MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"GIUDICE ROSARIO LIVATINO"
Via Caminiti A. – 98027 ROCCALUMERA (Messina)
Tel: 0942-744138
meic83200g@istruzione.it meic83200g@pec.istruzione.it
www.icroccalumeragiudicelivatino.edu.it
Codice fiscale: 97106020833

CURRICOLO VERTICALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Indicazioni Nazionali 2025 – A. S. 2026/2027

PREMESSA

Il Curricolo della scuola dell'infanzia si fonda sull'idea di bambino come **persona competente, curiosa, attiva e capace di costruire significati attraverso l'esperienza, il gioco, la relazione, l'esplorazione e la ricerca**.

I cinque campi di esperienza costituiscono gli ambiti attraverso i quali il bambino incontra i sistemi simbolico-culturali e sviluppa progressivamente le proprie competenze.

RIFERIMENTI NORMATIVI

Il presente Curricolo d'Istituto è elaborato nel quadro dell'autonomia scolastica e incoerenza con la normativa nazionale vigente, con particolare riferimento a:

- **D.P.R. 8 marzo 1999**, **n. 275**, "Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche", con particolare riferimento all'**art. 8**, relativo alla definizione dei curricoli;
- **D.P.R. 20 marzo 2009**, **n. 89**, recante la revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione;
- **D.P.R 11 febbraio 2010**, relativo ai traguardi per lo sviluppo delle competenze e agli obiettivi di apprendimento dell'insegnamento della religione cattolica per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo;
- **Raccomandazione del consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018** relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- **Legge 20 agosto 2019**, **n. 92**, recante "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica";
- **D.M. 16 novembre 2012**, **n. 254**, recante le precedenti "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione", che continuano ad applicarsi, nel periodo transitorio, alle classi non ancora interessate dalle nuove Indicazioni;
- **D.M. 7 settembre 2024, n.183 – Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica**;
- **Nota MIM prot. n. 1312 del 12 marzo 2026**, relativa all'attuazione delle nuove Indicazioni Nazionali e alla gestione della fase transitoria a decorrere dall'anno scolastico 2026/2027.

In applicazione del D.M. n. 221/2025 e delle disposizioni ministeriali relative alla fase transitoria, a decorrere dall'anno scolastico 2026/2027 le nuove Indicazioni Nazionali trovano applicazione in tutte le sezioni della scuola dell'infanzia e, progressivamente, a partire dalle classi prime della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. Per le altre classi continuano ad applicarsi le Indicazioni Nazionali di cui al D.M. n. 254/2012 fino al completamento del relativo percorso.
Il **D.M. 221/2025** richiama espressamente, tra i propri presupposti, il DPR 275/1999, il DPR 89/2009, il DPR 11 febbraio 2010 per IRC, la Raccomandazione UE 2018, la legge 92/2019 e le precedenti Indicazioni del DM 254/2012, quindi questi riferimenti sono pienamente appropriati nella premessa del curricolo.

Il Curricolo può essere costruito attorno alle seguenti **finalità trasversali**:

1. **MATURAZIONE DELL'IDENTITÀ**
   - riconoscere e valorizzare la propria unicità;
   - sviluppare sicurezza e fiducia nelle proprie capacità;
   - riconoscere ed esprimere emozioni.

2. **CONQUISTA DELL'AUTONOMIA**
- prendersi cura di sé e degli altri;
- assumere piccoli incarichi e responsabilità;
- compiere scelte e portare a termine semplici attività.

3. **SVILUPPO DELLE COMPETENZE**
- imparare attraverso esperienza, gioco, esplorazione e ricerca;
- formulare domande e ipotesi;
- utilizzare linguaggi diversi per comunicare e rappresentare.

4. **CITTADINANZA E CONVIVENZA**
- rispettare regole condivise;
- ascoltare e confrontarsi;
- riconoscere la diversità come valore;
- prendersi cura degli spazi, delle persone e dell'ambiente.

