Approvato dal Collegio docenti di Istituto con delibera n. 3 del 26.06.2026

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE** **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA** **COMPETENZA DIGITALE**
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
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.

IL SÉ E L'ALTRO

FINE 1° ANNO INFANZIA **OBIETTIVI**	**FINE 2° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**	**FINE 3° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**
- Prendere consapevolezza della propria identità corporea e personale, iniziando a percepire la differenza tra sé e gli altri.	- Rilevare somiglianze e differenze tra le proprie abitudini, caratteristiche e storie personali e quelle dei compagni, manifestando atteggiamenti di apertura.	- Riconoscere l'unicità propria ed altrui, collaborando attivamente nel gruppo e accogliendo le diversità come un elemento di ricchezza comune.

- Riconoscere ed esprimere le principali emozioni su di sé e negli altri, collegandole a situazioni concrete.	- Identificare e verbalizzare i propri stati d'animo, iniziando a comprendere le ragioni dei sentimenti altrui.	- Sviluppare un comportamento empatico nel gruppo, decodificando le emozioni dell'altro e offrendo conforto e aiuto.
- Accettare la presenza dell'altro in contesti di gioco condiviso e rivolgersi all'adulto in situazioni di contrasto o difficoltà con i compagni.	- Collaborare con i compagni e iniziare a gestire i piccoli conflitti con la mediazione dell'adulto.	- Mettere in atto strategie di mediazione e collaborazione per risolvere i conflitti in modo costruttivo e autonomo dimostrando una prima gestione delle frustrazioni.
- Manifestare i propri interessi e compiere scelte semplici tra diverse alternative proposte.	- Descrivere le azioni che si compiono durante il gioco e le attività e iniziare a confrontarsi con il punto di vista degli altri.	- Spiegare le ragioni delle proprie decisioni e dei propri comportamenti durante il gioco e le attività condivise ad adulti e compagni.
- Interagire con l'adulto e i compagni, per esprimere bisogni, sentimenti e desideri immediati partecipando attivamente ai primi scambi comunicativi.	- Partecipare a conversazioni di gruppo scambiando informazioni su esperienze personali vissute a casa o a scuola, rispettando il turno di parola.	- Comunicare in modo chiaro e pertinente con pari e adulti, utilizzando un lessico appropriato per condividere riflessioni ed esperienze vissute.
- Riconoscere e rispettare le routine e le regole di base della sezione.	- Interiorizzare le regole, comprendendo che esse servono al benessere e alla tutela del gruppo.	- Negoziare e condividere le regole, assumendo impegni e responsabilità verso sé stessi, gli altri e l'ambiente.

- Accettare e seguire le regole fondamentali della vita comunitaria.	- Comprendere l'importanza delle regole condivise per il gioco e la convivenza, iniziando a spiegare perché un comportamento è "giusto" o "sbagliato".	- Riconoscere il valore delle regole come garanzia di rispetto reciproco, riflettere sugli effetti dei propri comportamenti verso gli altri e collaborare per superare i contrasti in modo costruttivo.
- Ascoltare narrazioni e racconti manifestando interesse, curiosità e coinvolgimento emotivo verso i vissuti quotidiani e le storie ascoltate.	- Porre domande spontanee di fronte a eventi naturali, racconti o fatti della vita quotidiana, manifestando il desiderio di conoscerne le cause.	- Porre domande di senso su fatti della vita, della natura o su racconti ascoltati, formulando ipotesi personali e spiegazioni fantasiose per dare significato agli eventi.
- Identificare elementi tipici di feste o momenti speciali vissuti in famiglia e a scuola.	- Raccontare esperienze personali legate a feste, ricorrenze e abitudini familiari, condividendole con i compagni.	- Riconoscere e descrivere le tradizioni e le usanze della propria famiglia e della propria comunità di appartenenza confrontandole con culture differenti in un clima di rispetto e curiosità.
- Percepire la scansione temporale della giornata e utilizzare i primi avverbi di tempo (prima/dopo).	- Riconoscere e descrivere i cambiamenti legati a sé e alla natura, cogliendo la successione intuitiva di ieri, oggi e domani.	- Riordinare e narrare eventi della propria storia personale in successione logica e cronologica, utilizzando correttamente gli indicatori temporali.

