APIC824008 - A4OKBDW - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006686 - 13/05/2026 - I.1 - I

CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
	Competenze sociali e civiche; Imparare ad imparare; Competenze digitali Spirito di iniziativa e imprenditorialità	• 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.	• Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. • Ricercare le prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. • Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. • Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. • Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.	ETÀ 3 ANNI 1. Inserirsi serenamente nella vita scolastica. 2. Sviluppare le prime capacità relazionali con adulti e pari. 3. Prendere coscienza del proprio sé corporeo. 4. Interiorizzare comportamenti corretti nella comunità scolastica. 5. Esprimere e condividere emozioni e sentimenti. 6. Partecipare con gioia alle festività. 7. Accettare le routine quotidiane come base della sicurezza emotiva. 8. Identificare se stesso e i compagni all'interno del gruppo. ETÀ 4 ANNI 1. Rispettare le regole di vita quotidiana e il turno di parola. 2. Partecipare attivamente al gioco libero e strutturato. 3. Assumere comportamenti adeguati ai diversi contesti. 4. Riconoscere le emozioni proprie e altrui nei racconti. 5. Rafforzare l'identità personale e l'autostima. 6. Acquisire autonomia nelle pratiche di cura di sé. 7. Gestire i primi conflitti in modo costruttivo. 8. Collaborare con i compagni per un obiettivo comune. ETÀ 5 ANNI 1. Ricostruire le fasi della propria crescita e storia personale. 2. Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità e alle tradizioni. 3. Condividere e portare a termine progetti comuni. 4. Confrontarsi e discutere rispettando le opinioni altrui. 5. Valorizzare le diversità come risorsa. 6. Sperimentare giochi di identificazione e di ruolo. 7. Individuare i diritti e i doveri propri e degli altri. 8. Assumere incarichi di responsabilità nella sezione. 9. Distinguere e rispettare le "diversità", riconoscendole come un valore e una risorsa.

APIC824008 - A4OKBDW - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006686 - 13/05/2026 - I.1 - I

I DISCORSI E LE PAROLE	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
	Comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere Imparare ad imparare Competenze digitali Spirito di iniziativa ed imprenditorialità	• 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.	• 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.	ETÀ 3 ANNI 1. Utilizzare correttamente la maggior parte dei fonemi della lingua italiana. 2. Comunicare bisogni ed emozioni con frasi semplici. 3. Arricchire progressivamente il patrimonio lessicale. 4. Interagire verbalmente con adulti e compagni. 5. Ascoltare e comprendere brevi racconti narrati. 6. Leggere e descrivere semplici immagini. 7. Memorizzare filastrocche e canti per imitazione. 8. Narrare brevi episodi di vita vissuta. ETÀ 4 ANNI 1. Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi progressivamente più complesse. 2. Intervenire in modo pertinente durante le conversazioni con adulti e coetanei. 3. Narrare esperienze personali seguendo un ordine logico e cronologico. 4. Identificare con precisione i personaggi e i luoghi principali di una storia narrata. 5. Riordinare sequenze temporali semplici utilizzando i concetti di prima, adesso e dopo. 6. Drammatizzare attivamente racconti, fiabe e brevi situazioni vissute. 7. Riconoscere, dare un nome ed esprimere emozioni complesse attraverso il linguaggio. 8. Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso strumenti tecnologici 9. Memorizzare e ripetere con intonazione corretta filastrocche, poesie e canzoni. 10. Leggere e descrivere immagini complesse cogliendone i dettagli narrativi. 11. Mostrare interesse e curiosità verso il codice scritto presente nell'ambiente. 12. Produrre autonomamente scritture spontanee e segni grafici dotati di significato. ETÀ 5 ANNI . 1. Esprimersi con ricchezza di vocaboli, proprietà sintattica e pronuncia corretta. 2. Argomentare le proprie idee e sostenere opinioni personali nel gruppo. 3. Inventare e raccontare storie originali usando fantasia e

APIC824008 - A4OKBDW - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006686 - 13/05/2026 - I.1 - I

