MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
ISTITUTO COMPRENSIVO VIA DELL'AEROPORTO
Via dell'Aeroporto, 115 - 00175 ROMA - Tel. 067615957
C.F. 97712970587
email: rmic8gh00r@istruzione.it PEC: rmic8gh00r@pec.istruzione.it

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

ALLEGATO AL PTOF 2025/2028
Delibera CD n. 37 dell'11/05/2026

DECRETO N° 221 del 9 dicembre 2025

Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione con entrata in vigore in data 11 febbraio 2026

INTRODUZIONE

Il presente curricolo d'istituto è elaborato alla luce delle Indicazioni Nazionali 2025 per la Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione e rappresenta l'aggiornamento del curricolo verticale già costruito secondo le Indicazioni 2012.
Esso costituisce la cornice pedagogica e organizzativa che orienta l'azione educativa dai 3 ai 14 anni, garantendo continuità, coerenza e progressione dell'apprendimento.
Nella Scuola dell'Infanzia, il curricolo valorizza i campi di esperienza, promuove lo sviluppo globale del bambino e predispone percorsi di continuità verso la Scuola Primaria.
Nella classe prima della Scuola Primaria, sostiene l'ingresso degli alunni nel nuovo ordine di scuola, favorisce l'acquisizione delle prime competenze di base e consolida le capacità personali e relazionali.
Nel primo anno della Scuola Secondaria di Primo Grado, accompagna gli studenti nel passaggio alla dimensione disciplinare, potenzia il pensiero critico, il metodo di studio, la cittadinanza e le competenze digitali.
Il curricolo è inteso come strumento dinamico, da contestualizzare nelle classi e nei team docenti, con particolare attenzione all'inclusione, ai bisogni educativi specifici e alla valorizzazione dei talenti individuali.
L'obiettivo è assicurare a tutti gli alunni un percorso formativo unitario, graduale e significativo, in linea con le finalità della scuola del primo ciclo.

FINALITÀ

L'Istituto Comprensivo Via dell'Aeroporto, in attuazione delle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione (DM 221/2025), persegue le seguenti finalità educative e formative:
1. Promuovere lo sviluppo integrale della persona: sostenere la crescita armonica di ogni alunno nei suoi aspetti cognitivi, emotivi, relazionali, corporei, estetici e morali, riconoscendo la singolarità di ciascuno e valorizzandone le potenzialità.
2. Garantire il benessere e la qualità dell'esperienza scolastica: assicurare un ambiente accogliente, sicuro, motivante e inclusivo, in cui ogni bambino e ragazzo possa sentirsi rispettato, ascoltato e accompagnato nel proprio percorso di apprendimento.
3. Favorire l'acquisizione delle competenze essenziali: guidare gli alunni verso l'acquisizione delle competenze di base, disciplinari e trasversali, che costituiscono il fondamento per la costruzione del pensiero critico, della creatività, della capacità di risolvere problemi e del metodo di studio.
4. Sviluppare competenze di cittadinanza responsabile: promuovere la partecipazione attiva, la consapevolezza dei diritti e dei doveri, la cura del bene comune, l'educazione alla legalità, alla sostenibilità, alla convivenza civile e al rispetto delle diversità.
5. Educare alla cittadinanza digitale: accompagnare gli alunni a un utilizzo consapevole, sicuro e critico delle tecnologie digitali, sviluppando competenze comunicative, informative e collaborative adeguate ai contesti contemporanei.
6. Rafforzare il senso di identità e di appartenenza: sostenere la formazione dell'identità personale e sociale attraverso esperienze significative, relazioni positive e la partecipazione attiva alla vita scolastica, favorendo il dialogo tra culture e generazioni.
7. Promuovere l'inclusione e la partecipazione di tutti: garantire pari opportunità di apprendimento, adottando metodologie inclusive e flessibili, attenzione ai bisogni educativi specifici e valorizzazione dei talenti individuali.
8. Favorire la continuità educativa e didattica: assicurare un percorso coerente e progressivo dai 3 ai 14 anni, curando i passaggi tra i diversi ordini di scuola e costruendo un curricolo unitario che accompagni gli alunni nel loro sviluppo graduale.
9. Sostenere la creatività, l'espressione e l'immaginazione: incoraggiare linguaggi diversi — verbali, artistici, corporei, digitali — come strumenti di comunicazione, conoscenza e crescita personale.

10. Costruire un'alleanza educativa con le famiglie e il territorio: collaborare con le famiglie, gli enti locali, le realtà culturali e associative del territorio, valorizzando il contributo di tutti nella costruzione di una comunità educante.

RIFERIMENTI NORMATIVI E CULTURALI

➢ Decreto n. 221 del 9 dicembre 2025 recante le Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione pubblicato in Gazzetta Ufficiale il 27 gennaio 2026 con entrata in vigore in data 11 febbraio 2026.
➢ Legge 1° ottobre 2024, n. 150 – Revisione della disciplina della valutazione e indirizzi scolastici differenziati.
➢ Ordinanza Ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025 – Nuova valutazione nella scuola primaria e valutazione del comportamento nella scuola secondaria di primo grado.
➢ Decreto Ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024 – Linee guida per l'insegnamento trasversale dell'Educazione civica.
➢ Legge 20 agosto 2019, n. 92 – Insegnamento dell'Educazione civica.
➢ Regolamento recante norme in materia di obbligo di istruzione (D.M. 139/2007).
➢ Regolamento per la valutazione degli alunni (D.P.R. 122/2009).
➢ Regolamento sull'autonomia scolastica (D.P.R. 275/1999).
➢ D. Lgs. 13/2013 – Sistema nazionale di certificazione delle competenze.
➢ C.M. 13 febbraio 2015 – Linee guida per la certificazione delle competenze al termine del primo ciclo.
➢ Linee guida per l'orientamento (D.M. 328/2022).
➢ Piano Scuola 4.0 – PNRR Missione 4 "Istruzione e ricerca" (2021).
➢ Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione (Legge 107/2015).
➢ Normativa sull'inclusione: Legge 104/1992 e disposizioni vigenti per l'inclusione scolastica.
➢ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) – Competenze chiave.
➢ Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22 maggio 2018 – Competenze chiave per l'apprendimento permanente.
➢ Quadro di riferimento INVALSI del I ciclo – Italiano e Matematica