- Esplorare ed interagire positivamente con l'ambiente, manifestando curiosità e prime forme di rispetto guidato durante le attività all'aperto. - Partecipare ad attività didattiche, giochi educativi e prime esplorazioni di robotica educativa mediati dai dispositivi digitali (LIM, tablet, fotocamera, registratore, robot programmabili) sotto la guida costante dell'adulto e in piccolo gruppo, sperimentandone la dimensione ludica e interattiva.	- Identificare e distinguere i comportamenti corretti da quelli scorretti nei confronti dell'ambiente naturale, iniziando a collaborare attivamente a piccole routine di cura. - Utilizzare un dispositivo digitale e strumenti di coding (tablet, LIM, fotocamera, registratore, robot programmabili) in contesti di piccolo gruppo per scopi condivisi e la risoluzione di semplici percorsi.	- Adottare e promuovere comportamenti consapevoli per la tutela dell'ambiente. - Utilizzare i dispositivi digitali e i sistemi di robotica educativa (tablet, LIM, fotocamera, registratore, robot programmabili) per scopi definiti eseguendo semplici programmazioni sequenziali; identificare, attraverso il dialogo guidato, i segnali di un uso scorretto o eccessivo dei dispositivi digitali (isolamento, affaticamento, distrazione dalle relazioni reali).
CONOSCENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
- Conoscenza di sé, della propria storia personale e familiare. - Conoscenze relative alla sfera emotiva: le emozioni e il concetto di empatia. - Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia….). - Significato della regola. - Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. - Regole per la sicurezza, il benessere e la cura di sé e degli altri nei contesti quotidiani (scuola, casa e ambiente).		

- Regole della vita e del lavoro in classe.
- Regole nei giochi.
- Usi, costumi, patrimonio culturale e ambientale del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).
- Ambiente come bene comune: sviluppo sostenibile, riciclo e rispetto delle risorse naturali (acqua, energia, piante e animali).
- Indicatori temporali essenziali (prima/dopo, ieri/oggi/domani) e scansione del tempo quotidiano (le routine, le parti della giornata, i giorni della settimana).
- La successione logica e cronologica delle azioni e degli eventi.
- Il corpo e le differenze di genere.
- Regole di igiene del corpo e degli ambienti: pratiche di cura quotidiana e routine di igiene personale come forma di benessere e autonomia.
- La tecnologia digitale e le sue funzioni: espressive, creative, di gioco, di acquisizione di informazioni e conoscenze.
- Regole di base per l'uso condiviso degli strumenti digitali.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	**COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE** **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025	
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.	
IL CORPO E IL MOVIMENTO		
FINE 1° ANNO INFANZIA **OBIETTIVI**	**FINE 2° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**	**FINE 3° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**
- Riconoscere e indicare su richiesta le principali parti del proprio corpo.	- Denominare e identificare autonomamente le principali parti del proprio corpo.	- Localizzare e nominare le parti del corpo (comprese articolazioni e dettagli del viso) sia su di sé sia sugli altri.

- Sperimentare le prime tracce grafiche per rappresentare sé stessi.	- Rappresentare graficamente le parti principali del proprio corpo (figura umana con testa, busto, braccia e gambe).	- Rappresentare lo schema corporeo in ogni sua parte, in diverse posizioni o in movimento.
- Esplorare l'ambiente attraverso i cinque sensi in modo guidato.	- Identificare e confrontare le proprietà degli oggetti attraverso i cinque sensi.	- Utilizzare i cinque sensi in modo consapevole per esplorare lo spazio, riconoscere oggetti e guidare i propri movimenti.
- Percepire la propria identità corporea ed esprimere l'appartenenza di genere.	- Individuare somiglianze e differenze fisiche tra sé e gli altri iniziando a descriverle con un linguaggio semplice.	- Descrivere le somiglianze e le differenze fisiche tra sé e i compagni in modo positivo usando parole gentili e sottolineando le particolarità di ognuno.
- Esprimere bisogni e stati d'animo primari (fame, sete, sonno, igiene) attraverso il corpo (pianto, sorriso) o brevi produzioni verbali.	- Comunicare con chiarezza all'adulto o ai compagni situazioni di malessere o benessere fisico ed emotivo.	- Riconoscere le cause del proprio benessere o malessere e utilizzare strategie appropriate per gestire le emozioni e le sensazioni fisiche in modo autonomo.
- Esplorare lo spazio esterno naturale sperimentando il movimento su superfici e terreni diversi.	- Adattare i propri schemi motori di base alle caratteristiche dell'ambiente aperto e naturale.	- Controllare e coordinare i movimenti nello spazio esterno muovendosi in sicurezza.

