

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA
ENTE GESTORE
SUORE DELLE DIVINE VOCAZIONI



INTRODUZIONE

Il **curricolo** è il documento fondamentale che organizza conoscenze, abilità e competenze, garantendo continuità tra infanzia, primaria e secondaria, definisce il percorso formativo verticale, integrando l'educazione civica e valorizzando l'identità scolastica in un'ottica inclusiva. Il curricolo d'Istituto è parte integrante e fondamentale del Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF), rappresentando il percorso didattico, educativo e formativo progettato dalla scuola in autonomia. Esso traduce le Indicazioni Nazionali in obiettivi di apprendimento competenze, abilità e conoscenze, personalizzandoli in base al contesto locale.

La finalità delle **Indicazioni nazionali** è quella di essere una **guida per progettare il curricolo scolastico, garantendo unità e coerenza nell'insegnamento su tutto il territorio italiano**. Le Indicazioni Nazionali definiscono le competenze al termine del primo ciclo di istruzione, gli obiettivi generali e gli obiettivi specifici di apprendimento che devono essere presi in considerazione dalle scuole per **garantire che ogni alunno possa raggiungerli**, assicurando l'unità del sistema nazionale e la qualità del servizio scolastico.

Dal punto di vista metodologico, degli strumenti e delle strategie didattiche, le Indicazioni Nazionali non costituiscono un sistema rigido, fornendo degli esempi, ma lasciando la piena autonomia agli Istituti nella scelta e **nell'approccio didattico ritenuto più efficace** per il raggiungimento degli obiettivi stabiliti dal Curricolo di Istituto e promuovendo l'innovazione didattica.

Il passaggio dalle Indicazioni Nazionali del 2012 alle Indicazioni Nazionali del 2025 sarà graduale a partire dall'anno scolastico 2026-27 iniziando nella Scuola dell'Infanzia e nelle sole classi prime della Scuola primaria. Per le restanti classi rimarranno in vigore le Indicazioni Nazionali del 2012 fino al completamento del loro percorso. Il presente Curricolo verticale integra al suo interno gli assunti delle Indicazioni Nazionali per il curricolo Scuola dell'infanzia e Scuole del Primo ciclo di istruzione del 2025 e i riferimenti di quelle del 2012 rispettando la scansione delle varie classi e con la prospettiva graduale di integrare ed armonizzare anno per anno il Curricolo fino ad arrivare a regime con le Nuove Indicazioni.

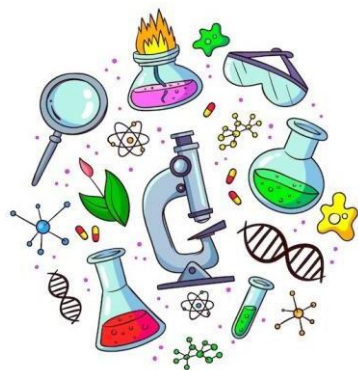


Come si afferma nel DM 221/2025 le Indicazioni del DM 254/2012 “cessano di avere efficacia a decorrere dall’anno scolastico 2026/2027 per la scuola dell’infanzia, dall’anno scolastico 2028/2029 per la scuola secondaria di primo grado e dall’anno scolastico 2030/2031 per la scuola primaria” (articolo 5, comma 3).

Le sezioni del Curricolo che seguono le Indicazioni Nazionali del 2025 sono quelle riferite alla Scuola dell’infanzia, integralmente, e alle prime classi della Scuola primaria.

Le nuove Indicazioni Nazionali 2025 rafforzano l'**approccio interdisciplinare**, la **didattica laboratoriale** e l'**uso delle tecnologie digitali**, puntando a formare cittadini consapevoli attraverso un curricolo che valorizza le radici occidentali (Storia), potenzia l'educazione linguistica (con l'introduzione facoltativa del **Latino** dalla classe seconda della SSI) e integra l'**intelligenza artificiale**, il pensiero computazionale e la manualità, pur recuperando anche pratiche tradizionali come la scrittura in corsivo e la memorizzazione di testi poetici.

Il curricolo si incentra sullo sviluppo delle **competenze**, declinate in conoscenze e abilità allineate alle Indicazioni Nazionali, per guidare l'alunno verso la costruzione di un sapere autonomo, critico e consapevole. **Tale percorso mira a promuovere** la piena maturazione della persona, lo sviluppo delle competenze chiave europee e l'esercizio di una cittadinanza responsabile, attraverso l'integrazione del 'saper fare' con il 'saper essere' in situazioni note e nuove.



Le Nuove Indicazioni Nazionali promuovono un'istruzione **matematico-scientifico-tecnologica (STEM) integrata e interdisciplinare**. L'informatica sarà introdotta sin dalla scuola primaria. L'obiettivo prioritario è quello di formare cittadini capaci di navigare nella complessità del mondo contemporaneo e di progettare il futuro. In coerenza con le Linee guida per le discipline STEM del 2023, **si sottolinea la necessità di partire dalla realtà e dall'esperienza dell'alunno per giungere alla teoria**. Questo approccio, basato sull'osservazione del mondo circostante e sull'interazione concreta con esso, permette di appassionare lo studente allo studio delle materie scientifiche, e in parti colare della matematica. Le STEM diventano un vero e proprio "**laboratorio di idee**" dove **gli studenti sperimentano la conoscenza in modo concreto e attivo**: formulano ipotesi, progettano, discutono, argomentano. **L'approccio laboratoriale non solo incoraggia un apprendimento profondo e significativo, ma favorisce anche lo sviluppo di un atteggiamento positivo nei confronti delle discipline STEM**. Sono previsti **raccordi interdisciplinari** che mirano a stimolare il pensiero critico e creativo.

L'approccio laboratoriale assume un'importanza fondamentale per tutte le discipline e non è legato esclusivamente alle attività di laboratorio come spazio fisico. Come riportato nelle Indicazioni nazionali 2025 “L'approccio laboratoriale, inteso come trasformazione dell'aula in un vero e proprio **laboratorio di idee**, dove l'azione, la collaborazione e la riflessione sono intrecciate per generare un apprendimento profondo e significativo, costituisce la chiave per raggiungere questo obiettivo ed è il punto di forza di queste Indicazioni. L'alunno non è fruitore passivo di informazioni, ma soggetto attivo, che formula le proprie congetture, progetta e sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte, raccoglie dati, costruisce significati, trae conclusioni, in un'ottica interdisciplinare e collaborativa”. L'approccio laboratoriale è una metodologia didattica attiva ("*learning by doing*") che trasforma lo studente in protagonista del proprio apprendimento, coniugando teoria e pratica per favorire una comprensione profonda, critica e duratura. Promuove competenze trasversali, l'inclusione, la motivazione e la valorizzazione dell'errore come risorsa, incentiva il lavoro di gruppo, la comunicazione e il confronto tra pari.

Fondamentale è la valorizzazione degli **spazi di apprendimento**. Gli spazi sono fondamentali per creare un ambiente stimolante e favorevole per la crescita e per il miglioramento delle competenze. La configurazione dello spazio fisico della scuola può rappresentare per insegnanti e studenti l'opportunità di svolgere attività didattiche utilizzando diverse modalità organizzative come, ad esempio, il lavoro di gruppo e la *peer education*. Lo spazio aula è molto importante perché connota in modo significativo la modalità di "fare scuola". Infatti, privilegiare un approccio innovativo nella stessa disposizione dei banchi dà la possibilità di creare una scuola fondata sull'attività, sul confronto, sulla collaborazione e sullo sviluppo del senso critico, fornendo una nuova centralità a studenti e insegnanti, nell'ottica del miglioramento verso l'eccellenza.