TABELLA COMPARATIVA

ASPETTO/ DIMENSIONE	INDICAZIONI NAZIONALI 2012	INDICAZIONI NAZIONALI 2025
Finalità generali / visione della scuola	Centralità della persona, cultura, scuola; promozione di cittadinanza, umanesimo, formazione integrale.	Mantenimento del profilo integrale della persona, ma con un più esplicito richiamo a competenze contemporanee: cittadinanza responsabile, cittadinanza digitale, pensiero critico, creatività, inclusione.
Organizzazione del curricolo	Struttura per aree disciplinari / discipline; continuità fra ordini di scuola; traguardi di competenza e obiettivi di apprendimento.	Conserva il principio della continuità e unitarietà del curricolo, ma con maggiore flessibilità e con obiettivi generali del processo formativo declinati per grado.
Rapporto tra conoscenze e competenze	Enfasi su cultura di base, alfabetizzazione culturale fondamentale, saperi disciplinari strutturati.	Ribadito l'equilibrio conoscenze-competenze: le conoscenze restano fondamentali, ma sono poste all'interno di un approccio per competenze attuali (pensiero critico, interdisciplinarità, cittadinanza, digitalità).
Inclusione, differenziazione, intercultura	Presenza di impegno per scuola "di tutti e di ciascuno"; comunità educativa; attenzione ai bisogni educativi; continuità educativa.	Esplicitazione rafforzata di misure per accoglienza e integrazione, con riferimento a modelli teorici e operativi (es. UDL, ICF), maggiore attenzione all'intercultura, inclusione, equità e personalizzazione degli interventi.
Didattica, metodo, approccio educativo	Organizzazione disciplinare tradizionale; aree di apprendimento distinte; forte presenza delle discipline classiche	Si valorizzano metodi attivi, interdisciplinarità; promozione dell'approccio laboratoriale — soprattutto per le discipline

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	(lingua, matematica, scienze, storia, arte, musica, motoria, tecnologia ecc.).	STEM; valorizzazione della creatività, del pensiero critico, delle competenze trasversali.
Ruolo dell'insegnante e della comunità educativa	L'insegnante come guida all'educazione: comunità educativa, collaborazione con le famiglie, ruolo formativo.	Rafforzata la figura dell'insegnante come "magister" nel senso di guida educativa e culturale: ruolo centrale nella motivazione, crescita degli studenti, collaborazione con famiglie e comunità, nel nuovo contesto formativo.
Obiettivi trasversali e nuovi temi educativi	Fondamentali: cittadinanza, cultura, conoscenza del mondo, alfabetizzazione di base, visione umanistica.	Oltre agli aspetti tradizionali, nuovi focus su: empatia e rispetto (in particolare rispetto della donna), educazione civica aggiornata, cittadinanza digitale, pensiero critico, interdisciplinarità, STEM, inclusione e cura della diversità.
Continuità e verticalità del percorso educativo	Principio di continuità tra scuola dell'infanzia e primo ciclo, tra ordini — curricolo verticale pensato come percorso unitario.	Il curricolo verticale viene rivisto e aggiornato con maggiore chiarezza su obiettivi per ogni grado; l'articolazione per fasce d'età e per ordini di scuola mira a garantire un passaggio più consapevole e un percorso coerente e integrato.

INDICAZIONI NAZIONALI 2025 – CORNICE GENERALE 1

Ambito	Cosa cambia	Significato pedagogico	Ricadute pratiche per la scuola
Centralità delle conoscenze	Valorizzazione delle conoscenze come base per sviluppare competenze.	Le competenze non nascono dal "fare" generico, ma da saperi solidi e organizzati.	Selezionare contenuti essenziali e costruire percorsi che collegano sapere e saper fare.
Principio "Non multa, sed multum"	Meno contenuti, ma più approfonditi e significativi.	Apprendimento duraturo e consapevole.	Privilegiare nuclei fondanti disciplinari e attività di approfondimento.
Qualità delle conoscenze	Le conoscenze devono essere: rilevanti, significative, essenziali.	Connessione tra cultura, scienza e formazione della persona.	Progettare curricoli basati su contenuti culturalmente fondanti.
Reintegrazione delle conoscenze nel curricolo	Quadro di riferimento più chiaro per il curricolo verticale.	Continuità educativa tra i diversi ordini di scuola.	Costruzione condivisa del curricolo verticale nel rispetto dell'autonomia scolastica.
Approccio elicoidale	Apprendimento progressivo e ricorsivo dalla Scuola dell'Infanzia al primo ciclo.	Le competenze si consolidano nel tempo attraverso riprese e approfondimenti.	Riprendere gli stessi nuclei tematici con livelli di complessità crescente.
Didattica laboratoriale	Rafforzamento dell'apprendimento attivo e sperimentale.	Lo studente costruisce conoscenze attraverso l'esperienza.	Aumentare attività pratiche, esperimenti, problem solving e cooperative learning.

INDICAZIONI NAZIONALI 2025 – CORNICE GENERALE 2

Ambito	Cosa cambia	Significato pedagogico	Ricadute pratiche per la scuola
Introduzione dell'Informatica	Informatica fin dalla scuola primaria.	Sviluppo del pensiero computazionale e cittadinanza digitale.	Inserire coding, logica e uso consapevole delle tecnologie nel curricolo.
Potenziamento STEM	Maggior spazio ad attività scientifiche e tecnologiche.	Preparazione alle sfide future e alle professioni emergenti.	Laboratori STEM, esperimenti, progettazione e

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

			thinkering.
Educazione civica integrata	Coordinamento con le Linee guida dell'educazione civica.	Formazione del cittadino responsabile e consapevole.	Progetti interdisciplinari su sostenibilità, legalità, cittadinanza digitale.
Visione culturale integrata	Integrazione tra ambito umanistico, scientifico e tecnologico.	Superamento della frammentazione disciplinare.	Progettare UDA interdisciplinari e compiti di realtà.
Professionalità docente	Centralità della collegialità e della formazione continua.	Docente come progettista e facilitatore dell'apprendimento.	Lavoro in team, dipartimenti, aggiornamento professionale continuo.
Autonomia e creatività degli studenti	Curricolo orientato a sviluppare autonomia e desiderio di apprendere.	Studente protagonista del proprio percorso.	Metodologie attive, scelta guidata, spazi di creatività e ricerca.

STRUTTURA DELLE INDICAZIONI NAZIONALI 2025 PER ORDINI DI SCUOLA

Ordine di scuola	Elementi prescrittivi	Elementi suggeriti	Novità / Integrazioni	Note pedagogiche
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza come struttura di riferimento	Percorsi educativi flessibili e contestualizzati	Educazione civica Sostenibilità Apertura al mondo digitale Dimensione multilingue	Continuità con le Indicazioni 2012: struttura pedagogica confermata e arricchita per rispondere alle sfide contemporanee.
Scuola Primaria	Competenze attese al termine della classe V Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe V	Conoscenze (suggerite, non obbligatorie)	--	Struttura progressiva del curricolo; le conoscenze orientano la progettazione senza vincoli prescrittivi.
Scuola Secondaria di 1^ grado	Competenze attese al termine della classe III Obiettivi specifici di apprendimento al termine della classe III	Contenuti e percorsi opzionali	Introduzione del Latino per l'Educazione Linguistica (LEL) attivabile in II e III Educazione Civica (L. 92/2019) trasversale	LEL attivabile negli spazi di autonomia e ampliamento dell'offerta formativa.