- Sperimentare gli schemi motori di base in contesti di gioco libero o guidato.	- Consolidare gli schemi motori di base dimostrando una crescente capacità di controllo posturale.	- Eseguire con sicurezza, controllo dinamico e precisione gli schemi motori di base, mostrare coordinazione globale e capacità di adattare il movimento allo spazio.
- Eseguire semplici percorsi motori guidati iniziando a regolare il proprio movimento in relazione allo spazio e alla presenza di oggetti e compagni.	- Eseguire percorsi motori semplici, orientandosi nello spazio attraverso i primi concetti topologici e descrivendoli verbalmente.	- Pianificare ed eseguire percorsi motori complessi, riproducendoli anche graficamente o descrivendoli con un linguaggio topologico appropriato.
- Muoversi spontaneamente o per imitazione, seguendo ritmi, suoni e musiche.	- Eseguire semplici sequenze motorie seguendo ritmi, suoni e musiche.	- Eseguire e coordinare sequenze di movimento in autonomia, rispettando il ritmo proposto.
- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale attraverso la manipolazione libera, il travaso di materiali e l'uso spontaneo di strumenti grafici (pennarelli, pastelli a cera, matite, pennelli, spugne, dita).	- Coordinare la vista e il movimento della mano per raggiungere un obiettivo specifico o seguire un percorso grafico o motorio prestabilito.	- Utilizzare e controllare gli schemi motori oculo-manuali per eseguire compiti di precisione (lanciare a un bersaglio, ritagliare, infilare) e completare sequenze grafiche propedeutiche alla scrittura.

- Raggiungere una progressiva autonomia nelle pratiche di igiene e cura personale (lavarsi le mani, vestirsi/svestirsi, uso dei servizi igienici) sotto la supervisione dell'adulto.	- Portare a termine semplici compiti di cura di sé con una supervisione minima dell'adulto.	- Gestire in autonomia e responsabilità la cura della propria persona, dei propri oggetti e degli spazi comuni, rispettando le norme di igiene e sicurezza.
- Sperimentare l'alimentazione e approcciarsi alla routine del pasto: denominare frutta verdura e cibi comuni, assaggiare cibi nuovi con l'aiuto dell'adulto, iniziare a usare correttamente le posate, sparecchiare il proprio posto in modo ordinato.	- Riconoscere l'alimentazione e collaborare alle routine del pasto: distinguere le tipologie di alimenti e manifestare i propri gusti, utilizzare con sicurezza le posate, collaborare attivamente al riordino del proprio posto e degli spazi comuni.	- Consolidare l'alimentazione sana e gestire in autonomia le routine del pasto: identificare e classificare cibi sani e meno sani comprendendo il valore del cibo per il benessere, gestire il pasto e il riordino in totale autonomia e responsabilità.
- Percepire e manifestare le sensazioni di piacere, rilassamento o stanchezza legate al movimento libero e guidato.	- Riconoscere e verbalizzare i benefici del movimento sul proprio corpo e sull'umore.	- Riconoscere l'importanza del movimento attivo e del gioco all'aperto per la propria salute.
- Muoversi con sicurezza insieme ai compagni seguendo indicazioni semplici durante il gioco.	- Partecipare a giochi di movimento rispettando il proprio turno e le prime regole condivise.	- Partecipare attivamente a giochi di gruppo coordinando i propri movimenti con quelli degli altri e rispettando le regole stabilite.