Notevole importanza è, inoltre, l'attenzione all'**inclusione** per garantire a ciascuno pari opportunità in un clima di **accoglienza e benessere**.



La valutazione è di sostegno all'apprendimento anche perché contribuisce a fornire il senso di ciò che l'alunno sta apprendendo. Nella **valutazione sommativa** non ci si può limitare alla semplice espressione di un giudizio sul possesso di abilità e di conoscenze, ma su come l'alunno riesca a padroneggiarle per agire nella realtà o risolvere problemi complessi. La **valutazione formativa** è parte integrante del processo educativo e ne regola il suo dinamico svolgersi. È molto importante considerare le funzioni valutative in un processo circolare: infatti, nella programmazione si formula un giudizio preventivo sull'assunzione di scelte, attraverso la valutazione formativa si accompagna l'alunno nel processo di apprendimento prevedendo degli aggiustamenti nel percorso, nella valutazione sommativa si esprime un giudizio complessivo sull'apprendimento conseguito dagli allievi, per poi arrivare ad una valutazione della qualità dell'istruzione che comprende anche la valutazione di quanto è stato realizzato sotto il profilo organizzativo all'interno della scuola. Questo porterà poi ad assumere nuove decisioni inerenti alla programmazione futura in un processo di continuo sviluppo e miglioramento.



CURRICOLO SCUOLA DELL' INFANZIA

con riferimento alle Competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2025

Nel contesto educativo attuale, la Scuola dell'Infanzia riveste un ruolo fondamentale nella formazione integrale dei bambini, non solo come luogo di apprendimento, ma anche come ambiente di socializzazione, esplorazione e sviluppo delle competenze individuali. Alla luce delle Competenze chiave europee e delle Indicazioni Nazionali 2025, il curriculum della Scuola dell'Infanzia si propone di orientare l'attività educativa verso una visione globale e inclusiva, capace di valorizzare la singolarità di ogni bambino e di promuovere il benessere emotivo, sociale e cognitivo.

Le Competenze chiave europee sottolineano l'importanza di sviluppare abilità fondamentali che permettano ai giovani cittadini di affrontare le sfide della vita moderna e di interagire attivamente nella società. Tra queste competenze, si evidenziano la comunicazione nella madrelingua, la competenza matematica, le competenze digitali, e la consapevolezza sociale e civica. Allineandosi a tali principi, le Indicazioni Nazionali 2025 delineano un quadro pedagogico che incoraggia l'inclusione, la creatività, il pensiero critico e la capacità di lavorare in gruppo.



Il nostro curriculum si articola quindi in esperienze che stimolano la curiosità, la scoperta e il gioco, elementi essenziali del percorso di apprendimento nella prima infanzia. Attraverso attività ludiche, artistiche e motorie, intendiamo promuovere un approccio educativo che integri le dimensioni cognitive, affettive e relazionali, facilitando così lo sviluppo di competenze trasversali che accompagneranno i bambini nel loro percorso educativo e personale.

In questo contesto, la figura dell'insegnante si configura come facilitatore di esperienze significative, in grado di ascoltare, osservare e guidare i bambini nella costruzione attiva del loro sapere e come programmatore ed organizzatore di occasioni finalizzate alla crescita. La nostra proposta educativa sarà quindi caratterizzata da un'attenzione particolare alle diversità e ai bisogni individuali, ritenendo che ogni bambino abbia diritto a un'educazione di qualità che lo aiuti a esprimere al meglio il proprio potenziale.

In sintesi, il nostro curriculum della Scuola dell'Infanzia si fonda su un approccio integrato e inclusivo, ispirato alle Competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2025, con l'obiettivo di fornire ai bambini gli strumenti necessari per diventare cittadini consapevoli, responsabili e aperti al mondo.

SEZIONE A: Traguardi Formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza Alfabetico Funzionale Competenza multilinguistica
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
CAMPI D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE La lingua è uno strumento fondamentale per comunicare, conoscere e costruire relazioni, permettendo ai bambini di esprimere il proprio pensiero e di confrontarsi con gli altri a partire dalle esperienze quotidiane. La padronanza della lingua italiana, nel rispetto delle lingue d'origine e delle diversità culturali, si sviluppa attraverso situazioni comunicative reali e attività quotidiane come il dialogo, il racconto, la descrizione e il gioco, che rafforzano competenze linguistiche, cognitive, emotive e sociali. Nella fascia 3-6 anni i bambini possiedono competenze linguistiche diverse, che richiedono osservazione e attenzione anche in presenza di disabilità o Bisogni Educativi Speciali. Le attività ludiche, manipolative ed esplorative favoriscono lo sviluppo del pensiero riflessivo, l'arricchimento del lessico e il miglioramento della pronuncia. Accanto all'italiano, la familiarizzazione con una seconda lingua, attraverso approcci ludici e sonori, promuove l'apertura a lingue e culture diverse. Infine, l'incontro con la lingua scritta avviene in modo naturale tramite l'esplorazione dei segni grafici e la lettura animata di libri per l'infanzia.
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	
• 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.	

ABILITÀ		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Ascoltare e comprendere messaggi verbali e storie. Acquisire e comprendere nuovi vocaboli. Utilizzare il linguaggio per interagire e esprimere bisogni. Parlare con i coetanei e i grandi per raccontare esperienze personali. Accostarsi alla lettura per immagini. Memorizzare e ripetere semplici filastrocche e poesie. Comprendere semplici comunicazioni collegate a un rinforzo mimico gestuale e motorio (es. TPR). Ascoltare, comprendere e memorizzare brevi e semplici filastrocche, canzoni prodotte dall'insegnante o da supporti multimediali. Capire e eseguire semplici comandi e richieste in lingua straniera.	Acquisire capacità di ascolto e comprensione. Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e espressione verbale. Utilizzare il linguaggio per comunicare emozioni. Comprendere una breve storia attraverso i nessi temporali (prima, dopo e fine). Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti. Arricchire il lessico. Memorizzare e recitare poesie e filastrocche. Rappresentare attraverso il disegno. Verbalizzare la produzione grafica. Riconoscere il proprio nome. Comprendere ed eseguire semplici consegne date in lingua. Ascoltare e riprodurre brevi e semplici filastrocche, canzoni prodotte dall'insegnante o da supporti multimediali. Sperimentare alcuni usi e tradizioni di altre culture.	Comprendere l'argomento principale dei discorsi affrontati in sezione. Comprendere e comunicare stati d'animo propri e altrui. Ascoltare racconti e riferire informazioni su di esso attraverso domande stimolo. Recitare filastrocche e poesie. Comprendere e dare semplici istruzioni su di un gioco od una attività conosciuta. Pronunciare correttamente le parole. Formulare e strutturare frasi di senso compiuto. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Leggere per immagini. Ricostruire in sequenze un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. Acquisire le capacità percettive e manuali necessarie per l'ordine visuo-spaziale dello spazio grafico. Comprendere ed eseguire semplici consegne date in lingua. Ascoltare e riprodurre brevi e semplici filastrocche, canzoni prodotte dall'insegnante o da supporti multimediali. Ascoltare e riprodurre brevi e semplici frasi. Sperimentare alcuni usi e tradizioni di altre culture. Interagire nel gioco utilizzando strutture e lessico già acquisiti. Percepire differenze espressive collegate alle diverse lingue utilizzate con la guida dell'insegnante. Comprendere vocaboli, e brevi frasi di uso quotidiano già noti, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Giochi di denominazione (Che cos'è?). Lettura di albi illustrati semplici. Filastrocche ritmate. Giochi simbolici (telefono, cucina, negozio). Ascolto di suoni e parole ripetute. Tracce e scarabocchi intenzionali. Ascolto di suoni, parole e brevi frasi in una seconda lingua. Riconoscimento e imitazione di suoni, ritmi e intonazioni. Comprensione globale di parole legate a routine quotidiane. Uso spontaneo di gesti, mimica e movimento per comunicare. Partecipazione a canzoncine, filastrocche e giochi sonori. Esposizione a lingue diverse presenti nel gruppo sezione. Sviluppo di atteggiamenti di curiosità e apertura verso lingue diverse.	Giochi di rime ed "Indovina la parola". Storie inventate con immagini in sequenza. Drammatizzazione con burattini. Conversazioni guidate dopo la lettura. Classificazioni di immagini/parole. Copia spontanea di lettere. Comprensione di semplici istruzioni e consegne in lingua Associazione parola-immagine-azione Riproduzione di parole ed espressioni di uso frequente Ampliamento del lessico relativo a: corpo colori oggetti animali Partecipazione a giochi di ruolo, canti e drammatizzazioni Riconoscimento dell'esistenza di lingue e culture diverse Utilizzo della lingua in contesti ludici e comunicativi.	Laboratorio di narrazione (Storie inventate, sequenze). Drammatizzazioni con ruoli. Filastrocche complesse, indovinelli. Osservazione di titoli etichette e parole chiave. Attività di pregrafismo e scrittura spontanea. Comprensione di brevi messaggi, storie e dialoghi semplici. Uso intenzionale di parole ed espressioni per comunicare. Formulazione di frasi semplici in contesti guidati. Arricchimento del lessico su temi di esperienza quotidiana. Confronto tra suoni e parole di lingue diverse. Prima consapevolezza delle differenze linguistiche e culturali. Partecipazione attiva a storytelling, giochi simbolici e drammatizzazioni.