5. **AVVIO AL PENSIERO CRITICO**
- osservare;
- confrontare;
- chiedere spiegazioni;
- collegare esperienze;
- motivare semplici scelte.

PRINCIPI METODOLOGICI COMUNI

- centralità del bambino e dei suoi tempi di sviluppo;
- apprendimento attraverso esperienza, gioco, esplorazione e scoperta;
- cura delle relazioni e del benessere;
- organizzazione intenzionale di spazi, tempi, routine e materiali;
- didattica laboratoriale, multisensoriale e cooperativa;
- inclusione e personalizzazione;
- osservazione sistematica e documentazione dei processi;
- alleanza educativa con le famiglie;
- uso mediato e consapevole di strumenti digitali adeguati all'età.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che quest'ultimi vanno scoprendo.
L'esperienza diretta, **il gioco**, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire il sistematizzare gli apprendimenti.
Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.
Nella scuola dell'infanzia, i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che a quest'età va intese in modo globale e unitario.

SEZIONE I - ETÀ 3 ANNI

Il percorso dei tre anni privilegia accoglienza, sicurezza affettiva, prime autonomie, esplorazione sensoriale, comunicazione e appartenenza al gruppo.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
Il sé e l'altro	Favorire il distacco sereno dalle figure familiari, la costruzione dell'identità e le prime forme di relazione e convivenza.	- Riconoscere sé stesso e il proprio nome. - Riconoscere adulti e compagni di riferimento. - Vivere serenamente il distacco dalla famiglia. - Esprimere bisogni ed emozioni fondamentali. - Accettare gradualmente le routine della giornata. - Giocare accanto e con gli altri. - Condividere materiali con la mediazione dell'adulto. - Comprendere e rispettare regole scolastiche. - Riconoscere l'appartenenza al gruppo sezione.	- Giochi di conoscenza e appartenenza. - Routine di ingresso, riordino, igiene e pranzo. - Circle time. - Giochi simbolici e di piccolo gruppo. - Incarichi molto semplici.	- Si separa progressivamente dalla figura di riferimento. - Esprime bisogni. - Partecipa alle routine. - Accetta la presenza dei pari. - Rispetta semplici regole. - Porta a termine incarichi.

Competenza attesa al termine del percorso dei 3 anni
Vive con crescente serenità la comunità scolastica, riconosce sé e gli altri e avvia comportamenti autonomi e rispettosi.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
Il corpo e il movimento	Sviluppare la conoscenza globale del corpo e il piacere del movimento.	- Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. - Camminare, correre, saltare e strisciare in situazioni semplici. - Sperimentare semplici percorsi. - Orientarsi negli spazi conosciuti. - Coordinare semplici movimenti. - Imitare gesti e posture. - Acquisire prime abitudini di igiene e sicurezza. - Utilizzare materiali manipolativi.	- Percorsi motori semplici. - Giochi imitativi. - Danze e filastrocche mimate. - Giochi con palle, cerchi e piccoli attrezzi. - Routine di cura personale.	- Si muove con sicurezza crescente. - Riconosce le parti del corpo. - Segue un percorso semplice. - Coordina gesti di base. - È autonomo nelle routine.

Competenza attesa al termine del percorso dei 3 anni
Utilizza il corpo con crescente sicurezza negli spazi e nelle attività quotidiane.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili

Immagini, suoni, colori	Favorire l'esplorazione sensoriale e il piacere di lasciare tracce, produrre suoni e rappresentare.	- Esplorare colori e materiali. - Sperimentare il segno grafico. - Riconoscere alcuni colori. - Manipolare materiali plastici. - Ascoltare e riprodurre semplici ritmi. - Cantare brevi filastrocche e canzoni. - Partecipare a giochi mimici e drammatici.	- Pittura con mani e strumenti. - Collage e manipolazione. - Ascolto di brevi brani. - Strumenti ritmici. - Canto e drammatizzazione.	- Utilizza diversi materiali. - Sperimenta colori e tecniche. - Riproduce semplici ritmi. - Si esprime attraverso gesto e colore.