				creatività. 4. Analizzare criticamente e trasformare la struttura di una storia (cambiare inizio o fine). 5. Riconoscere i suoni costitutivi delle parole, individuando rime, sillabe e suoni iniziali. 6. Sperimentare attivamente la scrittura spontanea familiarizzando con lettere e simboli. 7. Comprendere il valore comunicativo di diversi linguaggi, inclusi dialetto e lingua straniera. 8. Utilizzare le tecnologie digitali per creare messaggi e comunicare in modo guidato. 9. Verbalizzare un racconto complesso riordinando almeno 4 sequenze logiche. 10. Produrre semplici rime, versi o giochi di parole in modo creativo. 11. Riconoscere la lingua scritta distinguendola da segni privi di significato 12. Assumere ruoli diversificati nella drammatizzazione collettiva delle storie.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
	Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia competenze digitali Imparare ad imparare competenze sociali e civiche spirito di iniziativa e imprenditorialità comunicazione nella madrelingua Comunicazione nelle lingue straniere	.• Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana. • Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno. • Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. • Operare semplici attività di raggruppamento, ordine,	.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,	ETÀ 3 ANNI **3 Anni** 1. Raggruppare oggetti per colore, forma e dimensione. 2. Percepire le quantità elementari (uno-pochi-tanti). 3. Collocarsi nello spazio seguendo indicazioni verbali (sopra/sotto). 4. Riconoscere la ciclicità giorno-notte. 5. Osservare e descrivere i fenomeni atmosferici. 6. Percepire i ritmi della giornata scolastica. 7. Esplorare gli oggetti individuandone le caratteristiche essenziali. 8. Approcciarsi all'uso di strumenti digitali semplici. ETÀ 4 ANNI 1. Raggruppare, ordinare e confrontare oggetti secondo criteri multipli. 2. Ordinare e confrontare piccole quantità, utilizzando i concetti di "più di", "meno di" e "uguale". 3. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante

APIC824008 - A4OKBDW - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006686 - 13/05/2026 - I.1 - I

		misurazione, quantificazione, confronto. • Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà.	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.	eseguendo percorsi guidati con precisione. 4. Verbalizzare correttamente la posizione degli oggetti in un'immagine o nell'ambiente (davanti/dietro, sopra/sotto, dentro/fuori). 5. Compiere osservazioni sistematiche su piante e animali, rilevando cambiamenti e caratteristiche cicliche. 6. Utilizzare calendari e tabelle simboliche per registrare il meteo e le attività quotidiane. 7. Assumere un atteggiamento curioso e rispettoso verso l'ambiente, ponendo domande sui fenomeni naturali. 8. Formulare semplici previsioni e ipotesi sull'esito di piccoli esperimenti scientifici (es. galleggiamento, semina). 9. Orientarsi nel tempo della settimana identificando il giorno presente e la successione delle attività giornaliere. 10. Sperimentare l'uso di strumenti tecnologici e digitali semplici per risolvere piccoli problemi o per la narrazione. ETÀ 5 ANNI 1. Operare con le quantità e conoscere la sequenza numerica verbale. 2. Confrontare insiemi stabilendo relazioni d'ordine e uguaglianza (maggiore, minore, uguale e equipotente) 3. Ricostruire storie secondo nessi logico-temporali complessi. 4. Utilizzare unità di misura non convenzionali e strumenti semplici. 5. Formulare ipotesi e ricercare soluzioni a problemi quotidiani. 6. Approcciarsi alle basi del pensiero computazionale. 7. Comprendere i rischi legati all'uso improprio dei dispositivi. 8. Osservare i fenomeni naturali seguendo procedure scientifiche.

IMMAGINI SUONI COLORI	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
		• Sapersi avvalere dei	• Imparare a discriminare e a	ETÀ 3 ANNI

APIC824008 - A4OKBDW - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006686 - 13/05/2026 - I.1 - I

	Competenza digitale Consapevolezza ed espressione culturale Imparare ad imparare Il senso d'iniziativa ed imprenditorialità	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.	riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione, ecc.). • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura. • Partecipare ad esperienze di ascolto della musica, fruizione di opere d'arte e pratica coreutica, al fine di sviluppare primi interessi e gusti personali, anche sperimentando elementi musicali di base. • Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici, musicali e audiovisivi.	1. Esplorare i materiali pittorici (pennelli, spugne, dita) scoprendo le tracce lasciate. 2. Dare un nome e un significato alle proprie produzioni grafiche superando lo scarabocchio. 3. Riconoscere e denominare correttamente i tre colori primari. 4. Sperimentare la manipolazione di materiali plastici (pongo, farina, creta) per creare forme semplici. 5. Esplorare l'impronta lasciata da diverse parti del corpo intinte nel colore. 6. Utilizzare la mimica facciale e il corpo per esprimere emozioni semplici. 7. Ascoltare brani musicali diversi imparando a stare in silenzio durante l'ascolto. 8. Riprodurre suoni della natura e dell'ambiente circostante con la voce. 9. Distinguere chiaramente tra la presenza di suono, rumore e il silenzio. 10. Eseguire semplici movimenti coordinati seguendo un ritmo musicale o un battito di mani. 11. Imparare e ripetere brevi canti e filastrocche per imitazione sonora. 12. Partecipare a giochi di drammatizzazione interpretando semplici ruoli . ETÀ 4 ANNI 1. Rappresentare graficamente la realtà vissuta e le storie ascoltate con progressivi dettagli. 2. Scoprire, denominare e utilizzare i colori secondari nati dalle mescolanze. 3. Utilizzare in modo appropriato lo spazio del foglio (sopra, sotto, centro). 4. Collaborare con i compagni alla realizzazione di cartelloni pittorici di gruppo. 5. Sperimentare l'uso di materiali di riciclo per costruire oggetti tridimensionali. 6. Associare specifici colori a stati d'animo o emozioni (es. giallo-felicità). 7. Percepire diverse fonti sonore e individuarne la provenienza spaziale. 8. Utilizzare strumenti a percussione (legnetti, tamburelli) per accompagnare un brano. 9. Memorizzare ed eseguire canti in coro. 10. Utilizzare le tecnologie per percepire e produrre