- Adottare comportamenti corretti per la propria sicurezza seguendo le indicazioni dell'adulto al fine di evitare situazioni pericolose per sé e per gli altri.	- Controllare i propri movimenti nello spazio condiviso per evitare situazioni di rischio e rispettare l'integrità fisica dei compagni.	- Riconoscere situazioni di rischio negli ambienti familiari e spiegare le regole per evitarle, adottando comportamenti corretti per tutelare sé stessi e il gruppo.
CONOSCENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
- Il corpo umano: parti principali, articolazioni, dettagli del viso e differenze fisiche/di genere. - Lo schema corporeo e la sua rappresentazione grafica (struttura e movimento della figura umana). - I segnali del corpo: bisogni primari, stati emotivi e sensazioni di benessere/malessere. - Regole di igiene personale e le pratiche quotidiane di cura di sé. - Le tipologie di alimenti e il valore dei cibi sani per il benessere corporeo. - I concetti spaziali e topologici (posizioni e direzioni nello spazio). - Gli ambienti familiari (scuola e casa): fonti di pericolo e regole di sicurezza per la tutela dell'incolumità propria ed altrui. - Le regole dei giochi di movimento.		

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** **COMPETENZA DIGITALE**
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
COMPETENZE ATTESE	- Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audio-visivo, 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.

IMMAGINI, SUONI, COLORI		
FINE 1° ANNO INFANZIA **OBIETTIVI**	**FINE 2° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**	**FINE 3° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**
- Identificare e reagire a suoni e rumori familiari prodotti nell'ambiente e produrre suoni semplici con gli oggetti.	- Localizzare e nominare diverse fonti sonore, distinguendo tra suoni naturali e suoni prodotti dall'uomo, produrre suoni semplici con gli oggetti e distinguere le qualità sonore dei diversi materiali.	- Localizzare, distinguere e descrivere le fonti sonore dell'ambiente utilizzandole in modo creativo per produrre ritmi.
- Ascoltare con curiosità brevi brani musicali di vario genere.	- Ascoltare con attenzione brani musicali differenti, iniziando a riconoscere e comunicare a parole le sensazioni provate.	- Ascoltare con attenzione brani musicali di vario genere, raccontando le emozioni provate e le immagini suscitate dall'ascolto.
- Accompagnare spontaneamente canti, filastrocche, musiche, imitando suoni, ritmi e movimenti proposti anche con l'uso di semplici strumenti musicali e oggetti sonori.	- Saper coordinare la voce e i movimenti del corpo per seguire il ritmo costante di canti e musiche sperimentando l'uso di piccoli strumenti musicali o oggetti sonori.	- Utilizzare la voce, il corpo e piccoli strumenti musicali o oggetti sonori in modo coordinato e autonomo per interpretare e inventare sequenze ritmiche e realizzare semplici coreografie.

- Associare semplici immagini al loro suono o rumore riproducendolo spontaneamente con la voce o con il corpo.	- Seguire semplici giochi di lettura visiva, alternando la riproduzione di suoni a momenti di silenzio in base a simboli o disegni condivisi .	- Abbinare e inventare simboli grafici per regolare l'intensità (forte/piano) o la durata del suono, utilizzandoli per leggere e produrre semplici sequenze ritmiche con la voce o con il corpo.
- Riprodurre azioni e situazioni quotidiane attraverso il gioco simbolico imitando spontaneamente con il corpo e la voce gesti, versi e azioni di personaggi o animali familiari.	- Interpretare un ruolo in brevi storie o scenari di gioco, utilizzando travestimenti e oggetti in modo simbolico e rispettando una semplice sequenza di azioni.	- Inventare, raccontare e drammatizzare storie o eventi personali insieme ai compagni, usando il corpo e la voce in modo espressivo e rispettando lo sviluppo logico della trama.
- Seguire con attenzione e partecipazione brevi spettacoli (teatrali, musicali, letture animate), mantenendo l'attenzione per un tempo adeguato.	- Mantenere la concentrazione prolungata durante uno spettacolo, descrivendo a parole, nel gioco simbolico o con il disegno le situazioni o i personaggi di maggiore interesse.	- Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo, sapendone ricostruire la trama secondo la successione logica e rielaborandola attraverso la drammatizzazione e il disegno.