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.

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
L'alunno riesce ad ascoltare un breve racconto e/o un'esperienza cogliendo l'argomento. Sa ricostruire attraverso le immagini un racconto ascoltato. Riconosce alcuni simboli utilizzati nel contesto scolastico e attribuisce loro un significato corretto. L'alunno riesce ad ascoltare e sa ricostruire attraverso le immagini una filastrocca e/o canzoncina ascoltata in lingua straniera. Comprende semplici comandi in lingua straniera.	Il bambino ascolta un racconto e comprende gli elementi più evidenti. Riesce a ricostruire una semplice storia riproducendola in sequenze. Sa attribuire un significato a simboli condivisi. Riesce a memorizzare e a riprodurre canti e filastrocche. Evidenzia curiosità per la lingua scritta. Comincia a fare prime associazioni tra parola scritta e detta. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inverte nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni ed i significati. Comprende semplici comandi in lingua straniera. Il bambino ascolta e ricostruisce una semplice storia in lingua straniera riproducendola in sequenze. Sa attribuire un significato a simboli condivisi. Riesce a memorizzare e a riprodurre canti e filastrocche in lingua.	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e dà spiegazioni, usa il linguaggio per pianificare un'attività e definirne le regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. Distingue i grafemi da altri segni grafici. Riesce a distinguere i numeri dalle lettere. Dà alcune parole sa realizzare delle rime. Utilizza semplici frasi standard in lingua straniera che ha imparato a memoria, per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Recita poesie e canzoncine imparare a memoria in lingua straniera. Dà delle illustrazioni o degli oggetti, sa nominarli, utilizzando i termini che conosce.

SEZIONE B: Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria Competenza digitale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale sociale e capacità di imparare ad imparare
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
CAMPI D'ESPERIENZA	CONOSCENZA DEL MONDO Il bambino costruisce conoscenze e identità fin dalla nascita attraverso l'esplorazione dell'ambiente e le relazioni con adulti e pari. Tra i 3 e i 6 anni sviluppa un primo pensiero riflessivo grazie alla narrazione delle esperienze e alla loro rappresentazione con diversi linguaggi espressivi, ponendo le basi dei saperi che saranno approfonditi nella scuola primaria. Un uso eccessivo dei dispositivi digitali e la ridotta esplorazione del mondo reale possono ostacolare una conoscenza autentica della realtà; per questo la scuola dell'infanzia promuove un apprendimento per scoperta e ricerca, valorizzando il gioco, la narrazione e le esperienze artistiche. Attraverso attività concrete e manipolative, i bambini conoscono le caratteristiche degli oggetti, dei materiali e dei fenomeni naturali, sviluppando competenze motorie, percettive e cognitive. L'esperienza dello spazio favorisce la comprensione delle forme, delle relazioni spaziali e l'uso di un linguaggio adeguato. La scuola dell'infanzia stimola inoltre l'osservazione della natura, la formulazione di ipotesi sulle trasformazioni della materia e sui processi vitali di animali e piante, insieme a una prima familiarizzazione con quantità, numero, classificazione e misura. Il gioco con materiali diversi sostiene creatività, curiosità, immaginazione e piacere della scoperta.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- 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.

ABILITÀ'		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Interessarsi agli animali e ai fenomeni naturali. Scoprire, osservare, utilizzare i sensi per esplorare oggetti. Percepire la differenza di oggetti e materiali in base a colore e forma. Riconoscere cerchio e quadrato. Scoprire le quantità (uno-pochi-tanti). Scoprire l'uso linguistico del numero. Orientarsi negli spazi scuola. Localizzare oggetti nello spazio scoprendo i rapporti topologici. Percepire la scansione temporale: prima-dopo.	Esplorare gli ambienti circostanti. Iniziare a rispettare la natura. Discriminare oggetti e materiali secondo le caratteristiche sensoriali. Raggruppare per forma, colore, dimensione. Seriare due/tre elementi in ordine crescente e decrescente. Confrontare le quantità (di più-di meno-uguale). Riconoscere le principali figure geometriche e associarle ad elementi della realtà. Comparare due lunghezze e due grandezze diverse (lungo-corto, largo-stretto, grande-piccolo, alto- basso). Muoversi e disporsi nello spazio secondo indicazioni ricevute rispettando gli indicatori topologici. Ricostruire semplici azioni e procedure. Scoprire la scansione temporale attraverso le proprie azioni.	Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. Porre domande sulle cose e la natura. Riconoscere la relazione causa-effetto. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. Raggruppare secondo criteri (dati o personali). Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Acquisire il concetto di simmetria. Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. Costruire modelli e plastici.

		Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Costruire modelli di rappresentazione della realtà
--	--	---

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Colori, forme semplici (cerchio, quadrato). Piccole quantità (1-2-3). Confronti semplici: grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto. Classificazioni per un solo criterio. Sequenze brevi (prima/dopo). Giochi di incastri, costruzioni, puzzle semplici. Spazio fisico: dentro/fuori, sopra/sotto. I cinque sensi e le esplorazioni sensoriali. Elementi naturali: acqua, terra, sabbia, aria. Osservazione di piante, foglie, animali comuni. Cambiamenti visibili (scioglimento del ghiaccio, crescita di una piantina). Materiali differenti (morbido/duro, pesante/leggero). Routine di cura dell'ambiente: annaffiare, riordinare, rispettare la natura.	Colori e forme più articolate (triangolo, rettangolo). Classificazioni secondo due criteri. Ordinamenti: dal più piccolo al più grande, dal più corto al più lungo. Confronto tra quantità: di più/di meno/uguale. Pattern semplici (AB, AAB). Prime rappresentazioni grafiche (raggruppamenti, linee, simboli). Spazio: vicino/lontano, davanti/dietro. Caratteristiche degli elementi naturali (liquido/solido, caldo/freddo). Osservazione dei cicli naturali (stagioni, crescita di una pianta). Semplici esperimenti: galleggia/affonda, scioglie/non scioglie. Vita di animali comuni (uccellini, insetti). Trasformazioni dei materiali con manipolazioni: pasta di sale, argilla, farina. Semplici strumenti scientifici (lente d'ingrandimento, contenitori, travasi).	Numeri e quantità fino a 10 o oltre, in contesti quotidiani. Conteggio stabile e corrispondenza biunivoca. Addizioni/sottrazioni spontanee in situazioni reali. Pattern complessi (ABC, AABB). Rappresentazioni di dati semplici: tabelle, grafici con simboli. Relazioni e misure: peso, capacità, lunghezza (non convenzionali). Spazio: lateralizzazione (destra/sinistra), percorsi, mappe semplici. Cicli naturali completi (ciclo dell'acqua, vita della pianta). Proprietà dei materiali: assorbe/non assorbe, trasparente/opaco, elastico/rigido. Semplici esperimenti con ipotesi e verifiche. Cambiamenti nel tempo: crescita, trasformazioni chimico-fisiche (farina→impasto→pane). Fenomeni atmosferici: pioggia, vento, sole, nuvole. Osservazioni con strumenti (lente, contenitori graduati non numerati, bilance artigianali). Rispetto e cura dell'ambiente, raccolta differenziata