SCANSIONE TEMPORALE DI ENTRATA IN VIGORE - INDICAZIONI NAZIONALI 2025

Anno scolastico	2026/2027	2027/2028	2028/2029	2029/2030	2030/2031
Classe 1	**Primaria I**	**Primaria II**	**Primaria III**	**Primaria IV**	**Primaria V**
Classe 2	Primaria II	Primaria III **Storia**	Primaria IV **Storia**	Primaria V **Storia**	**Secondaria I**
Classe 3	Primaria III	Primaria IV	Primaria V	**Secondaria I**	**Secondaria II**
Classe 4	Primaria IV	Primaria V	**Secondaria I**	**Secondaria II**	**Secondaria III**
Classe 5	Primaria V	**Secondaria I**	**Secondaria II**	**Secondaria III**	
Secondaria I	**Secondaria I**	**Secondaria II**	**Secondaria III**		
Secondaria II e III (opz. LEL)	Secondaria II e III **(opz. LEL)**	Secondaria III **(LEL)**			

In verde l'adozione delle Indicazioni Nazionali 2025

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

IL CURRICOLO
della
SCUOLA DELL'INFANZIA

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

Premessa

La scuola dell'infanzia rappresenta un segmento fondamentale del sistema educativo, ponendosi come primo ambiente formativo intenzionale in cui il bambino costruisce progressivamente la propria identità, autonomia e competenza. In coerenza con le Nuove Indicazioni Nazionali, essa promuove uno sviluppo armonico e integrale della persona, valorizzando le dimensioni affettiva, relazionale, cognitiva ed espressiva.
Il percorso educativo si fonda su un'idea di bambino attivo, competente e protagonista del proprio apprendimento, sostenuto in un contesto accogliente e ricco di esperienze significative. La scuola favorisce la maturazione dell'identità personale, la conquista dell'autonomia, lo sviluppo delle competenze e l'avvio al pensiero riflessivo, attraverso esperienze di gioco, esplorazione, relazione e scoperta.
In questo quadro di riferimento, il curricolo si configura come un percorso unitario e intenzionale, che si sviluppa in continuità verticale con i successivi gradi di istruzione e in continuità orizzontale con il contesto familiare e territoriale. Esso è orientato a promuovere il "saper essere" e il "saper fare", valorizzando i campi di esperienza come ambiti privilegiati di apprendimento.
Particolare rilevanza assume la dimensione dell'apprendimento esperienziale (learning by doing), che riconosce nel fare, nel sentire e nel partecipare le modalità principali attraverso cui il bambino costruisce conoscenze e competenze. Il gioco, in tutte le sue forme, costituisce lo strumento privilegiato di apprendimento e relazione, favorendo creatività, immaginazione e cooperazione.
Il curricolo si fonda inoltre su una visione educativa che integra conoscenze, abilità e competenze, promuovendo la crescita di cittadini consapevoli e responsabili. Assumono valore centrale l'educazione alla cittadinanza, lo sviluppo delle competenze linguistiche e comunicative, l'attenzione alle esperienze in ambito STEM, l'uso consapevole delle tecnologie digitali, nonché la promozione della dimensione multilinguistica, attraverso la valorizzazione della pluralità linguistica e culturale, e dell'educazione alla sostenibilità ambientale, in coerenza con gli obiettivi dell'Agenda 2030.
In merito al curricolo digitale nella scuola dell'infanzia, esso si configura come parte integrante dell'esperienza educativa, orientata a favorire un primo approccio consapevole alle tecnologie in contesti ludici ed esperienziali. Non si tratta di insegnare l'uso degli strumenti in senso tecnico, ma di promuovere lo sviluppo del pensiero logico, della creatività, della cittadinanza digitale e delle capacità di esplorazione e di risoluzione di problemi (problem solving), in continuità con i campi di esperienza e in coerenza con una didattica attiva e centrata sul bambino.
La scuola dell'infanzia, attraverso un'attenta osservazione e una documentazione sistematica dei processi di apprendimento, accompagna ciascun bambino nel proprio percorso di crescita, valorizzandone potenzialità, interessi e unicità, in un'ottica inclusiva e orientata al benessere.

I Campi di esperienza e le Competenze chiave europee

Nel curricolo della scuola dell'infanzia, i campi di esperienza rappresentano gli ambiti privilegiati attraverso cui il bambino sviluppa competenze, costruisce significati e organizza le proprie conoscenze. Essi costituiscono il contesto entro cui si promuove un apprendimento globale e unitario, fondato sull'esperienza, sulla relazione e sull'azione.

Campo di esperienza	
Il sé e l'altro	per imparare a costruire la propria identità personale nelle sue molteplici dimensioni e a riconoscere l'altro nelle sue differenze, che lo rendono unico.
Il corpo e il movimento	per apprendere a stare bene con il proprio corpo, inteso come unità integrata alle altre dimensioni della persona umana e canale per entrare in interazione e in relazione con gli altri da sé.
Immagini, suoni, colori	per imparare a riconoscere le qualità tattili, sensoriali, formali di oggetti e materiali, anche di uso comune, apprezzandone la fruizione artistica, espressiva, creativa e il valore estetico.
I discorsi e le parole	per apprendere ad ascoltare, comunicare, farsi capire e

	saper dialogare, relazionarsi e confrontarsi con gli altri (bambini e adulti), negoziare, collaborare nell'esecuzione di un compito, riconoscere e ricomporre piccoli conflitti.
La conoscenza del mondo	per imparare a esplorare e a rappresentare il mondo, a riflettere e a socializzare le proprie esperienze attraverso la narrazione e l'utilizzo di molteplici linguaggi (corporei, espressivi, verbali, matematico-scientifici, visuali, grafico-pittorici, plastici, musicali, coreutici, tecnologici), a osservare il mondo naturale e sociale ponendosi interrogativi, formulando ipotesi, suggerendo risposte e risolvendo problemi.