- Esplorare e manipolare con curiosità materiali plastici, naturali e di riciclo per scoprirne le qualità sensoriali.	- Selezionare e accostare materiali plastici, naturali e di riciclo secondo il proprio gusto, sperimentando la tridimensionalità per realizzare semplici costruzioni o composizioni materiche.	- Combinare materiali plastici, naturali e di riciclo per realizzare costruzioni o composizioni materiche, esprimendo riflessioni personali sulle proprie creazioni e sulle sensazioni provate.
- Sperimentare tecniche e strumenti differenti per lasciare una traccia e iniziare a dare un significato al proprio elaborato grafico.	- Sperimentare spontaneamente tecniche e strumenti differenti per realizzare produzioni astratte o rappresentare oggetti e persone della realtà quotidiana, descrivendo ciò che si è rappresentato.	- Utilizzare in modo intenzionale e autonomo tecniche e strumenti differenti per realizzare produzioni personali astratte o per rappresentare la realtà nei dettagli, gestendo lo spazio in modo consapevole e dando un significato al prodotto.
- Esplorare l'ambiente circostante e osservare semplici immagini o opere d'arte, individuando gli elementi principali per riprodurli liberamente.	- Riconoscere in un'opera d'arte o in un paesaggio i soggetti e i colori principali, rielaborandoli in modo personale ed espressivo nello spazio grafico.	- Descrivere un'opera d'arte o un paesaggio individuando i suoi elementi costitutivi (colore, forma, spazio, soggetti) e riprodurli in modo creativo, esprimendo le proprie emozioni e un personale giudizio estetico.

- Accostarsi ai dispositivi digitali (tablet, LIM, fotocamera, registratore) sia per l'ascolto e la visione di contenuti, sia come strumenti di prima esplorazione assistita dall'insegnante.	- Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, LIM, fotocamera, registratore) sia per l'ascolto e la visione di contenuti, sia come strumenti di scoperta, ricerca guidata e documentazione attiva della realtà circostante.	- Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, LIM, fotocamera, registratore) sia per l'ascolto e la visione di contenuti, sia come strumenti di ricerca, documentazione attiva e per la realizzazione guidata di produzioni creative personali e di gruppo.
CONOSCENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
- Elementi base del disegno e dell'arte: il significato e l'uso di linee, colori, forme e spazio - Le qualità del suono: la differenza tra forte/piano (intensità), acuto/grave (altezza), lungo/corto (durata) - Le fonti sonore: i suoni della natura, dell'uomo e dei diversi materiali - Il ritmo e il silenzio - I simboli musicali: l'uso di segni inventati per leggere e scrivere suoni e silenzi - I linguaggi artistici: pittura, scultura, musica, teatro, fotografia, cinema - I tipi di materiali: le caratteristiche e le differenze tra materiali naturali, artificiali e di riciclo - I dispositivi digitali: tablet, LIM, fotocamera, registratore - La struttura di una storia: il concetto di ordine cronologico (inizio, svolgimento e fine di un racconto) - Il personaggio e le emozioni: le caratteristiche fisiche, i gesti e le espressioni del viso legati alle emozioni - Il gioco simbolico: il concetto del "far finta di" e l'uso di oggetti e travestimenti per rappresentare altro		

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	**COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE** **COMPETENZA MULTILINGUISTICA**
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
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.