SEZIONE C: Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale Competenza digitale
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22 maggio 2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
CAMPI D'ESPERIENZA	IMMAGINI SUONI E COLORI L'espressione creativa dei vissuti attraverso emozioni, pensieri e sensazioni è un canale fondamentale di comunicazione, relazione e apprendimento nella scuola dell'infanzia. L'esplorazione di materiali diversi e l'incontro con molteplici linguaggi artistici (musicali, grafico-pittorici, corporei, plastici e audiovisivi) favoriscono lo sviluppo delle capacità percettive, cognitive, relazionali ed espressive dei bambini, rafforzando la conoscenza di sé e degli altri e la fiducia in sé stessi. Le esperienze artistiche, vissute anche in forma laboratoriale e attraverso l'osservazione di opere d'arte e ambienti reali, permettono di acquisire dimestichezza con un linguaggio universale, inclusivo e simbolico. Al contrario, la povertà di stimoli estetici e un uso eccessivo dei dispositivi digitali possono ostacolare lo sviluppo della percezione sensoriale, dell'attenzione e della capacità riflessiva. Per questo è essenziale educare fin dalla scuola dell'infanzia a un uso consapevole e mediato dei nuovi linguaggi multimediali, integrandoli con l'esperienza concreta, per ampliare le possibilità espressive e creative dei bambini.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

- 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 con l'utilizzo di strumenti musicali di cui la scuola dispone o anche realizzati dai bambini con materiali di riciclo.
 - 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.
- Utilizzare la LIM come supporto per l'apprendimento, con la guida del docente.
- Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video con il supporto del docente.
- Interagire con semplici giochi didattici.
- Utilizzare semplici software ludico-grafici sotto la guida dell'insegnante.
- Conoscere le principali regole di utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto.
- Avere cura dei dispositivi digitali.
- Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche sperimentando semplici attività di coding.
- Usare creativamente le risorse digitali.

ABILITÀ'		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Esprimersi attraverso il gioco simbolico. Conoscere, sperimentare e usare materiali manipolativi e grafico-pittorici. Produrre semplici messaggi iconici con un significato. Leggere semplici immagini e provare a verbalizzare i contenuti fondamentali. Verbalizzare proprie produzioni con l'aiuto di domande. Riprodurre rumori con il proprio corpo. Muoversi liberamente su basi musicali. Eseguire per imitazione semplici canti Riconoscere strumenti tecnologici presenti nell'ambiente (tablet, fotocamera, PC, LIM...). Comprendere la funzione di base degli oggetti digitali ("serve per..."). Partecipare a esperienze di osservazione e uso guidato dei media digitali. Sperimentare azioni semplici (toccare lo schermo, premere un tasto).	Esprimere le proprie emozioni attraverso il gioco libero e guidato. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Sperimentare tecniche diverse per rappresentare gli elementi della realtà. Rielaborare graficamente esperienze vissute. Impugnare differenti strumenti e ritagliare. Ascoltare brevi messaggi musicali e canori di vario genere. Interpretare suoni con movimenti ritmici del corpo. Esprimersi col canto individualmente ed in piccolo gruppo con il supporto dell'insegnante.	Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici). Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.

Sviluppare atteggiamenti di cura e sicurezza verso i dispositivi.	Denominare ed utilizzare le principali parti e funzioni della LIM/Tablet (accensione, spegnimento, volume, ingrandimento schermo). Utilizzare strumenti digitali in modo semplice e accompagnato (avviare una app, trascinare, selezionare). Seguire piccole sequenze operative per svolgere un compito (accendere → scegliere → spegnere). Ricercare e visionare immagini, brevi filmati, canzoncine, filastrocche, audiolibri, documentari didattici). Usare applicazioni intuitive per ascoltare storie, colorare o creare immagini semplici. Comprendere alcune regole d'uso (tempi, cura, turni). Distinguere contenuti reali e digitali (foto dal vivo, immagini sullo schermo).	Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. Usare modi diversi per stendere il colore. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare. Impugnare differenti strumenti e ritagliare. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro - musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.
--	---	--

		Utilizzare strumenti digitali per creare contenuti (scattare foto, registrare video/audio, disegnare). Documentare esperienze con l'aiuto dell'insegnante (foto di gruppo, piccole presentazioni). Comprendere che i dispositivi digitali hanno funzioni diverse (informare, comunicare, registrare, creare). Rispettare in autonomia le principali regole di sicurezza e comportamento digitale. Collaborare con i compagni nell'esecuzione di giochi ed esercizi didattici digitali di tipo logico linguistico, topologico rispettando il proprio turno. (Labirinti, memory, flashcards, quizlet, educandy, learning app, book creator, canva, genially). Eseguire giochi ed esercizi digitali di tipo logico, linguistico, matematico, topologico (Attività di pixel art, attività di programmazione di giocattoli, robotici, beebot. Esecuzione di percorsi labirinti, manipolazione di immagini costruzione di puzzle – scratch, giochi di orientamento spaziale. Giochi con frecce direzionali, coding unplugged, coding con robottini). Sperimentare semplici programmi di grafica, eseguire ed inserire comandi in ordine (paint, giochi digitali) per disegnare, colorare.
--	--	---

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Gioco simbolico. L'utilizzo di materiali di vario genere. Libri brevi con immagini. Giochi di ritmo. Attività motorie e psicomotorie. Canti e filastrocche. Introdurre il concetto di touchscreen. Uso di tablet con giochi educativi che richiedono semplici movimenti come trascinare eappare. Applicazioni che favoriscono il riconoscimento di forme, colori, numeri e lettere. Semplici giochi di causa ed effetto (es. premere un tasto per far apparire un suono). Utilizzare app che stimolano la percezione visiva ed uditiva, (giochi con animali, suoni e immagini da riconoscere). Spiegare che il tablet od il computer sono utilizzati per fare cose. (disegnare, ascoltare storie, guardare immagini). Spiegare ai bambini che non devono usare i dispositivi senza la supervisione di un adulto.	Piccoli puzzle o giochi che stimolano la memoria visiva e la logica (es. giochi di abbinamento lettere/numeri). App che raccontano storie e permettono ai bambini di interagire. Giochi che richiedono il movimento del dito per interagire con elementi digitali (ad esempio far "volare" un uccellino, trascinare oggetti o risolvere puzzle). App che stimolano la creatività, come quelle che permettono di disegnare. Cominciare a introdurre concetti base di logica e sequenzialità, come ordinare oggetti in base a forma, colore o dimensione. Giochi di sequenza: Attività che insegnano la logica di causa ed effetto, o giochi di sequenze (ad esempio, la creazione di storie con immagini sequenziali). Imparare a navigare su piattaforme sicure per bambini come YouTube Kids o utilizzare applicazioni che non richiedono internet. Uso limitato dei dispositivi: Impostare regole di utilizzo per evitare un uso eccessivo della tecnologia, ma permettere tempo per l'interazione ludica.	Principali forme di espressione artistica. Linguaggi espressivi. Tecniche espressive. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. Gioco simbolico. Introduzione a concetti base di programmazione e risoluzione di problemi tramite giochi come Scratch Jr, Bee-Bot. Giochi che richiedono la risoluzione di puzzle logici o la creazione di sequenze di azioni. Per esempio, giochi che chiedono ai bambini di programmare il movimento di un personaggio attraverso comandi (orientamento, distanza). Usare app che permettano di disegnare e creare storie digitali. Continuare a sviluppare la consapevolezza sulla sicurezza online, l'importanza di chiedere aiuto a un adulto in caso di problemi.

