonanze, filastrocche). ● Riconoscere parole e semplici espressioni in una lingua straniera (saluti, numeri, colori). ● Partecipare a giochi linguistici (canzoni, filastrocche) in lingua straniera. ● Distinguere tra segni grafici e segni di scrittura. ● Sperimentare segni grafici liberi (scarabocchi).	● Distinguere sfumature di significato tra parole simili. ● Esprimersi in modo chiaro e coerente. ● Esporre semplici argomenti e opinioni in modo organizzato. ● Ampliare il lessico delle emozioni (es. frustrazione, entusiasmo, preoccupazione). ● Motivare le proprie emozioni spiegandone le cause. ● Interagire nel dialogo esprimendole e rispettando quelle degli altri. ● Cogliere analogie tra suono e significato. ● Formulare ipotesi sul significato di termini non noti. ● Comprendere e utilizzare semplici espressioni di uso quotidiano in lingua straniera. ● Interagire in brevi scambi comunicativi guidati (presentarsi, fare richieste semplici). ● Sviluppare curiosità e apertura verso lingue e culture diverse. ● Riconoscere alcune lettere, in	● Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. ● Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni. ● Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati. ● Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano. ● Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto.
--	--	---	---

		particolare quelle del proprio nome. ● Riprodurre segni grafici più controllati e simili a lettere. ● Mostrare interesse per la scrittura spontanea (tentativi di scrivere parole).	
--	--	--	--

CONTENUTI GUIDA		
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
• Utilizzo di semplici conversazioni e comprensione dei contenuti. • Lettura di storie, racconti. • Espressioni di base della lingua inglese. • Esplorazione di libri.	• Comprensione di testi narrativi: fantastici, descrittivi relativi al proprio vissuto. • Giochi linguistici per arricchire il lessico. • Lettura di storie, racconti. • Espressioni di base della lingua inglese. • Verbalizzazione di una esperienza vissuta. • Esplorazione di libri. • Visione ed ascolto di contenuti audio L2.	• Comprensione di testi narrativi: fantastici, descrittivi relativi al proprio vissuto. • Competenze metalinguistiche attraverso giochi di rime, filastrocche e poesie. • Riconoscimento e utilizzo dei simboli della lingua scritta. • Costruzione di frasi collettive. • Lettura di storie, racconti e rielaborazione verbale. • Espressioni di base della lingua inglese. • Verbalizzazione di una esperienza vissuta. • Esplorazione di libri. • Lettura e comprensione di immagini e di sequenze illustrate di una storia rispettando i rapporti temporali. • Giochi di ruolo, di imitazione e di simulazione. • Visione ed ascolto di contenuti audio L2. • Attività fonematiche.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA - COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA – COMPETENZA IMPRENDITORIALE -COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE ATTESE

- Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana.
- Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno.
- Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia.
- Operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto.
- Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
(INDICAZIONI NAZIONALI 2025)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI TRE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI QUATTRO ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEI CINQUE ANNI
(ISTITUTO COMPRENSIVO 6)

Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà. Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori, ecc. Osservare, descrivere, rappresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche. Raggruppare, contare, ordinare, misurare e quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo	● Riconoscere alcuni elementi naturale ed esplorare l'ambiente attraverso i sensi. ● Riconoscere le parti principali del proprio corpo. ● Partecipare a semplici attività di cura (innaffiare una pianta, prendersi cura di un oggetto) e notare cambiamenti evidenti negli esseri viventi. ● Ascoltare e ripetere i nomi dei giorni della settimana e distinguere momenti della giornata. ● Riconoscere e associare elementi e caratteristiche delle stagioni. ● Partecipare alle routine quotidiane. ● Riconoscere i concetti dentro/fuori, sopra/sotto e vicino/lontano in situazioni concrete. ● Muoversi nello spazio seguendo indicazioni verbali semplici. ● Sperimentare concetti spaziali attraverso il corpo (entrare, uscire, salire, scendere) e strumenti digitali (coding). ● Riconoscere alcune forme semplici e denominarle con l'aiuto dell'adulto.	● Descrivere le principali parti del corpo e le loro funzioni di base. ● Osservare e descrivere cambiamenti nel tempo (stagioni...). ● Riconoscere fenomeni naturali (pioggia, vento...) e artificiali (oggetti costruiti). ● Nominare i giorni della settimana in ordine, comprendere e usare i termini oggi, ieri e domani. ● Riconoscere e descrivere le stagioni e le loro caratteristiche principali. ● Utilizzare strumenti come il calendario con maggiore autonomia. ● Descrivere la posizione di oggetti e persone usando termini adeguati ed eseguire consegne articolate con più riferimenti spaziali e utilizzando strumenti digitali. ● Riconoscere e iniziare ad usare destra e sinistra su di sé. ● Riconoscere e denominare le principali forma geometriche (cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo) ● Raggruppare classificare e confrontare quantità e oggetti secondo uno o più	● Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà. ● Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. ● Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori, ecc. ● Osservare, descrivere, rappresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche. ● Raggruppare, contare, ordinare, misurare e quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi.
---	---	--	--

differenti criteri condivisi.	• Associare oggetti alla stessa forma (giochi di abbinamento). • Individuare forme nella realtà quotidiana. • Sperimentare concetti di quantità e misura attraverso il gioco (pieno-vuoto, tanto-poco). • Raggruppare oggetti uguali secondo un criterio evidente e confrontare oggetti per grandezza.	criteri. • Ordinare più oggetti in sequenza. • Utilizzare semplici strategie di misura non convenzionali.	
--------------------------------------	---	---	--

CONTENUTI GUIDA		
TRE ANNI	QUATTRO ANNI	CINQUE ANNI
● Svolgimento di giochi e attività di esplorazione della scuola e degli ambienti familiari. ● Orientamento spaziale: giochi. ● Esperienze dirette a riconoscere grandezza e quantità. ● Osservazione dell'ambiente e riconoscimento dei suoi elementi. ● Ideazione sotto forma di giochi di comportamenti virtuosi per rispettarlo. ● Esperienze e attività che seguono la ciclicità delle stagioni. Semplice registrazione degli eventi temporali. ● Esperienze e attività visive legate al territorio. ● Costruzione e utilizzo di semplici strumenti di misurazione del tempo. ● Costruzione e utilizzo di un calendario meteorologico.	● Svolgimento di giochi e attività di esplorazione della scuola e degli ambienti familiari. ● Orientamento spaziale: giochi. ● Esperienze dirette a riconoscere grandezza e quantità. ● Attività di classificazione (forma, dimensione, ecc.). ● Giochi con i numeri. Gli elementi numerici nella storia personale (ho 4 anni, 2 fratelli). ● Osservazione dell'ambiente e riconoscimento dei suoi elementi. ● Ideazione sotto forma di giochi di comportamenti virtuosi per rispettarlo. ● Esperienze e attività che seguono la ciclicità delle stagioni. Semplice registrazione degli eventi temporali. ● Esperienze e attività visive legate al territorio. ● Costruzione e utilizzo di semplici strumenti di misurazione del tempo. ● Costruzione e utilizzo di un calendario meteorologico.	● Svolgimento di giochi e attività di esplorazione della scuola e degli ambienti familiari. ● Orientamento spaziale: giochi. ● Esperienze dirette a riconoscere grandezza e quantità. ● Utilizzo dei numeri. Abbinamento delle quantità al numero. ● Esperimenti. ● Esperienze e attività che seguono la ciclicità delle stagioni. Registrazione degli eventi temporali. ● Esperienze e attività visive legate al territorio. ● Costruzione e utilizzo di strumenti di misurazione del tempo. ● Costruzione e utilizzo di un calendario meteorologico. ● Conversazioni guidate a tema scientifico, piccoli esperimenti, attività di ordinamenti spazio-temporali. ● Giochi strutturati e da tavolo. ● Osservazione del computer e delle parti che lo costituiscono.