In coerenza con le Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente, come definite dalla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, i campi di esperienza contribuiscono allo sviluppo progressivo delle competenze personali, sociali e cognitive del bambino, ponendo le basi per la costruzione del futuro cittadino responsabile e consapevole. In particolare, attraverso esperienze significative e intenzionalmente progettate, la scuola dell'infanzia favorisce:

Competenza	Definizione
Competenza alfabetica funzionale	È la capacità di identificare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, sia oralmente sia per iscritto, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali in diversi contesti.
Competenza multilinguistica	È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace per comunicare. Si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta in contesti sociali e culturali diversi.
Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)	- Competenza matematica: capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane. - Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria: capacità di spiegare il mondo naturale utilizzando conoscenze e metodologie scientifiche, comprese osservazione, sperimentazione e uso di strumenti tecnologici.
Competenza digitale	È la capacità di utilizzare in modo consapevole le tecnologie digitali per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Include alfabetizzazione informatica, comunicazione, creazione di contenuti, e problem solving.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	È la capacità di riflettere su sé stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni, lavorare con

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	gli altri in modo costruttivo, mantenere la resilienza e gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.
Competenza in materia di cittadinanza	È la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, basandosi sulla comprensione dei concetti e delle strutture sociali, economiche, giuridiche e politiche, nonché degli sviluppi globali e della sostenibilità
Competenza imprenditoriale	È la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valore per gli altri. Si fonda su creatività, pensiero critico, iniziativa, perseveranza e capacità di lavorare in modo collaborativo.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	È la capacità di comprendere ed esprimere idee e significati in diverse forme culturali e artistiche, e di sviluppare la propria identità culturale nel rispetto delle diversità.

I campi di esperienza, pertanto, non si configurano come ambiti separati, ma come dimensioni interconnesse del percorso educativo, all'interno delle quali le competenze chiave europee trovano una prima, significativa e concreta attuazione, nel rispetto dei tempi, degli interessi e delle potenzialità di ciascun bambino.

Campo di esperienza		Finalità formative		Competenze chiave europee
Il sé e l'altro	⇨	Favorire la costruzione dell'identità personale, la consapevolezza di sé e il riconoscimento dell'altro, valorizzando le differenze come risorsa. Promuovere relazioni positive, rispetto e appartenenza al gruppo, anche attraverso un primo approccio consapevole agli strumenti digitali come mezzi di comunicazione condivisi	⇦	**Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Competenza in materia di cittadinanza; Competenza digitale**
Il corpo e il movimento	⇨	Sviluppare la consapevolezza corporea, il benessere psicofisico e le abilità motorie. Utilizzare il corpo come strumento di espressione, relazione e conoscenza, anche in integrazione con semplici strumenti tecnologici che favoriscano il movimento, l'esplorazione e il coordinamento	⇦	**Competenza personale, sociale; Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**
Immagini, suoni, colori	⇨	Stimolare la percezione sensoriale e la creatività attraverso linguaggi espressivi diversi (artistici, musicali, visivi). Favorire la fruizione e la produzione estetica, anche mediante l'uso guidato di strumenti digitali e multimediali, promuovendo	⇦	**Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; Competenza digitale**

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

		forme espressive innovative		
I discorsi e le parole	⇨	Promuovere lo sviluppo del linguaggio orale per comunicare, comprendere, narrare e dialogare. Favorire la relazione, la collaborazione e la gestione dei conflitti attraverso la parola, anche in contesti mediati da strumenti digitali, sostenendo prime esperienze di comunicazione consapevole.	⇦	**Competenza alfabetica funzionale; Competenza multi linguistica; Competenza digitale**
La conoscenza del mondo	⇨	Sostenere l'esplorazione, l'osservazione e la rappresentazione della realtà. Stimolare il pensiero logico, scientifico e riflessivo attraverso esperienze, ipotesi e problem solving, anche mediante l'utilizzo di semplici strumenti tecnologici e attività di tipo STEM.	⇦	**Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); Competenza digitale; Competenza imprenditoriale**

Articolazione del curricolo nei Campi di esperienza
La progettazione curricolare della scuola dell'infanzia si sviluppa attraverso i campi di esperienza definendo obiettivi, percorsi e metodologie coerenti con le Indicazioni Nazionali e con le Competenze chiave europee, promuovendo uno sviluppo armonico e integrale del bambino.
I traguardi per lo sviluppo delle competenze costituiscono riferimenti essenziali per la progettazione educativa e didattica e delineano, al termine del percorso della scuola dell'infanzia, i livelli di sviluppo del bambino in relazione all'autonomia, alla partecipazione e alle competenze relazionali e ai processi di apprendimento.
La progettazione si realizza attraverso esperienze significative, fondate su gioco, esplorazione e relazione, in un contesto inclusivo e attento ai tempi e ai bisogni di ciascun bambino, sostenuta da osservazione e documentazione sistematica.

IL SÉ E L'ALTRO

NUCLEI FONDANTI

Questo campo di esperienza pone al centro la costruzione dell'identità personale del bambino, promuovendo la progressiva acquisizione di autonomia e la capacità di entrare in relazione con gli altri in modo positivo e rispettoso. Attraverso le esperienze quotidiane, il bambino impara a riconoscere e gestire le proprie emozioni, a comprendere quelle altrui e a sviluppare un senso di appartenenza al gruppo.
I nuclei fondanti si orientano quindi verso la costruzione di relazioni significative, il rispetto delle regole condivise e le prime forme di cittadinanza attiva, favorendo la partecipazione alla vita della comunità scolastica. Si promuove, inoltre, anche un primo approccio consapevole agli strumenti digitali come mezzi di relazione, comunicazione e partecipazione, favorendo comportamenti corretti e responsabili.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, riconoscendo emozioni, bisogni e caratteristiche proprie
- Sa instaurare relazioni positive con pari e adulti, manifestando atteggiamenti di fiducia e collaborazione.
- Partecipa alla vita di gruppo, rispettando regole condivise e beni comuni, con attenzione alla cura degli spazi, dei materiali, e dell'ambiente.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

- Riconosce le differenze e le valorizza, in un'ottica di inclusione e rispetto reciproco.
- Matura le prime forme di cittadinanza attiva e responsabile, sviluppando atteggiamenti di rispetto, collaborazione e partecipazione
- Partecipa a semplici esperienze comunicative in lingue diverse in contesti ludici e guidati.
- Utilizza in modo guidato strumenti digitali per comunicare e partecipare.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Avvia la costruzione della propria identità personale. • Riconosce emozioni semplici (gioia, tristezza, rabbia). • Inizia a relazionarsi con i pari e con l'adulto. • Partecipa alla vita di gruppo con il supporto dell'adulto. • Inizia comportamenti rispettosi verso l'ambiente e gli spazi comuni. • Inizia a sperimentare semplici strumenti digitali in modo guidato per comunicare e condividere esperienze	• Riconoscere e nominare le emozioni di base. • Accettare il distacco dalla famiglia e inserirsi nel gruppo. • Giocare accanto agli altri iniziando a condividere spazi e materiali. • Rispettare semplici regole della sezione. • Esprimere bisogni e vissuti attraverso il linguaggio verbale e non verbale. • Sperimentare con la guida dell'adulto, l'uso di semplici strumenti digitali (es. immagini, suoni)	• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza digitale
4 anni	• Rafforza l'identità personale e l'autostima. • Riconosce e rispetta l'altro. • Partecipa in modo più attivo alla vita di gruppo. • Inizia a gestire piccoli conflitti. • Utilizza in modo guidato semplici strumenti digitali per esprimere esperienze e condividere attività con il gruppo	• Esprimere e raccontare emozioni ed esperienze personali. • Collaborare nei giochi e nelle attività di gruppo. • Rispettare turni e regole condivise. • Confrontarsi con i pari e iniziare a risolvere piccoli conflitti. • Riconoscere somiglianze e differenze tra sé e gli altri. • Sperimentare l'uso di strumenti digitali per raccontare esperienze (immagini, suoni, brevi attività guidate)	• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza digitale
5 anni	• Ha consapevolezza della propria identità personale e	• Riflettere e dialogare su esperienze personali e	• Competenza personale, sociale e