I DISCORSI E LE PAROLE		
FINE 1° ANNO INFANZIA **OBIETTIVI**	**FINE 2° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**	**FINE 3° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**
- Ascoltare e portare a termine una semplice consegna data dall'insegnante anche supportata da gesti o indicazioni visive.	- Ascoltare e portare a termine una consegna data dall'insegnante o da un compagno.	- Ascoltare e portare a termine una consegna data dall'insegnante o da un compagno.
- Saper ascoltare per un breve periodo di tempo	- Saper ascoltare allungando progressivamente i tempi di attenzione.	- Saper ascoltare per un periodo di tempo prolungato.
- Produrre frasi semplici (soggetto-verbo-complemento) per esprimere i bisogni primari e per nominare azioni ed emozioni familiari.	- Produrre frasi complete e coordinate (usando congiunzioni come "e" e "perché") per descrivere una azione appena compiuta, un'emozione provata o un vissuto personale.	- Produrre frasi chiare e ben strutturate per descrivere esperienze personali, vissuti emotivi e per esprimere i propri bisogni.

- Mostrare interesse per i discorsi di adulti e compagni, rispondendo a domande dirette (sì/no o risposte minime).	- Partecipare alle conversazioni di gruppo rispettando (anche se con l'aiuto dell'adulto) il proprio turno di parola, intervenendo in modo pertinente.	- Partecipare ed intervenire con il proprio contributo alle conversazioni.
- Riconoscere il personaggio principale di una storia illustrata e rispondere a semplici domande poste dall'insegnante.	- Identificare il tema generale di una storia semplice e ricordarne i passaggi chiave (inizio, svolgimento, conclusione).	- Individuare l'argomento principale di una narrazione e di una storia ascoltata e ricordarne i fatti più importanti.
- Ripetere una storia appena ascoltata guardando le immagini.	- Rielaborare il racconto di una storia o di una narrazione appena sentita usando le proprie parole con la guida di domande-stimolo dell'adulto.	- Rielaborare in modo prevalentemente autonomo il racconto di una storia o di una narrazione appena sentita usando le proprie parole.
- Ascoltare, memorizzare e ripetere brevi canti e filastrocche attraverso l'imitazione simultanea di gesti e parole proposti dall'adulto.	- Memorizzare canzoni e filastrocche riproducendone i gesti e il testo in gruppo e in modo progressivamente autonomo.	- Memorizzare poesie, canzoni e filastrocche recitandole sia in gruppo sia da soli riproducendone i gesti.

- Avvicinarsi alla scoperta della lingua e delle sue prime funzioni: ascoltare e riprodurre suoni, onomatopee e ritmi attraverso filastrocche; raggruppare oggetti o immagini per macro-categorie visive e associare elementi d'uso comune alle routine quotidiane.	- Sperimentare la scoperta della lingua riconoscendo somiglianze e relazioni: ascoltare e riconoscere uguaglianze sonore e semplici rime, raggruppare oggetti o immagini in base alla loro funzione o al contesto d'uso; associare elementi contrari (grande)piccolo, aperto/chiuso).	- Sperimentare le prime forme di analisi linguistica giocando con suoni e significati: riconoscere e produrre rime o somiglianze sonore; cogliere il legame tra termini derivanti dalla stessa radice; associare i vocaboli in base al significato o alla funzione; comprendere l'uso dei sinonimi.
- Avvicinarsi alla pluralità linguistica attraverso l'ascolto di suoni e parole diversi dall'italiano: ascoltare e familiarizzare con saluti, brevi canti, semplici vocaboli in lingua inglese.	- Sperimentare la pluralità linguistica imitandone i primi codici di comunicazione: ascoltare e riprodurre attivamente saluti, brevi canti, semplici vocaboli in lingua inglese.	- Sperimentare la pluralità linguistica per scoprire codici di comunicazione diversi dall'italiano: ascoltare, comprendere e riprodurre saluti, canti, semplici vocaboli in lingua inglese, scoprendola come strumento per esprimersi e comunicare con gli altri.
- Attribuire un significato alle prime tracce grafiche.	- Produrre scritture spontanee differenziandole dal disegno e usando segni non convenzionali (trattini, ondine o pseudo lettere) per imitare l'atto di scrivere.	- Riconoscere la differenza tra segno grafico e immagine - Produrre scritture spontanee utilizzando segni grafici convenzionali per fare ipotesi sulla lingua scritta.