Competenza attesa al termine del percorso dei 3 anni
Esplora e utilizza diversi linguaggi espressivi per comunicare vissuti ed emozioni.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
I discorsi e le parole	Sostenere il desiderio di comunicare e ampliare progressivamente	- Ascoltare brevi racconti. - Comprendere semplici consegne.	- Lettura ad alta voce. - Conversazioni sulle routine.	- Comprende consegne semplici. - Usa parole e frasi per comunicare.

	comprensione e produzione orale.	- Denominare persone, oggetti e azioni. - Utilizzare frasi brevi. - Esprimere bisogni e richieste. - Arricchire il vocabolario. - Memorizzare semplici filastrocche. - Mostrare interesse per libri e immagini.	- Giochi di denominazione. - Filastrocche e rime. - Libri illustrati.	- Ascolta un breve racconto. - Nomina elementi noti. - Interviene spontaneamente.

Competenza attesa al termine del percorso dei 3 anni
Comprende messaggi semplici e utilizza il linguaggio orale per comunicare bisogni, esperienze e interessi.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
La conoscenza del mondo	Promuovere curiosità e prime strategie di osservazione, confronto e orientamento.	- Esplorare oggetti e materiali. - Riconoscere uguaglianze e differenze evidenti. - Raggruppare oggetti secondo semplici criteri. - Distinguere grande / piccolo e tanto / poco in situazioni concrete.	- Travasi e manipolazioni. - Classificazioni con oggetti. - Giochi topologici. - Calendario delle routine. - Attività di educazione ambientale.	- Osserva e pone domande. - Raggruppa secondo una caratteristica. - Usa semplici indicatori spaziali. - Riconosce routine temporali. - Conta e confronta quantità.

		- Utilizzare dentro / fuori, sopra / sotto, vicino / lontano. - Riconoscere momenti ricorrenti della giornata. - Contare piccoli insiemi. - Esplorare l'ambiente.		

Competenza attesa al termine del percorso dei 3 anni
Esplora la realtà, riconosce semplici relazioni e utilizza prime strategie di classificazione, quantità, spazio e tempo.

SEZIONE II - ETÀ 4 ANNI

Il percorso dei quattro anni consolida autonomia e relazione, amplia linguaggio e capacità rappresentative e rende più intenzionali osservazione, confronto e organizzazione dell'esperienza.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
Il sé e l'altro	Consolidare identità, autonomia, appartenenza e capacità di cooperare.	- Rafforzare la propria identità. - Esprimere bisogni ed emozioni. - Svolgere routine con buona autonomia. - Assumere piccoli incarichi. - Partecipare alle attività di gruppo. - Rispettare i turni e regole condivise.	- Incarichi di sezione. - Giochi cooperativi. - Circle time. - Lettura di storie. - Conversazioni sulle emozioni. - Drammatizzazioni. - Giochi di conoscenza. - Educazione alla cura degli spazi e dei materiali.	- Riconosce sé stesso e le proprie caratteristiche. - Verbalizza bisogni ed emozioni. - Agisce con autonomia nelle routine. - Interagisce positivamente con i coetanei. - Collabora e rispetta semplici regole.

		- Riconoscere le emozioni proprie e altrui. - Riconoscere differenze individuali senza giudizio.		- Porta a termine incarichi. - Accetta differenze.