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	sociale. • Si relaziona in modo positivo e cooperativo con gli altri. • Riconosce e rispetta regole, ruoli e diversità. • Mostra prime forme di cittadinanza attiva. • Adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente e gli spazi comuni. • Utilizza semplici strumenti digitali in modo sempre più autonomo per comunicare, collaborare e partecipare ad attività di gruppo.	temi condivisi. • Gestire in autonomia semplici conflitti. • Collaborare per un obiettivo comune. • Comprendere e rispettare regole della vita sociale. • Riconoscere elementi della propria cultura e di altre culture. • Orientarsi nelle prime nozioni di passato, presente e futuro. • Utilizzare strumenti digitali per rappresentare esperienze e collaborare con i pari (es. attività guidate, giochi interattivi) • Riconoscere e adottare comportamenti corretti e responsabili nell'uso delle tecnologie • Partecipa a semplici attività in lingua straniera, attraverso giochi, canti e routine.	capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza digitale

Esperienze e processi di apprendimento

Nel campo di esperienza *Il sé e l'altro* assume un ruolo centrale la costruzione di relazioni sociali positive, a partire dal confronto con i pari, e l'acquisizione delle principali regole della convivenza civile.
Attraverso momenti di condivisione in piccolo gruppo, la narrazione di esperienze personali e il dialogo guidato, i bambini sono sostenuti nell'esprimere emozioni, pensieri e vissuti, sviluppando al contempo capacità di ascolto e di confronto.
Le attività di vita quotidiana, come la gestione delle routine, l'assunzione di piccoli incarichi e la cura degli spazi comuni, rappresentano occasioni concrete per esercitare autonomia e responsabilità. Le dinamiche di peer tutoring e di aiuto reciproco favoriscono atteggiamenti collaborativi e il senso di appartenenza al gruppo. Il dialogo costruttivo e le esperienze di scambio interculturale contribuiscono a promuovere il rispetto delle differenze e la valorizzazione di ogni individuo.
L'utilizzo di strumenti digitali, in modo guidato e intenzionale, contribuisce ad arricchire le esperienze di apprendimento, favorendo la narrazione, la documentazione e la condivisione dei vissuti, nel rispetto di un uso consapevole e adeguato all'età.

Metodologia	**Strumenti**
• Didattica esperienziale e partecipativa • Circle time e conversazione guidata • Educazione emotiva e relazionale • Cooperative learning	• Storie, albi illustrati e racconti sulle emozioni • Giochi simbolici e di ruolo • Carte delle emozioni, immagini e supporti visivi • Materiali per attività di gruppo

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

• Valorizzazione delle routine e delle regole condivise • Approccio inclusivo e interculturale • Uso guidato di strumenti digitali in contesti educativi significativi • Apprendimento attivo anche attraverso attività digitali e multimediali (es. storytelling, coding unplugged e digitale)	• Strumenti digitali per la narrazione (Digital board, tablet, audio, video) • Applicazioni educative per attività guidate (giochi logici, sequenze, classificazioni) • Risorse multimediali (immagini, suoni, brevi video) • Strumenti per la documentazione (foto, registrazioni, elaborati digitali)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

NUCLEI FONDANTI

Il corpo rappresenta per il bambino il primo strumento di conoscenza e relazione con il mondo. Questo campo di esperienza promuove lo sviluppo della consapevolezza corporea, delle abilità motorie e della coordinazione, sostenendo al contempo l'autonomia nelle routine quotidiane. Le esperienze proposte favoriscono la scoperta dello schema corporeo, la percezione sensoriale e l'espressione attraverso il movimento. Anche l'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali può supportare le esperienze motorie, favorendo il ritmo, l'imitazione, la coordinazione e la consapevolezza corporea, in contesti adeguati all'età.

I nuclei fondanti riguardano quindi il benessere psicofisico, la cura di sé e l'utilizzo del corpo come mezzo di comunicazione ed espressione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, sviluppando autonomia e consapevolezza di sé.
- Controlla e coordina i movimenti, sperimentando schemi motori di base e complessi.
- Utilizza il corpo come strumento di espressione e comunicazione.
- Adotta comportamenti adeguati per la salute, il benessere e l'ambiente.
- Partecipa ad attività motorie individuali e di gruppo, rispettando regole e turni
- Riconosce il proprio corpo e adotta comportamenti orientati al benessere, alla sicurezza e alla cura di sé.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Prende gradualmente consapevolezza del proprio corpo. • Si muove nello spazio in modo spontaneo e sperimentale. • Utilizza il corpo per esprimersi attraverso semplici gesti e movimenti. • Inizia a orientarsi negli spazi	• Esprimersi attraverso il corpo con movimenti spontanei e imitativi. • Muoversi nello spazio in modo libero, iniziando a coordinarsi con gli altri, anche seguendo stimoli musicali o visivi proposti anche tramite strumenti digitali. • Sperimentare semplici	• Competenza personale, sociale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	della sezione. • Partecipa ai giochi motori rispettando semplici regole. • Sperimenta il movimento attraverso semplici stimoli sonori e visivi, anche mediante supporti digitali guidati	schemi motori di base (camminare, correre, saltare). • Riconoscere le principali parti del corpo. • Partecipare a giochi motori rispettando semplici regole. • Partecipare ad attività motorie guidate con supporti multimediali (musica, immagini, video) • Riconoscere sensazioni di benessere o disagio legate al proprio corpo	
4 anni	• Rafforza la consapevolezza della propria corporeità e delle sue potenzialità espressive. • Esegue movimenti e semplici sequenze motorie in modo più controllato. • Si orienta nello spazio in relazione agli altri e all'ambiente. • Utilizza il corpo per comunicare ed esprimersi in modo più intenzionale. • Rispetta regole nei giochi motori e collabora con i pari. • Utilizza stimoli sonori e visivi, anche digitali per coordinare il movimento	• Utilizzare il corpo per comunicare ed esprimersi in modo più intenzionale. • Orientarsi nello spazio e coordinarsi con i compagni nei giochi. • Eseguire movimenti e semplici sequenze motorie con maggiore controllo. • Sperimentare attività psicomotorie e coreutiche. • Riconoscere e adottare comportamenti adeguati per la cura di sé. • Iniziare a riconoscere emozioni e sensazioni legate al movimento. • Seguire sequenze motorie guidate da musica o video	• Competenza personale, sociale; • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
5 anni	• Matura una buona consapevolezza del proprio corpo nelle sue potenzialità espressive, comunicative e artistiche. • Controlla e coordina movimenti e sequenze motorie, anche in attività strutturate. • Si orienta nello spazio in modo sicuro, in relazione agli altri e all'ambiente. • Consolida lo schema corporeo e utilizza il corpo in modo	• Esprimersi e comunicare attraverso il corpo in modo consapevole. • Coordinare movimenti e sequenze motorie anche in attività strutturate. • Orientarsi nello spazio in relazione agli altri e all'ambiente. • Seguire percorsi motori risolvendo semplici situazioni (ostacoli, direzioni)	• Competenza personale, sociale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	consapevole. • Adotta comportamenti adeguati per la salute e il benessere, rispettando sé stesso e gli altri. • Utilizza in modo consapevole stimoli digitali nelle attività motorie e espressive	• Conoscere il proprio corpo e adottare corretti stili di vita (igiene, alimentazione, movimento). • Riconoscere e gestire emozioni e sensazioni legate al benessere psicofisico. • Riprodurre sequenze motorie osservate anche tramite supporti digitali • Utilizzare musica e ritmo (anche digitale) per esprimersi e coordinarsi	