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.

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
Esplora materiali, suoni, colori e strumenti con curiosità e piacere. Usa il corpo, la voce e il gesto per esprimere emozioni e vissuti. Manipola colori e materiali lasciando tracce spontanee (scarabocchi, impronte). Riconosce e distingue semplici suoni e rumori dell'ambiente. Partecipa a canti, filastrocche e giochi musicali imitativi. Osserva immagini e opere con attenzione breve, manifestando interesse. Con il supporto del docente Denominare le principali parti della LIM/Tablet (accensione, spegnimento, volume, ingrandimento schermo).	Sperimenta diverse tecniche grafico-pittoriche e materiali espressivi. Usa il colore in modo intenzionale per rappresentare emozioni e realtà. Riproduce e inventa semplici ritmi con il corpo o con strumenti. Canta rispettando il ritmo e inizia a coordinarsi con il gruppo. Rappresenta esperienze vissute attraverso il disegno e il gioco simbolico. Osserva immagini, opere d'arte e ambienti, formulando semplici commenti. Con il supporto del docente Denominare ed utilizzare le principali parti e funzioni della LIM/Tablet (accensione, spegnimento, volume, ingrandimento schermo). Ricerca e visionare immagini, brevi filmati, canzoncine, filastrocche, audiolibri, documentari didattici).	Utilizza consapevolmente tecniche, strumenti e materiali espressivi diversi. Rappresenta la realtà e il mondo immaginario con elaborati sempre più strutturati. Ascolta, riconosce e discrimina suoni, ritmi e timbri diversi. Partecipa attivamente ad attività musicali collettive (canti, ritmi, drammatizzazioni). Esprime giudizi estetici personali, confrontandoli con quelli degli altri. Osserva e rielabora immagini, opere d'arte e contesti visivi in modo critico e creativo. Con il supporto del docente Denominare ed utilizzare le principali parti e funzioni della LIM/Tablet. (accensione, spegnimento, volume, ingrandimento schermo). Ricerca e visionare immagini, brevi filmati, canzoncine, filastrocche, audiolibri, documentari didattici). Collaborare con i compagni nell'esecuzione di giochi ed esercizi didattici digitali di tipo logico linguistico, topologico rispettando il proprio turno. (Labirinti, memory, flashcards, quizlet, educandy, learning app, book creator, canva, genially). Sperimentare semplici programmi di grafica, eseguire ed inserire comandi in ordine (paint, giochi digitali per disegnare, colorare). Educare all'uso del digitale rispettando un tempo stabilito. Eseguire giochi ed esercizi digitali di tipo logico, linguistico, matematico, topologico (Attività di pixel art, attività di programmazione di giocattoli, robotici, bee-bot.). Eseguire percorsi, labirinti, manipolazione di immagini costruzione di puzzle – scratch, giochi di orientamento spaziale. Giochi con frecce direzionali, coding unplugged, coding con robotini. Risolvere piccoli problemi tecnici. Ingrandire o rimpicciolire immagini.

SEZIONE D: Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare competenza in materia di cittadinanza competenza imprenditoriale competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22 maggio 2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
CAMPI D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO Fin dalla prima infanzia i bambini si pongono domande fondamentali sul mondo, sugli eventi della vita, sul bene e sul male, sul tempo, sullo spazio e sul senso della propria esistenza, a partire dalle esperienze quotidiane vissute in famiglia, a scuola e nel contesto sociale. La scuola dell'infanzia ha il compito di accompagnarli nella ricerca delle prime risposte, sostenendo la costruzione dell'identità personale, dell'autonomia, della responsabilità e del rispetto dell'unicità di ciascuno. La conoscenza dell'ambiente di vita, delle relazioni sociali, delle regole di convivenza e dei diritti e doveri favorisce il superamento dell'egocentrismo infantile e la costruzione di interazioni positive con pari e adulti. È altrettanto importante educare all'osservazione della natura e dei cicli vitali dei viventi, promuovendo atteggiamenti di rispetto e sostenibilità. L'eccessivo isolamento e l'uso improprio dei dispositivi digitali possono ostacolare lo sviluppo di relazioni autentiche e della capacità di esprimere le proprie emozioni. Per questo la scuola offre occasioni di ascolto, dialogo, narrazione e confronto con simboli, tradizioni, media e culture diverse, favorendo una consapevolezza della diversità come valore e promuovendo atteggiamenti di accoglienza e inclusione.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Riconoscere e valorizzare la propria identità, esprimendo bisogni, emozioni, desideri e stati d'animo in modo progressivamente più consapevole e adeguato.

Sviluppare un'immagine positiva di sé, acquisendo fiducia nelle proprie capacità e sperimentando forme iniziali di autonomia nelle scelte quotidiane.

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.

Riconoscere la presenza dell'altro (pari e adulti) come risorsa, imparando a rispettare punti di vista differenti e a superare gradualmente l'egocentrismo.

Partecipare alla vita di gruppo, comprendendo e rispettando le regole condivise come strumenti per il benessere comune.

Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.

Distinguere comportamenti corretti e scorretti, iniziando a riflettere sui concetti di bene/male, giusto/ingiusto, responsabilità e cura di sé, degli altri e dell'ambiente.

Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti.

Sviluppare atteggiamenti di accoglienza e inclusione, riconoscendo la diversità fisica, culturale, sociale e religiosa come valore e ricchezza.

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.

Raccontare esperienze personali e fatti di rilievo, confrontando il vissuto diretto con le rappresentazioni offerte dai media, ponendo domande su cause ed effetti.

ABILITÀ'		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Riconoscere sé stesso come persona distinta dagli altri e inizia a chiamarsi per nome. Esprimere bisogni ed emozioni primarie (gioia, paura, rabbia, tristezza) attraverso il corpo, il linguaggio verbale e non verbale. Mostrare curiosità verso l'ambiente. Prestare attenzione per brevi momenti. Imitare l'adulto e i pari. Riconoscere le routine. Iniziare a relazionarsi con i pari e con gli adulti, accettando la presenza dell'altro anche se in modo ancora egocentrico.	Riconoscere e nomina le proprie emozioni e iniziare a comprenderne le cause. Costruire relazioni più stabili con i pari, partecipando a giochi condivisi e prime forme di cooperazione. Comprendere e rispettare semplici regole di convivenza, riconoscendone l'utilità nel gruppo. Iniziare a distinguere comportamenti corretti e scorretti nelle situazioni quotidiane. Raccontare esperienze personali, seguendo una sequenza temporale essenziale. Manifestare curiosità verso le differenze fisiche, culturali e sociali, ponendo domande. Mantenere l'attenzione più a lungo.	Riconoscere e gestire in modo più consapevole le proprie emozioni, anche in situazioni di conflitto. Dimostrare fiducia in sé, autonomia nelle scelte e senso di responsabilità. Collaborare attivamente con i pari, negoziando ruoli, regole e soluzioni nei giochi e nelle attività. Riflettere su concetti di giusto e ingiusto, bene e male, in relazione alle proprie azioni e a quelle degli altri. Manifestare atteggiamenti di rispetto, accoglienza e inclusione verso ogni forma di diversità. Formulare domande di senso sulla vita, sulla natura, sulle relazioni e sugli eventi vissuti. Riconoscere diritti e doveri all'interno del gruppo classe e della comunità.