Competenza attesa al termine del percorso dei 4 anni
Partecipa alla vita del gruppo con crescente autonomia, riconoscendo emozioni, regole, responsabilità e differenze.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
Il corpo e il movimento	Consolidare schema corporeo, coordinazione, equilibrio e capacità espressiva.	- Rappresentare graficamente la figura umana. - Coordinare movimenti globali. - Eseguire percorsi motori. - Mantenere l'equilibrio in situazioni diverse. - Lanciare e ricevere oggetti. - Muoversi seguendo ritmo e indicazioni. - Controllare progressivamente motricità fine. - Utilizzare semplici concetti spaziali. - Riconoscere situazioni di rischio.	- Percorsi con ostacoli. - Giochi di equilibrio. - Giochi con la palla. - Attività ritmiche. - Ritaglio, infilatura e manipolazione. - Giochi di orientamento spaziale. - Attività sulle routine e sull'igiene personale.	- Riconosce e denomina le parti del corpo. - Coordina i movimenti. - Si orienta nello spazio. - Controlla il gesto grafico. - Segue ritmi. - Utilizza correttamente strumenti e materiali. - È autonomo nelle routine.

		- Consolidare le autonomie personali.		

Competenza attesa al termine del percorso dei 4 anni
Controlla il corpo in attività motorie ed espressive più articolate e adotta comportamenti di cura e sicurezza.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
Immagini, suoni, colori	Sviluppare intenzionalità espressiva, creatività e capacità di osservare produzioni artistiche e sonore.	- Utilizzare colori e tecniche espressive con maggiore intenzionalità. - Rappresentare esperienze e figure riconoscibili. - Combinare materiali diversi. - Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche. - Distinguere suoni forti / deboli e lunghi / brevi. - Partecipare a canti e drammatizzazioni. - Interpretare ruoli. - Utilizzare semplici strumenti digitali con guida per vedere, ascoltare o produrre.	- Laboratori grafico-pittorici. - Costruzioni e collage. - Body percussion. - Costruzione di strumenti musicali. - Canto e drammatizzazione. - Rielaborazione grafica di storie.	- Sceglie tecniche adeguate. - Rappresenta esperienze. - Riconosce e riproduce ritmi. - Descrive immagini. - Partecipa ad attività musicali. - Assume ruoli nelle drammatizzazioni.

Competenza attesa al termine del percorso dei 4 anni
Utilizza linguaggi grafici, plastici, musicali e corporei con crescente intenzionalità.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
I discorsi e le parole	Ampliare comprensione, lessico, capacità narrativa e partecipazione alla conversazione.	- Ascoltare e comprendere storie. - Comprendere consegne articolate. - Raccontare esperienze con una sequenza essenziale. - Formulare domande. - Utilizzare frasi sempre più articolate. - Giocare con rime e parole. - Partecipare a conversazioni rispettando il turno. - Distinguere immagini e scrittura.	- Letture dialogate. - Sequenze illustrate. - Giochi di rime. - Circle time. - Filastrocche. - Invenzioni di storie. - Racconti personali. - Storytelling.	- Comprende consegne articolate. - Racconta in ordine essenziale. - Ascolta con attenzione. - Utilizza un vocabolario adeguato. - Rispetta turni di parola. - Riconosce parole-segno familiari.

Competenza attesa al termine del percorso dei 4 anni
Comunica con frasi articolate, comprende narrazioni e organizza semplici racconti ed esperienze.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
La conoscenza del mondo	Consolidare capacità di classificare, ordinare, quantificare, orientarsi e formulare semplici previsioni.	- Osservare e descrivere oggetti. - Riconoscere forme geometriche semplici. - Confrontare grandezze. - Classificare secondo uno o più criteri. - Utilizzare indicatori spaziali e temporali con maggiore precisione. - Riconoscere semplici sequenze. - Ricostruire una breve sequenza di eventi. - Osservare elementi naturali e loro trasformazioni. - Contare e confrontare quantità. - Adottare comportamenti di cura dell'ambiente.	- Seriazioni. - Conteggi nelle routine. - Giochi di percorso. - Semplici esperimenti. - Osservazione stagionale. - Riciclo. - Attività di educazione ambientale.	- Osserva e pone domande. - Classifica e ordina. - Usa indicatori spazio-temporali. - Formula semplici ipotesi. - Conta e confronta quantità. - Mostra curiosità verso i fenomeni.