Esperienze e processi di apprendimento

Le attività educative relative al campo di esperienza *Il corpo e il movimento* si realizzano prevalentemente in forma ludica, nel rispetto delle caratteristiche evolutive dei bambini dai 3 ai 6 anni, favorendo ricadute positive sul piano cognitivo, relazionale ed espressivo.
La scuola promuove la sperimentazione di diverse forme di gioco motorio (libero, strutturato, simbolico, imitativo e di regole), valorizzando il movimento come strumento privilegiato di apprendimento e comunicazione. L'insegnante svolge un ruolo di regia educativa, predisponendo ambienti accoglienti, sicuri e stimolanti, con materiali adeguati e diversificati.
L'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali può sostenere e arricchire le esperienze motorie, offrendo stimoli sonori, visivi e ritmici utili a favorire coordinazione, imitazione, espressione corporea e partecipazione attiva, nel rispetto dei tempi e delle caratteristiche evolutive dei bambini.

Metodologia	Strumenti
• Attività psicomotorie strutturate e libere • Apprendimento attraverso il movimento e il gioco • Percorsi motori e giochi di coordinazione • Educazione al benessere e alla cura di sé • Approccio inclusivo e personalizzato • Utilizzo di stimoli sonori e visivi, anche digitali per favorire ritmo, coordinazione ed espressione corporea • Attività motorie guidate anche attraverso supporti multimediali (musica, video, sequenze imitate**)**	• Attrezzi motori (cerchi, palloni, percorsi, tappeti) • Materiali per giochi di equilibrio e coordinazione • Musica e supporti sonori • Materiali per attività di motricità fine • Strumenti digitali per la riproduzione musicale e ritmica (Digital board, casse, tablet) • Brevi video o sequenze motorie guidate (imitazione di movimenti, percorsi) • Risorse audio e multimediali per attività ritmiche e di espressione corporea

IMMAGINI, SUONI, COLORI

NUCLEI FONDANTI

Questo campo valorizza i linguaggi espressivi come strumenti privilegiati di comunicazione e creatività. Il bambino è guidato a esplorare, sperimentare e utilizzare diversi materiali, tecniche e forme espressive, sviluppando immaginazione e sensibilità estetica. Le attività grafico-pittoriche, manipolative e musicali

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

permettono di rielaborare esperienze e vissuti personali. Anche l'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali arricchisce le possibilità espressive, consentendo ai bambini di esplorare linguaggi visivi e sonori contemporanei, produzioni artistiche e sonore, anche di culture diverse.
I nuclei fondanti si concentrano sull'espressione creativa, sulla produzione e fruizione di messaggi visivi e sonori e sulla capacità di comunicare attraverso linguaggi non verbali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino comunica ed esprime emozioni attraverso i diversi linguaggi espressivi (grafico, pittorico, corporeo, sonoro e musicale).
- Sperimenta materiali, tecniche e strumenti, sviluppando creatività e immaginazione.
- Osserva e fruisce immagini, opere e produzioni artistiche e musicali, mostrando interesse e curiosità.
- Partecipa ad attività musicali e ritmiche, sviluppando capacità di ascolto e coordinazione.
- Mostra curiosità e interesse verso espressioni artistiche e musicali provenienti da culture diverse
- Utilizza, in modo guidato, strumenti digitali e multimediali per esprimersi, rappresentare e rielaborare esperienze.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Utilizza semplici linguaggi espressivi (grafico, corporeo, sonoro) in modo spontaneo. • Sperimenta materiali e strumenti in modo libero. • Esprime emozioni e vissuti attraverso il disegno, il colore e il movimento. • Mostra interesse per suoni, musica e immagini. • Inizia a fruire semplici contenuti digitali (immagini, suoni) come stimolo all'espressione	• Esplorare materiali, colori e strumenti in modo libero. • Esprimersi attraverso il disegno, il colore, il corpo e il suono. • Ascoltare suoni e semplici brani musicali. • Partecipare a giochi simbolici e di imitazione. • Sperimentare diverse modalità espressive non verbali. • Osservare immagini e ascoltare suoni anche attraverso supporti digitali	• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenza digitale
4 anni	• Utilizza diversi linguaggi espressivi in modo più intenzionale. • Sperimenta materiali e tecniche, anche in attività guidate. • Esprime emozioni, idee ed esperienze attraverso produzioni personali.	• Riconoscere e discriminare diversi stimoli sensoriali. • Narrare esperienze e semplici storie attraverso linguaggi espressivi (disegno, movimento, musica). • Realizzare produzioni grafico-pittoriche e	• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenza digitale