APIC824008 - A4OKBDW - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006686 - 13/05/2026 - I.1 - I

				linguaggi alternativi. 11. Inventare personaggi e situazioni in giochi di ruolo e drammatizzazioni strutturate. 12. Approcciarsi alla fruizione di opere d'arte del territorio e non ETÀ 5 ANNI 1. Utilizzare tecniche espressive diverse (collage, tempera, acquerello) in modo creativo e personale. 2. Sperimentare gradazioni tonali e sfumature diverse dello stesso colore. 3. Formulare ipotesi per la realizzazione di un progetto artistico. 4. Osservare opere d'arte famose esprimendo opinioni personali e giudizi estetici. 5. Rappresentare la figura umana completa di particolari e in diverse posizioni. 6. Riconoscere le caratteristiche fisiche del suono: intensità (forte/debole) e durata (lungo/corto). 7. Inventare brevi sequenze ritmiche e proporle ai compagni per la ripetizione. 8. Distinguere i timbri di diversi strumenti musicali visti o ascoltati. 9. Partecipare a recite e spettacoli assumendo ruoli diversi e rispettando i tempi scenici. 10. Riconoscere l'importanza della tutela dei beni culturali e dei monumenti del territorio. 11. Utilizzare il linguaggio del corpo e la danza per interpretare brani musicali complessi.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFII	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO
	Spirito d'iniziativa e imprenditorialità Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche	• 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	• Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le capacità percettive, la propriocezione chinestesica, l'equilibrio e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. • Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri,	ETÀ 3 ANNI 1. Acquisire le prime routine di igiene personale. 2. Muoversi con sicurezza nello spazio scolastico. 3. Sperimentare gli schemi motori di base (camminare, correre). 4. Identificare le principali parti del corpo su di sé. 5. Partecipare a giochi motori di gruppo guidati. 6. Sviluppare la coordinazione oculo-manuale semplice. 7. Esplorare le potenzialità sensoriali del proprio corpo. 8. Rispettare i tempi di riposo e attività.

APIC824008 - A4OKBDW - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006686 - 13/05/2026 - I.1 - I

		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.	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).	ETA' 4 ANNI 1. Curare l'igiene personale e assumere comportamenti corretti a tavola. 2. Riconoscere l'importanza di un'alimentazione sana. 3. Eseguire movimenti complessi e percorsi motori strutturati. 4. Rispettare le regole nelle attività ludico-motorie. 5. Utilizzare riferimenti spaziali in relazione a sé e agli oggetti. 6. Denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri. 7. Rappresentare graficamente la figura umana completa. 8. Discriminare le percezioni sensoriali nell'ambiente 5 ANNI 1. Raggiungere la piena autonomia nelle pratiche di cura del sé, dell'igiene personale e del vestirsi/svestirsi. 2. Consolidare una corretta educazione alimentare, riconoscendo cibi sani e assumendo posture adeguate a tavola. 3. Rappresentare graficamente la figura umana in modo completo, proporzionato e in diverse posizioni dinamiche. 4. Padroneggiare schemi motori globali e segmentari (correre, saltare, lanciare, afferrare) con controllo e precisione. 5. Affinare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale in compiti di precisione e nel controllo dello spazio grafico. 6. Eseguire percorsi motori complessi decodificando segnali, simboli e indicazioni spaziali vari. 7. Coordinare il proprio movimento all'interno del gruppo e in relazione a oggetti e compagni nello spazio ambiente. 8. Valutare il rischio di un'azione motoria, imparando a muoversi in sicurezza per sé e per gli altri. 9. Intuire e consolidare la lateralità, distinguendo con sicurezza la destra e la sinistra su di sé e nello spazio e la coordinazione spazio temporale. 10. Conoscere e utilizzare consapevolmente i cinque sensi come strumenti di esplorazione e conoscenza della realtà.