Partecipare a semplici routine quotidiane, riconoscendo alcune regole di base con la mediazione dell'adulto. Sperimentare le prime forme di autonomia personale (mangiare, riordinare, chiedere aiuto). Ascoltare brevi racconti, filastrocche e narrazioni legate alla vita quotidiana e alle relazioni. Iniziare a riconoscere le persone significative della propria famiglia.	Partecipa a rituali, tradizioni e momenti significativi della vita scolastica e familiare. Sviluppare una maggiore autonomia nella cura di sé, dei materiali e degli spazi. Organizzare il proprio spazio di gioco pulendolo dopo l'attività, gestendo tempi brevi con timer visivi. Procedere per tentativi ed errori. Chiedere aiuto in modo intenzionale. Seguire consegne in 2 passaggi. Iniziare a verbalizzare ciò che si fa. Esprimere preferenze personali durante scelte collettive, costruendo resilienza di fronte a rifiuti. Progettare un "mercato dei giocattoli" in gruppo, scambiando oggetti fatti a mano per esempio "monete" finte. Risolvere problemi creativi (es. "Come fare una barca che galleggia?") testando idee in acqua.	Raccontare e confrontare esperienze personali con fatti osservati o narrati dai media, con il supporto dell'adulto. Sviluppare atteggiamenti di cura e rispetto verso l'ambiente, in una prospettiva di sostenibilità. Comprendere il valore delle tradizioni familiari e culturali, aprendosi al confronto con altre realtà. Pianificare semplici azioni. Portare a termine un compito. Riflettere su ciò che si è fatto. Autocorreggersi. Trasferire strategie già apprese. Valutare un'idea imprenditoriale ludica, criticando e migliorando in team.
---	---	---

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Conoscenza di sé attraverso il nome, il corpo, le immagini di sé e delle persone vicine. Prime esperienze di riconoscimento ed espressione delle emozioni di base (gioia, paura, rabbia, tristezza). Giochi di mimica emotiva con carte illustrate (gioia, tristezza) e cerchio di ascolto Relazione con l'altro: presenza dei pari e degli adulti, primi scambi comunicativi. Attività di turno con timer a clessidra colorata e giocattoli condivisi. Routine quotidiane (accoglienza, pranzo, riordino, cura personale) come occasioni di sicurezza e appartenenza. Prime regole condivise, vissute attraverso l'imitazione e la guida dell'adulto. Autonomia di base nelle azioni quotidiane (mangiare, vestirsi, chiedere aiuto). Ascolto di brevi racconti, filastrocche e storie legate alla vita quotidiana.	Riconoscimento, denominazione e comprensione delle emozioni e delle loro cause. Costruzione di relazioni più stabili con i pari attraverso il gioco simbolico e cooperativo. Regole di convivenza nel gruppo: rispetto dei turni, condivisione, collaborazione. Prime riflessioni su comportamenti corretti e scorretti nella vita quotidiana. Narrazione di esperienze personali con riferimento al tempo (prima/dopo). Scoperta e valorizzazione delle differenze fisiche, culturali e sociali. Partecipazione a rituali, feste e tradizioni della scuola e della famiglia. Sviluppo del senso di appartenenza al gruppo sezione. Gioco delle regole con segnali visivi Mappe sensoriali tattili di cibi locali/globali. Mercatino finte con banchetti di carta e "monete" di cartoncino; vaschette acqua per test barche (foglie, tappi). Schede problema-risoluzione con disegni sequenziali.	Consapevolezza e gestione delle emozioni, anche in situazioni di conflitto. Costruzione dell'identità personale e rafforzamento dell'autostima. Collaborazione attiva nei giochi e nelle attività: negoziazione di ruoli e regole. Riflessione sui concetti di bene/male, giusto/ingiusto, responsabilità personale. Educazione al rispetto, all'accoglienza e all'inclusione di ogni diversità. Domande di senso sulla vita, sulla natura, sulle relazioni e sugli eventi significativi. Diritti e doveri all'interno del gruppo e prime forme di cittadinanza attiva. Confronto tra esperienza diretta e informazioni provenienti dai media, con guida dell'adulto. Cura dell'ambiente e primi comportamenti orientati alla sostenibilità. Conoscenza e valorizzazione delle tradizioni familiari, culturali e sociali, in un'ottica interculturale. Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita Gli alimenti e i sani comportamenti alimentari. Comportamenti sicuri negli spazi domestici e scolastici.

Riconoscimento delle figure familiari e delle relazioni affettive significative. Album illustrati di famiglia con disegni e foto; canzoni di saluti (buongiorno/buonasera italiani e internazionali). Role-play con burattini per ruoli familiari (cucina, giochi). Scatole riciclate (bottiglie, cartoni) per "invenzioni libere". Canzoni motivazionali.		Pericoli dell'ambiente. Diario emotivo con disegni post-attività e domande guida ("Cosa imparo dopo?"). Puzzle cooperativi a 2 (20-30 pezzi grandi) con regole di incoraggiamento verbale. Tour scuola con checklist ruoli (bidella, maestra); murales culturale con stampe feste (Carnevale Roma, Diwali). Dibattiti semplici in cerchio su "Perché le regole?". Kit giardino (semi, vasetti) con piano fasi (ruoli: annaffiatore, osservatore); valutazione progetto con stelline. Brainstorming su lavagna con post-it colorati per idee "da vendere".
---	--	--

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.**

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
Riconosce sé stesso come individuo distinto dagli altri e inizia a costruire la propria identità personale. Riconosce e nomina emozioni base (gioia, tristezza, rabbia) in sé e negli altri durante il gioco. Esprime bisogni ed emozioni primarie attraverso il corpo, il linguaggio verbale e non verbale. Entra in relazione con pari e adulti accettando la loro presenza e il contesto di gruppo. Partecipa alle routine quotidiane come momenti di sicurezza, appartenenza e continuità. Inizia a rispettare semplici regole di convivenza con la guida dell'adulto. Sviluppa le prime forme di autonomia personale nelle azioni quotidiane. Manifesta curiosità verso l'ambiente naturale e riconosce elementi familiari.	Riconosce, nomina e inizia a comprendere le proprie emozioni e quelle degli altri. Costruisce relazioni più stabili con i pari, partecipando a giochi condivisi e collaborativi. Comprende e rispetta semplici regole di convivenza, riconoscendone il valore nel gruppo. Distingue comportamenti adeguati e non adeguati nelle situazioni quotidiane. Racconta esperienze personali in modo comprensibile, seguendo una semplice sequenza temporale. Mostra apertura e curiosità verso le differenze fisiche, culturali e sociali. Partecipa consapevolmente a rituali, tradizioni e momenti significativi della vita scolastica e familiare. Rafforza il senso di appartenenza al gruppo sezione. Agisce in modo sempre più autonomo nella cura di sé, dei materiali e degli spazi.	Riconosce e gestisce le proprie emozioni, anche in situazioni di conflitto, adottando comportamenti adeguati. Dimostra fiducia in sé, autonomia nelle scelte e senso di responsabilità personale. Collabora attivamente con i pari, negoziando ruoli, regole e soluzioni nei giochi e nelle attività. Riflette sui concetti di giusto e ingiusto, bene e male, in relazione alle proprie azioni e a quelle altrui. Assume atteggiamenti di rispetto, accoglienza e inclusione verso ogni forma di diversità. Formula domande di senso sulla vita, sulla natura, sulle relazioni e sugli eventi vissuti. Riconosce diritti e doveri all'interno del gruppo classe e della comunità. Confronta esperienze personali con fatti osservati o narrati dai media, con il supporto dell'adulto. Adotta comportamenti di cura e rispetto verso l'ambiente, orientati alla sostenibilità.