- Utilizzare il disegno e lo scarabocchio per sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.	- Utilizzare diverse forme di rappresentazione grafica (disegno e simboli) per esercitare la motricità fine e descrivere il significato delle proprie produzioni.	- Utilizzare diverse forme di rappresentazione grafica (disegno, simboli e segni alfabetici) per affinare la motricità fine e spiegare il significato delle proprie produzioni.
CONOSCENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
- Principali strutture della lingua italiana. - Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. - Principi essenziali di organizzazione del discorso. - Principali connettivi logici e temporali. - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. - Elementi di base delle funzioni della lingua e regole della conversazione (alternanza e turno di parola). - Struttura logico-cronologica e componenti della narrazione (inizio, sviluppo, conclusione, personaggi, tema centrale). - Forme e caratteristiche della struttura ritmica e fonica della parola (rime, somiglianze sonore, onomatopee). - Lessico di base, formule di saluto e semplici codici comunicativi in lingua inglese. - Distinzione concettuale tra codice iconico (disegno) e codice simbolico/alfabetico (scrittura).		

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA** **COMPETENZA DIGITALE**	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025	
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.	
LA CONOSCENZA DEL MONDO		
FINE 1° ANNO INFANZIA **OBIETTIVI**	**FINE 2° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**	**FINE 3° ANNO INFANZIA** **OBIETTIVI**
- Toccare o indicare le principali parti del corpo su richiesta.	- Identificare e denominare le principali parti del corpo su di sé.	- Nominare e localizzare le parti del corpo anche meno comuni (articolazioni, dettagli del viso) su di sé e sugli altri.

- Utilizzare un segno grafico per identificare il proprio corpo (prima rappresentazione dello schema corporeo).	- Rappresentare graficamente le parti principali del proprio corpo (figura umana con testa, busto, braccia e gambe).	- Rappresentare lo schema corporeo in ogni sua parte, in diverse posizioni o in movimento.
- Sviluppare la consapevolezza della propria identità personale e di genere.	- Rilevare le prime variazioni fisiche del proprio corpo in rapporto al tempo.	- Riconoscere e descrivere i cambiamenti del proprio corpo legati alla crescita (es. la caduta dei dentini, le nuove autonomie, le competenze motorie complesse).
- Esplorare i diversi materiali presenti nell'ambiente circostante.	- Raggruppare organismi viventi e non viventi, elementi naturali e artificiali all'interno di attività guidate.	- Distinguere tra organismi viventi e non viventi e tra elementi naturali e artificiali.
- Osservare le trasformazioni e la crescita di un elemento naturale (pianta o animale) attraverso l'esplorazione diretta.	- Ordinare in successione temporale le fasi di crescita e di trasformazione di un organismo vivente sperimentato direttamente.	- Ricostruire in ordine cronologico le fasi del ciclo vitale di una pianta o di un animale.
- Percepire i mutamenti stagionali attraverso le sensazioni corporee e l'esplorazione diretta dell'ambiente e degli elementi naturali.	- Rilevare i cambiamenti visibili della natura legati alla stagione in corso.	- Riconoscere e descrivere i cambiamenti stagionali osservando la natura e percepirne la loro ciclicità.

- Orientarsi nel tempo della giornata scolastica, riconoscendo la successione lineare delle routine quotidiane.	- Riconoscere la successione dei giorni attraverso i rituali del calendario di sezione e cogliere intuitivamente la dimensione del passato e del futuro in relazione a eventi vissuti o programmati.	- Orientarsi nel tempo presente, passato e futuro utilizzando correttamente i concetti temporali e i giorni della settimana.
- Esplorare e percepire le trasformazioni della materia attraverso l'esperienza diretta e la manipolazione.	- Osservare, descrivere e confrontare semplici trasformazioni della materia, cogliendo le prime relazioni di causa-effetto (caldo/freddo) e la successione temporale (prima/dopo).	- Sperimentare semplici trasformazioni della materia ipotizzando cosa accadrà e raccontando l'esperienza attraverso il disegno o la parola.
- Eseguire movimenti nello spazio.	- Eseguire movimenti, collocare e descrivere oggetti e persone nello spazio utilizzando le categorie sopra/sotto, avanti/dietro, dentro/fuori, lontano/vicino.	- Eseguire movimenti, collocare e descrivere la posizione di oggetti e persone nello spazio utilizzando le categorie sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori, lontano/vicino