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	• Mostra curiosità e interesse verso opere artistiche, musicali e visive. • Partecipa ad attività espressive anche con l'uso di semplici strumenti. • Utilizza strumenti digitali in modo guidato per esprimersi attraverso immagini e suoni	manipolative utilizzando materiali diversi. • Partecipare ad attività musicali, ritmiche e di drammatizzazione. • Sperimentare semplici tecniche espressive e strumenti. • Utilizzare suoni e musiche digitali per accompagnare attività espressive	
5 anni	• Utilizza in modo consapevole diversi linguaggi espressivi (grafico-pittorico, musicale, corporeo, audiovisivo). • Sperimenta materiali, tecniche e strumenti in modo creativo, anche con l'uso guidato delle tecnologie. • Esprime idee, emozioni e vissuti attraverso produzioni personali originali. • Sviluppa un primo gusto estetico maturando curiosità, interesse e gusto personale verso le esperienze artistiche. • Riconosce e utilizza semplici elementi del linguaggio musicale e visivo. • Utilizza strumenti digitali in modo creativo per rappresentare e comunicare esperienze	• Riconoscere e utilizzare diversi linguaggi espressivi (grafico, musicale, corporeo, audiovisivo). • Raccontare esperienze e storie utilizzando modalità comunicative integrate. • Realizzare produzioni personali creative utilizzando materiali e tecniche diverse. • Partecipare ad attività musicali e coreutiche sviluppando senso del ritmo. • Esplorare i primi elementi dei linguaggi artistici e musicali, maturando interesse e gusto personale. • Realizzare semplici produzioni digitali (immagini, suoni, sequenze)	• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenza digitale

Esperienze e processi di apprendimento

La scuola dell'infanzia, nel promuovere le diverse forme di espressività infantile, si pone come obiettivo lo sviluppo progressivo delle capacità espressive e dell'utilizzo dei principali linguaggi artistici, riconosciuti come fondamentali canali di apprendimento e comunicazione, di rilevanza educativa e culturale.
Il percorso prende avvio dalle prime forme spontanee di espressione, come lo scarabocchio e le iniziali rappresentazioni grafico-pittoriche, per evolvere progressivamente verso produzioni più strutturate. Analogamente, anche l'esperienza musicale si sviluppa a partire dall'uso del corpo e dei suoi suoni, per giungere a forme espressive più articolate. L'utilizzo guidato di strumenti digitali e multimediali amplia le possibilità espressive, consentendo ai bambini di esplorare linguaggi visivi e sonori contemporanei, di

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

rielaborare le esperienze vissute e di comunicare in forme creative e innovative: tale processo consente a bambine e bambini di acquisire un linguaggio universale e inclusivo, nel rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento individuali.

L'insegnante svolge un ruolo di mediazione educativa, creando un ambiente ricco di stimoli sensoriali e opportunità espressive, attraverso giochi simbolici liberi e guidati, attività di drammatizzazione, esperienze musicali e teatrali, e l'utilizzo di materiali per il disegno, la manipolazione e la pittura.

Metodologia	Strumenti
• Approccio laboratoriale ed espressivo • Sperimentazione creativa • Educazione all'ascolto e alla percezione • Attività artistiche e musicali • Valorizzazione dell'espressione individuale • Utilizzo guidato di strumenti digitali per la produzione creativa (immagini, suoni, narrazione) • Attività espressive integrate con linguaggi multimediali (storytelling digitale, ascolto e rielaborazione sonora)	• Colori, tempere, materiali grafico-pittorici • Materiali di recupero e naturali • Strumenti musicali e oggetti sonori • Supporti audiovisivi e digitali • Digital board, tablet e dispositivi per attività creative guidate • Applicazioni educative per disegno, musica e narrazione • Risorse multimediali (immagini, suoni, video) • Strumenti per la documentazione e rielaborazione (foto, registrazioni audio/video)

I DISCORSI E LE PAROLE

NUCLEI FONDANTI

In questo campo di esperienza si sviluppano le competenze linguistiche e comunicative del bambino, fondamentali per la costruzione del pensiero e delle relazioni. Attraverso il dialogo, l'ascolto e la narrazione, il bambino arricchisce il proprio lessico, migliora la comprensione e acquisisce maggiore sicurezza nell'espressione orale. Le esperienze favoriscono anche un primo avvicinamento alla lingua scritta e alla consapevolezza fonologica.

Assume inoltre rilevanza la dimensione multilinguistica, attraverso la valorizzazione delle diverse lingue e culture presenti nel contesto educativo, la promozione di semplici esperienze ludiche in lingua straniera (canti, routine, giochi) e l'ascolto di sonorità linguistiche differenti, in un'ottica inclusiva e interculturale.

In una prospettiva innovativa, il campo si arricchisce con l'uso di semplici strumenti digitali (audio, immagini, storytelling digitale), che supportano l'ascolto, la comprensione e la rielaborazione dei messaggi, promuovendo un approccio consapevole ai linguaggi multimediali.

I nuclei fondanti riguardano quindi la comunicazione, l'ascolto attivo, la capacità narrativa, l'interazione linguistica e un primo approccio ai linguaggi digitali e multimediali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino usa la lingua italiana per comunicare, esprimere bisogni, raccontare esperienze e interagire con gli altri.
- Comprende e utilizza parole e strutture linguistiche in modo sempre più appropriato.
- Ascolta e comprende narrazioni, storie e conversazioni.
- Sperimenta forme di comunicazione diverse, anche attraverso linguaggi simbolici, grafici e digitali.
- Si avvicina alla lingua scritta, sviluppando curiosità e interesse per libri, segni e simboli.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Comprende semplici consegne ed enunciati legati alla quotidianità. Utilizza parole e frasi brevi per esprimere bisogni ed esperienze. • Ascolta brevi racconti e partecipa con interesse. • Ripete filastrocche e gioca con suoni e parole. • Inizia a riconoscere la presenza di lingue diverse. • Si avvicina ai segni grafici attraverso il disegno spontaneo. • Mostra curiosità verso immagini, suoni e brevi contenuti digitali. • Interagisce, se guidato, con semplici strumenti digitali (ascolto audio, visione immagini).	• Comprendere parole e semplici messaggi legati alla quotidianità. • Utilizzare parole e brevi frasi per comunicare bisogni ed emozioni. • Arricchire gradualmente il lessico di base. • Esprimere stati d'animo attraverso il linguaggio verbale. • Avvicinarsi alla scoperta di parole nuove e suoni della lingua. • Riconoscere la presenza di lingue diverse. • Sperimentare prime forme di segno grafico come avvio al linguaggio scritto. • Ascoltare brevi contenuti audio (storie, canzoni) e riconoscerne il significato globale. • Osservare immagini digitali e descriverle con parole semplici. • Utilizzare, con la guida dell'adulto, strumenti digitali per ascoltare e comunicare (es. pulsanti sonori, digital board, tablet).	• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza multilinguistica; • Competenza digitale; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
4 anni	• Comprende e produce frasi più articolate. • Racconta semplici esperienze personali e rielabora storie. • Partecipa al dialogo rispettando il turno di parola. • Gioca con rime, suoni e parole, cogliendo prime analogie. • Riconosce e valorizza la presenza di lingue e culture	• Comprendere e utilizzare frasi più articolate in diversi contesti. • Ampliare il patrimonio lessicale in modo significativo. • Esprimere in modo più chiaro pensieri ed emozioni. • Riflettere su parole e	• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza multilinguistica; • Competenza digitale; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	diverse. • Esplora il linguaggio scritto in modo spontaneo • Descrive ciò che osserva con maggiore precisione • Utilizza, guidato, strumenti digitali per ascoltare e raccontare.	suoni. • Avvicinarsi a parole di lingue diverse dall'italiano. • Esplorare il linguaggio scritto in modo spontaneo e creativo. • Descrive esperienze e fenomeni con maggiore precisione • Raccontare sequenze in ordine logico • Ascoltare e descrivere contenuti multimediali. • Utilizzare semplici strumenti digitali per narrazioni	
5 anni	• Utilizza la lingua italiana in modo sempre più corretto e articolato. • Racconta, descrive e inventa storie con coerenza. • Partecipa attivamente a conversazioni, esprimendo e spiegando il proprio punto di vista. • Riconosce e manipola suoni, rime e significati delle parole. • Sviluppa consapevolezza della pluralità linguistica e culturale. • Si avvicina alla lingua scritta, riconoscendo segni, simboli e prime forme di rappresentazione. • Descrive fenomeni ed esperienze, formula semplici ipotesi • Usa strumenti digitali per ascoltare e raccontare	• Utilizzare la lingua italiana in modo appropriato per comprendere e comunicare in situazioni diverse. • Consolidare e arricchire un lessico ampio e pertinente. • Esprimere in modo chiaro e articolato pensieri, emozioni e vissuti. • Elaborare ipotesi sui significati di parole nuove, riconoscendo somiglianze e relazioni tra suoni e significati. • Sviluppare consapevolezza della presenza di lingue diverse. • Sperimentare prime forme di scrittura e riconoscere segni e simboli. • Descrivere e ordinare esperienze utilizzando termini adeguati • Partecipa a semplici attività in lingua straniera attraverso giochi, canti e	• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza multilinguistica; • Competenza digitale; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