Ascolta brevi racconti e narrazioni, mostrando interesse per le relazioni e la vita quotidiana. Riconosce le figure affettive significative della propria famiglia. Riconosce somiglianze/differenze semplici tra persone (es. abbigliamento, saluti). Esplora materiali liberamente per creare oggetti semplici e descriverli oralmente. Persevera in compiti manuali base dopo un fallimento iniziale con incoraggiamento.	Assume comportamenti responsabili e adeguati al contesto. Gestisce routine quotidiane (es. pulire il proprio spazio) con autonomia parziale e timer visivi. Esprime bisogni personali e mostra resilienza di fronte a piccoli fallimenti, chiedendo aiuto se necessario. Rispetta regole di convivenza gruppo (es. condividere spazi) senza richiami costanti. Nomina elementi di cultura locale (cibi, feste) confrontandoli con altri contesti. Propone idee per giochi condivisi (es. scambi finti) e testa soluzioni pratiche. Risolve problemi quotidiani semplici (es. "Come far galleggiare un oggetto?") con prove ed errori.	Comprende e valorizza le tradizioni familiari e culturali, aprendosi al confronto con altre realtà. Riflette oralmente su esperienze personali ("Mi è piaciuto perché...") e pianifica azioni future semplici. Collabora in coppia o piccoli gruppi, offrendo e accettando aiuto spontaneamente. Descrive funzioni di base della scuola e della comunità (es. "La bidella pulisce per tutti"). Partecipa a discussioni su tradizioni proprie e altrui, valorizzando la diversità. Pianifica fasi di un'attività gruppo assegnando ruoli e risorse. Valuta idee collettive criticamente ("Funziona? Come migliorarla?") in team.
---	--	--

SEZIONE E: Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare competenza in materia di cittadinanza competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22 maggio 2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025
CAMPI D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO Il corpo è, fin dalla nascita, il principale strumento di comunicazione, conoscenza di sé e relazione con il mondo. Attraverso i sensi, il movimento e l'esplorazione, il bambino costruisce apprendimenti fondamentali per lo sviluppo motorio, cognitivo, emotivo e visuo-spaziale. Il movimento rappresenta il primo veicolo di apprendimento e di benessere psico-fisico, permettendo al bambino di scoprire, giocare, sperimentare e acquisire progressivamente controllo, coordinazione ed equilibrio. Il corpo è anche il primo spazio di educazione emotiva: attraverso l'azione e il gesto, il bambino riconosce ed esprime emozioni, impara l'autoregolazione, sperimenta i propri limiti e potenzialità e sviluppa l'autostima e la consapevolezza della sicurezza. Mediante il gioco corporeo, la mimica, la musica, la danza e il gioco simbolico, il bambino esplora linguaggi non verbali e artistici, rafforzando l'unità del sé, l'autonomia e la sicurezza emotiva. Poiché la società attuale offre sempre meno spazi e tempi adeguati al movimento, la scuola dell'infanzia assume un ruolo fondamentale nel creare ambienti di apprendimento ricchi di esperienze corporee, sensoriali e motorie, libere o guidate. L'uso integrato di diversi linguaggi espressivi e di attività pratiche, anche all'aperto, favorisce una conoscenza equilibrata del corpo, contrasta la sedentarietà e promuove corretti stili di vita, contribuendo al benessere globale del bambino.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

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).

ABILITÀ		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Compiere autonomamente operazioni funzionali alla gestione del proprio corpo. Controllare gli sfinteri. Scoprire ed utilizzare le proprie capacità senso-percettive. Eseguire giochi liberi e guidati. Muoversi senza esitazione negli spazi a disposizione. Eseguire percorsi stabiliti camminando, correndo, saltellando e strisciando. Imitare i movimenti di un adulto o di un coetaneo. Muoversi liberamente su basi musicali. Conoscere le parti del corpo e denominare quelle più evidenti su sé stesso e gli altri. Esercitare la motricità fine di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti.	Sviluppare una maggiore autonomia nella cura di sé, dei materiali e degli spazi. Utilizzare le abilità senso-percettive. Riconoscere le diversità fisiche dei compagni. Consolidare gli schemi dinamici di base. Consolidare l'uso della dominanza funzionale. Esprimere il piacere derivante dal gioco motorio. Inventare situazioni di gioco. Individuare i segmenti del proprio corpo e le loro possibilità di movimento. Orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento topologici (vicino, lontano, davanti, dietro, sopra, sotto...). Eseguire semplici danze su imitazione. Rappresentare lo schema corporeo. Migliorare la motricità fine.	Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e riconoscere le diversità di genere. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti e padroneggiare attività che implicano l'uso di attrezzi. Sperimentare schemi posturali e motori differenti. Controllare l'esecuzione del gesto. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. Rispettare le regole nei giochi. Distinguere comportamenti, azioni, scelte alimentari dannose alla sicurezza e alla salute. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere in modo autonomo i segnali del proprio corpo. Osservare le particelle di igiene e di cura di sé.

CONOSCENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Il corpo: parti principali. Movimento spontaneo. Schemi motori di base: camminare, correre, saltare. Percezione corporea globale. Relazione corpo-spazio. Giochi motori liberi. Prime regole nel movimento. Espressione corporea spontanea. Uso di materiali morbidi e grandi.	Schema corporeo più definito. Coordinazione motoria globale. Schemi motori combinati. Orientamento nello spazio (sopra/sotto, avanti/dietro). Equilibrio statico e dinamico. Giochi di movimento strutturati. Ritmo e movimento. Espressione corporea guidata. Uso di attrezzi (palle, cerchi, coni).	Schema corporeo completo e rappresentazione. Coordinazione globale e fine. Controllo del movimento nello spazio e nel tempo. Lateralità (destra/sinistra su di sé). Giochi di gruppo con regole. Drammatizzazione e mimo. Attività motorie finalizzate. Rilassamento e controllo tonico. Regole di igiene del corpo e degli ambienti di vita. Gli alimenti e i sani comportamenti alimentari. Comportamenti sicuri negli spazi domestici e scolastici. Pericoli dell'ambiente.

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.**

AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL SECONDO ANNO DI FREQUENZA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DI FREQUENZA
Gestisce in modo progressivamente autonomo il proprio corpo nelle attività di cura personale e nelle routine quotidiane. Controlla gli sfinteri in relazione all'età e al proprio sviluppo psicofisico. Utilizza consapevolmente le capacità senso-percettive per esplorare l'ambiente e il proprio corpo. Partecipa a giochi liberi e guidati, utilizzando il movimento come forma di esplorazione, relazione ed espressione. Si muove con sicurezza negli spazi scolastici, riconoscendo punti di riferimento e rispettando semplici regole.	Utilizza le abilità senso-percettive per esplorare l'ambiente, il proprio corpo e gli oggetti, adattando il movimento alle diverse situazioni. Riconosce e accetta le diversità fisiche dei compagni, sviluppando atteggiamenti di rispetto e inclusione. Consolida gli schemi dinamici di base (camminare, correre, saltare, strisciare, arrampicarsi), coordinandoli in modo efficace. Utilizza in modo sempre più definito la dominanza funzionale (mano, piede, occhio), migliorando precisione e controllo motorio. Manifesta piacere e benessere nel gioco motorio, partecipando attivamente alle attività proposte.	Riconosce, nomina, indica e rappresenta le principali parti del corpo su sé stesso e sugli altri, riconoscendo e rispettando le diversità di genere. Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base (correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare), adattandoli alle diverse situazioni. Coordina i movimenti in attività motorie strutturate e nel gioco, utilizzando attrezzi in modo adeguato e sicuro. Sperimenta e combina schemi posturali e motori differenti, ampliando le proprie possibilità espressive e funzionali. Controlla l'esecuzione del gesto motorio, migliorando precisione, equilibrio e coordinazione.