Competenza attesa al termine del percorso dei 4 anni
Organizza informazioni attraverso classificazioni, seriazioni, quantità, spazio e tempo e formula semplici ipotesi sulla realtà.

SEZIONE III - ETÀ 5 ANNI

Il percorso dei cinque anni consolida autonomia, linguaggi e strategie cognitive prepara il passaggio alla primaria attraverso competenze mature, senza anticipare apprendimenti formalizzati propri del successivo ordine di scuola.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
Il sé e l'altro	Promuovere identità consapevole, autonomia, responsabilità, cooperazione e prime forme di cittadinanza.	- Consolidare la propria identità personale e sociale. - Riconoscere, denominare e regolare progressivamente emozioni e comportamenti. - Comprendere il punto di vista altrui. - Cooperare per un obiettivo comune. - Portare a termine incarichi. - Agire autonomamente nelle routine. - Rispettare e contribuire alla costruzione di regole condivise. - Rispettare differenze culturali, personali e familiari.	- Incarichi e responsabilità. - Giochi cooperativi. - Circle time. - Lettura di storie. - Conversazioni sulle emozioni. - Drammatizzazioni. - Giochi cooperativi. - Educazione alla cura degli spazi e dei materiali. - Progetti di cittadinanza	- Assume responsabilità. - Motiva comportamenti. - Collabora per uno scopo. - Porta a termine incarichi. - Interagisce con i coetanei. - Manifesta bisogni ed emozioni. - Gestisce conflitti con crescente autonomia. - Rispetta differenze e regole.

Competenza attesa al termine del percorso dei 5 anni
Agisce con autonomia e responsabilità nella comunità scolastica, coopera e riconosce il valore delle regole e delle differenze.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili

Il corpo e il movimento	Consolidare padronanza corporea, coordinazione globale e fine, autonomia e sicurezza.	- Rappresentare lo schema corporeo in modo articolato. - Coordinare schemi motori combinati. - Eseguire percorsi rispettando consegne e riferimenti spaziali. - Controllare equilibrio statico e dinamico. - Utilizzare correttamente i concetti topologici. - Rafforzare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine. - Gestire autonomamente le principali pratiche di cura personale. - Utilizzare il corpo per comunicare e rappresentare. - Riconoscere situazioni di rischio.	- Percorsi motori. - Giochi di squadra. - Laboratori di motricità fine. - Attività ritmiche. - Drammatizzazione. - Pregrafismo. - Giochi di orientamento spaziale.	- Rispetta regole motorie. - Coordina schemi complessi. - Rappresenta il corpo in modo articolato. - Controlla motricità fine. - Segue ritmi. - Utilizza correttamente strumenti e materiali. - È autonomo nelle routine.

Competenza attesa al termine del percorso dei 5 anni
Padroneggia il corpo nelle principali attività motorie ed espressive e agisce con autonomia e sicurezza.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
Immagini, suoni, colori	Sviluppare progettualità, creatività e capacità	- Progettare e realizzare elaborato grafici e plastici.	- Atelier grafico. - Progetti collettivi.	- Progetta prima di realizzare.

	di utilizzare e interpretare diversi linguaggi espressivi.	- Scegliere e utilizzare consapevolmente tecniche e materiali. - Rappresentare graficamente esperienze e vissuti. - Riprodurre ritmi e sequenze sonore. - Cantare rispettando ritmo e andamento. - Partecipare a semplici produzioni teatrali e musicali. - Utilizzare semplici strumenti digitali con guida per vedere, ascoltare o produrre.	- Ascolto e produzione musicale. - Costruzione di strumenti musicali. - Canto e drammatizzazione. - Rielaborazione grafica di storie.	- Spiega scelte espressive. - Riconosce elementi di immagini e suoni. - Usa strumenti digitali con regole. - Partecipa ad attività musicali. - Assume ruoli nelle drammatizzazioni.