- Riconoscere e discriminare visivamente le forme geometriche piane e tridimensionali attraverso la manipolazione e il gioco motorio.	- Riconoscere e denominare le forme geometriche piane individuandole anche in elementi del contesto quotidiano e manipolare e utilizzare oggetti tridimensionali in contesti di gioco.	- Riconoscere, denominare e confrontare semplici figure geometriche piane e tridimensionali, descrivendone le caratteristiche essenziali e individuandole negli oggetti di uso quotidiano.
- Raggruppare oggetti e materiali in base a una sola caratteristica visiva immediata (come il colore, la forma o la dimensione).	- Confrontare oggetti per individuare uguaglianze o differenze e ordinarli in piccole sequenze.	- Ordinare oggetti in serie e raggrupparli combinando più criteri contemporaneamente.
- Confrontare raggruppamenti di oggetti quotidiani, cogliendone intuitivamente le differenze quantitative (uno/tanti).	- Utilizzare i quantificatori uno, pochi, molti per confrontare insiemi e avviarsi al conteggio di piccoli raggruppamenti.	- Contare e quantificare elementi utilizzando i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno.
- Riconoscere e indicare la differenza tra: lungo/corto, pesante/leggero, pieno/vuoto.	- Confrontare coppie di oggetti in base a lunghezza, peso e capienza e iniziare a ordinare in serie un numero limitato di elementi.	- Confrontare oggetti in base a lunghezza, peso, capienza, ordinando gli oggetti e verificando le differenze attraverso misurazioni concrete, utilizzando campioni non convenzionali (passi, palmi delle mani, bicchieri), sia avviandosi all'uso di strumenti convenzionali (es. il metro, la bilancia).

- Accostarsi ai dispositivi digitali (tablet, LIM, fotocamera, registratore) sia per l'ascolto e la visione di contenuti sia come strumenti di prima esplorazione e scoperta assistita dall'insegnante; partecipare a giochi educativi e prime esplorazioni di robotica educativa mediati dall'adulto.	- Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, LIM, fotocamera, registratore) come strumenti di scoperta, ricerca guidata e documentazione attiva della realtà circostante; utilizzare giochi educativi e strumenti di coding (robot programmabili) in contesti di piccolo gruppo per scopi condivisi e la risoluzione di semplici percorsi.	- Utilizzare i dispositivi digitali e i sistemi di robotica educativa per scopi definiti, eseguendo semplici programmazioni sequenziali; impiegarli come strumenti di ricerca, documentazione e per la realizzazione guidata di produzioni creative personali e di gruppo.
CONOSCENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
- Concetti temporali: prima, dopo, ora, quando, mentre, durante. - Periodizzazioni e linee del tempo: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. - Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra). - Criteri di classificazione, raggruppamento e proprietà degli oggetti (forma, colore, dimensione, funzione). - Relazioni d'ordine, di seriazione e strutture ritmiche. - Serie e ritmi. - Simboli, mappe e percorsi (orientamento e rappresentazione spaziale). - Figure geometriche piane e tridimensionali e loro caratteristiche. - Numeri: i simboli numerici e il concetto di quantità (concetti di: uno, pochi, molti, nessuno). - Grandezze fisiche (lunghezza, peso, capienza) e relativi strumenti di misura convenzionali (metro, bilancia) e non convenzionali. - Schema corporeo. - Organismi viventi (animali e piante), i loro cicli vitali e i loro ambienti. - Fenomeni naturali e relazioni di causa-effetto (es. variazioni stagionali, caldo/freddo).		

- I cinque sensi e le sensazioni corporee.
- Strumenti tecnologici e digitali: tablet, LIM, fotocamera, registratore, robot programmabili.