Esegue percorsi motori strutturati, coordinando schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare). Riproduce e imita movimenti proposti da adulti e coetanei, adattandoli alle diverse situazioni. Si muove liberamente e in modo espressivo su basi musicali, coordinando movimento, ritmo ed emozione. Riconosce le principali parti del corpo su sé stesso e sugli altri, denominandole correttamente. Utilizza la motricità fine in attività di danza, gioco, comunicazione ed espressione corporea. Rappresenta il proprio corpo, fermo e in movimento, attraverso il disegno, il gesto, il gioco simbolico e altre forme espressive. Sviluppa una crescente consapevolezza corporea, integrando movimento, percezione, emozione e relazione.	Inventa e rielabora situazioni di gioco motorio, utilizzando il corpo in modo creativo ed espressivo. Riconosce i segmenti del proprio corpo e ne sperimenta le possibilità di movimento. Si orienta nello spazio utilizzando correttamente riferimenti topologici (vicino/lontano, davanti/dietro, sopra/sotto). Esegue semplici danze e sequenze motorie per imitazione, coordinando movimento, ritmo e spazio. Rappresenta lo schema corporeo attraverso il disegno, il movimento, il gioco simbolico e altre forme espressive. Migliora la motricità fine nelle attività grafico-manipolative, espressive e di vita quotidiana.	Si coordina con gli altri nei giochi di gruppo, rispettando le regole condivise e la sicurezza propria e altrui. Rispetta le regole nei giochi, riconoscendone il valore per il benessere individuale e collettivo. Distingue comportamenti, azioni e scelte alimentari favorevoli o dannose alla sicurezza e alla salute. Si alimenta e si veste in modo sempre più autonomo, riconoscendo e ascoltando i segnali del proprio corpo (fame, sete, stanchezza). Osserva corrette pratiche di igiene personale e di cura di sé, sviluppando atteggiamenti di benessere e prevenzione.
---	---	--

RELIGIONE CATTOLICA

NORMATIVA DI RIFERIMENTO		
L'Insegnamento della Religione Cattolica è impartito secondo le indicazioni didattiche contenute nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo del 2010, tuttora in vigore, integrate con la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 2018 che definisce le 8 competenze chiave per L'apprendimento permanente. Per favorire la maturazione personale delle bambine e dei bambini nella loro globalità, i Traguardi relativi all'Irc sono distribuiti nei vari campi di esperienza		
NUCLEI TEMATICI	CONOSCENZE	ABILITÀ
DIO GESÙ CHIESA	3 ANNI: I segni visibili delle feste principali	3 ANNI: Riconoscere visivamente i simboli del Natale e della Pasqua Esprimere
	Il "bello" e il "buono" nella Creazione e negli altri	meraviglia per gli elementi della natura
	I gesti di cura e di amicizia	Vivere gesti di amicizia
	4 ANNI: Il significato del dono e della festa	4 ANNI: Scoprire il Natale come festa di amore Conoscere la festa
	Al tempo di Gesù: la sua infanzia	della Pasqua come rinascita
	Il rispetto per tutti gli esseri viventi	Confrontare aspetti della vita di Gesù con quelli della vita odierna Imparare
	5 ANNI: I valori universali: pace, perdono, accoglienza, fraternità	a condividere nelle attività quotidiane
	L'edificio Chiesa come Casa vicina alle case del proprio quartiere Il concetto di mondo come "casa comune" per tutti	Riflettere sulla parola "RISPETTO"
		5 ANNI: Cogliere il messaggio di pace e di solidarietà presente nelle diverse tradizioni culturali
		Mostrare rispetto verso le tradizioni, i luoghi e i simboli delle diverse culture
		Esprimere gratitudine verso gli altri e riflettere sull'importanza dell'aiuto reciproco

COMPETENZE

Il sé e l'altro	Il bambino impara a riconoscere e a verbalizzare i bisogni e le emozioni proprie e degli altri. Interagisce e collaborare con gli altri per la realizzazione di un progetto comune. Accetta e rispetta gradualmente le regole, le turnazioni ed i tempi degli altri percependosi come parte di una comunità. Racconta alcuni episodi della propria crescita confrontandola con la vita dei bambini al tempo di Gesù. Riconosce le varie forme di vita come dono di Dio Padre. Scopre che l'amore è il fondamento delle relazioni fraterne.
Il corpo e il movimento	La dimensione religiosa viene vissuta anche attraverso la danza e il gioco in gruppo rispettando regole prestabilite. Impara a esprimersi e a comunicare con il corpo scoprendone le potenzialità sonore, comunicative ed espressive. Partecipa attivamente a proposte di interpretazione corporea e musicale (filastrocche, canzoncine, bans ...). Riconosce e controlla le proprie emozioni. Scopre e padroneggia i gesti con cui si esprimono alcuni sentimenti religiosi.
Immagini, suoni, colori	Riconosce alcuni linguaggi figurativi tipici della vita dei cristiani ammirando con stupore immagini o opere d'arte. Conosce il significato di alcuni simboli religiosi. Scopre alcune tradizioni legate alle feste cristiane, Partecipa attivamente a momenti di festa. Si esprime con creatività attraverso la manipolazione, la pittura, il disegno e il canto.
I discorsi e le parole	Ascolta, comprende e riordina le sequenze logiche temporali di semplici parabole, miracoli e racconti biblici. Impara ad ascoltare gli altri rispettando il proprio turno e ad esporre i propri pensieri con interventi opportuni. Pronuncia correttamente i termini del linguaggio cristiano usandoli adeguatamente. Sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi.
La conoscenza del mondo	Coglie con meraviglia le caratteristiche e i cambiamenti di alcuni fenomeni naturali. Attraverso il percorso educativo, sviluppa la consapevolezza che per i cristiani la natura è un dono creato da Dio. Distingue le cose create da quelle costruite. Assume comportamenti rispettosi verso la natura

Verso la Scuola Primaria

La continuità Educativa 3-6 Anni

Competenze Personali ed Emotive:

Sviluppo di empatia, autocontrollo, memoria
Capacità di riconoscere le proprie emozioni

Competenze Sociali e di Cittadinanza:

Promozione del rispetto reciproco e della
collaborazione e della partecipazione alla vita di gruppo

Linguaggio e Comunicazione:

Padronanza del linguaggio orale,
narrazione, giochi simbolici e primo approccio a
scrittura e lingue straniere

Competenze Logico-Matematiche:

Capacità di raggruppare ed effettuare semplici
misurazioni



Competenze Scientifiche:

e osservare l'ambiente naturale e i cambiamenti
stagionali,
conoscere il ciclo vitale delle piante e degli animali

Espressione e Creatività:

Esplorazione dei linguaggi del disegno, della musica,
della drammatizzazione e della multimedialità

Corpo e Movimento:

Consapevolezza dello schema corporeo, coordinazione
motoria e orientamento nello spazio e nel tempo