Competenza attesa al termine del percorso dei 5 anni
Progetta e realizza produzioni espressive utilizzando consapevolmente linguaggi, materiali, suoni, immagini e movimento.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
I discorsi e le parole	Consolidare padronanza orale, capacità narrativa, lessico, ascolto e consapevolezza linguistica.	- Ascoltare, comprendere e rielaborare racconti. - Comprendere consegne composte da più azioni. - Raccontare esperienze in modo coerente.	- Narrazione e invenzione di storie. - Biblioteca di sezione. - Giochi fonologici. - Sequenze narrative. - Scrittura spontanea.	- Comprende testi più articolati. - Racconta con coerenza. - Usa lessico appropriato. - Argomenta in forma semplice. - Mostra interesse per la lingua scritta.

		- Comprendere alcune funzioni della lingua scritta. - Utilizzare un lessico ricco e pertinente. - Giocare con sillabe, rime e suoni iniziali / finali. - Partecipare a conversazioni argomentando il proprio punto di vista. - Sperimentare spontaneamente segni e scritture senza anticipare l'insegnamento formale.	- Conversazioni e problem-solving verbale. - Racconti personali. - Storytelling.	- Riconosce parole-segno familiari.

Competenza attesa al termine del percorso dei 5 anni
Comprende e produce messaggi e narrazioni articolate, usa il linguaggio per pensare, comunicare e confrontarsi e mostra prerequisiti linguistici funzionali alla primaria.

Campo d'esperienza	Finalità	Obiettivi di apprendimento	Esperienze e attività significative	Indicatori osservabili
La conoscenza del mondo	Sviluppare pensiero logico, scientifico e spaziale attraverso osservazione, misura intuitiva, quantità, relazioni e ricerca.	- Ordinare e seriare. - Associare quantità a rappresentazioni simboliche. - Confrontare quantità e utilizzare il conteggio in situazioni significative. - Classificare secondo più proprietà.	- Percorsi. - Conteggio e giochi matematici. - Calendari e sequenze. - Esperimenti. - Osservazioni naturalistiche. - Riciclo.	- Rappresenta percorsi. - Classifica secondo più criteri. - Utilizza concetti spaziali e temporali. - Formula e verifica ipotesi. - Conta e confronta quantità.

		- Orientarsi e rappresentare semplici percorsi. - Ordinare secondo grandezza, lunghezza, altezza e quantità. - Utilizzare il numero per contare, confrontare e risolvere semplici problemi. - Ricostruire semplici esperienze personali utilizzando gli indicatori prima, dopo, durante, infine e riconoscere semplici relazioni di causa-effetto. - Individuare punti di riferimento nello spazio vissuto e descrivere verbalmente semplici percorsi utilizzando indicatori topologici. - Osservare fenomeni e formulare ipotesi. - Riconoscere relazioni tra viventi e ambiente. - Adottare comportamenti sostenibili.	- Attività di educazione ambientale.	- Mostra curiosità verso i fenomeni.

Competenza attesa al termine del percorso dei 5 anni
Utilizza strategie logiche, quantitative, spaziali e scientifiche per organizzare l'esperienza e affrontare semplici problemi.

EDUCAZIONE CIVICA TRASVERSALE

L'educazione civica attraverso i campi di esperienza e si realizza nelle routine, nelle relazioni, nella cura degli ambienti e nelle prime esperienze di cittadinanza.
L'obiettivo generale è quello di promuovere nel bambino **atteggiamenti di rispetto, responsabilità, con collaborazione, inclusione e cura di sé, degli altri e dell'ambiente**, ponendo le basi per una partecipazione consapevole alla vita della comunità.

1. Il sé e l'altro – Cittadinanza

- Rispettare le regole della sezione e della scuola.
- Imparare ad ascoltare e rispettare gli altri.
- Condividere giochi e materiali.
- Collaborare e aiutare i compagni.
- Riconoscere e gestire le proprie emozioni.
- Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità.

2. Il corpo e il movimento – Benessere e sicurezza

- Conoscere e rispettare il proprio corpo e quello degli altri.
- Acquisire corrette abitudini igieniche.
- Comprendere semplici comportamenti per la sicurezza.
- Rispettare gli spazi comuni.

3. Immagini, suoni, colori – Cultura e creatività

- Rappresentare attraverso disegni e attività artistiche i valori della cittadinanza.
- Conoscere simboli della comunità, come la bandiera italiana.
- Esprimere attraverso l'arte emozioni, idee e messaggi di rispetto.

4. I discorsi e le parole – Comunicazione e rispetto

- Ascoltare gli altri e attendere il proprio turno.
- Esprimere bisogni, opinioni ed emozioni.
- Utilizzare parole gentili.
- Comprendere racconti e storie che affrontano amicizia, solidarietà, rispetto e inclusione.

5. La conoscenza del mondo – Ambiente e sostenibilità

- Rispettare la natura e gli animali.
- Imparare a non sprecare acqua e materiali.
- Differenziare i rifiuti.
- Prendersi cura degli spazi scolastici.
- Osservare i cambiamenti dell'ambiente e delle stagioni.

6. Educazione digitale

- Utilizzare semplici strumenti digitali con la guida dell'adulto.
- Comprendere che tablet, computer e altri dispositivi hanno regole di utilizzo.
- Avvicinarsi a un uso consapevole e responsabile della tecnologia.

INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

La progettazione considera livelli di sviluppo, stili, bisogni e potenzialità individuali.
Obiettivi e attività possono essere graduati, mediati e documentati in coerenza con i percorsi personalizzati, valorizzando ogni forma significativa di partecipazione.

- Routine prevedibili e supporti visivi
- Consegne brevi e graduate
- Materiali multisensoriali
- Tempi flessibili
- Piccolo gruppo e tutoring
- Comunicazione aumentati o altri supporti, quando previsti
- Valorizzazione dei progressi individuali

OSSERVAZIONE, DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE FORMATIVA

La valutazione nella scuola dell'infanzia ha prevalentemente carattere formativo e accompagna il processo di crescita del bambino.
È basata soprattutto su:

- osservazione occasionale e sistematica;
- documentazione delle esperienze;
- conversazioni;
- elaborati e produzioni dei bambini;
- compiti autentici e situazioni di gioco;
- osservazioni per competenze.

RACCORDO 5 ANNI – CLASSE PRIMA DELLA SCUOLA PRIMARIA

Giochi fonologici, rime, sillabe, narrazione	Italiano: letto-scrittura e consapevolezza fonologica
Conteggio, quantità, seriazione, classificazione	Matematica: numero, relazioni e problemi
Sequenze temporali	Storia: successione, contemporaneità e durata
Percorsi e indicatori topologici	Geografia: orientamento e rappresentazione dello spazio
Osservazione, domande, ipotesi	Scienze: metodo di indagine
Sequenze e istruzioni	Informatica: algoritmi e pensiero computazionale
Motricità fine e coordinazione oculo-manuale	Scrittura manuale e gestione dello spazio grafico
Autonomia, regole e cooperazione	Educazione civica e vita della classe
Eseguire, verbalizzare e rappresentare semplici sequenze di istruzioni; Ordinare azioni finalizzate al raggiungimento di uno scopo;	Educazione digitale

Individuare e correggere semplici errori in una sequenza operativa attraverso attività ludiche e di coding unplugged;	

Il raccordo non anticipa l'insegnamento formalizzato di lettura, scrittura e calcolo ma costruisce i prerequisiti cognitivi, linguistici, motori, relazionali e motivazionali necessari.