		routine • Utilizzare strumenti digitali per narrare e documentare esperienze • Comprendere e rielaborare contenuti multimediali	

Esperienze e processi di apprendimento

Nella scuola dell'infanzia è fondamentale offrire ai bambini occasioni di comunicazione autentica, che favoriscano la costruzione di relazioni positive con pari e adulti, a partire dalle competenze linguistiche già possedute. In tali contesti, il bambino è sostenuto nello sviluppo progressivo della capacità di comprendere e produrre messaggi adeguati ai diversi interlocutori, ai contenuti e agli scopi comunicativi.

Questo percorso si realizza attraverso strategie metodologiche attive e inclusive, che valorizzano il dialogo, l'ascolto, la conversazione guidata e spontanea, nonché situazioni comunicative significative legate alla quotidianità. L'interazione verbale viene sostenuta mediante momenti di narrazione, rielaborazione orale, formulazione di domande e ipotesi, favorendo lo sviluppo del pensiero e della competenza linguistica. Vengono proposte anche attività che favoriscono il contatto con lingue straniere attraverso giochi linguistici, canti e filastrocche, promuovendo curiosità e apertura verso la pluralità linguistica e culturale.

L'integrazione tra lingua orale e lingua scritta è favorita attraverso attività di familiarizzazione con i testi, l'esplorazione di segni e simboli e il contatto con materiali linguistici diversificati, sostenendo un primo approccio consapevole alla lingua scritta.

Tale percorso è arricchito dall'uso guidato di strumenti digitali e multimediali (immagini, audio, video, storytelling digitale), che supportano l'ascolto, la comprensione e la rielaborazione dei contenuti, favorendo l'espressione linguistica e la partecipazione attiva dei bambini. Le tecnologie vengono utilizzate in modo intenzionale e mediato dall'adulto, come strumenti per comunicare, documentare esperienze e costruire significati condivisi.

Metodologia	Strumenti
• Conversazione guidata e spontanea • Ascolto attivo e dialogo • Narrazione e rielaborazione orale • Giochi linguistici e fonologici • Approccio inclusivo e personalizzato • Uso guidato del digitale per l'ascolto, narrazione e documentazione	• Albi illustrati, racconti, filastrocche • Carte immagini e sequenze narrative • Giochi linguistici • Supporti grafici e simbolici • Strumenti digitali educativi (audio, immagini, video, digital board/tablet)

LA CONOSCENZA DEL MONDO

NUCLEI FONDANTI

Questo campo di esperienza promuove l'esplorazione e la scoperta della realtà, sostenendo lo sviluppo del pensiero logico e scientifico. Il bambino è incoraggiato a osservare, porre domande, formulare ipotesi e cercare soluzioni, sviluppando atteggiamenti di curiosità e ricerca. Le attività favoriscono la comprensione

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

delle relazioni spazio-temporali, la classificazione, il confronto e l'avvicinamento ai concetti di numero e misura. A completamento del percorso, si introduce l'uso guidato di strumenti digitali per osservare, documentare e rielaborare le esperienze.

I nuclei fondanti riguardano quindi l'indagine della realtà naturale e sociale, anche in relazione a contesti culturali diversi, il problem solving e le prime esperienze di tipo scientifico e tecnologico, e un primo approccio consapevole ai linguaggi digitali, sviluppando una prima sensibilità verso la sostenibilità ambientale e la cura delle risorse.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino osserva, esplora e descrive la realtà, utilizzando i sensi e l'esperienza diretta.
- Raggruppa, ordina e classifica secondo criteri diversi.
- Sviluppa prime competenze logiche, spaziali e temporali.
- Si orienta nello spazio e nel tempo, cogliendo relazioni e trasformazioni.
- Utilizza strumenti, anche digitali, per osservare, rappresentare e rielaborare esperienze
- Matura atteggiamenti di rispetto e cura dell'ambiente e delle risorse, adottando comportamenti responsabili.

Età	Competenze attese	Obiettivi operativi	Competenze chiave europee
3 anni	• Osserva l'ambiente circostante cogliendo semplici cambiamenti (giorno/notte, tempo atmosferico, stagioni). • Riconosce momenti della giornata e prime sequenze temporali. • Si orienta nello spazio con riferimento a sé (vicino/lontano, dentro/fuori). • Raggruppa oggetti per caratteristiche evidenti (colore, forma, grandezza). • Compie semplici confronti (grande/piccolo, tanto/poco). • Riconosce alcune forme di base. • Osserva immagini e semplici contenuti digitali • Mostra curiosità verso strumenti digitali	• Osservare il proprio corpo e l'ambiente circostante cogliendo semplici caratteristiche. • Riconoscere cambiamenti evidenti nei fenomeni naturali (giorno/notte, stagioni). • Riconoscere momenti della giornata. • Individuare la posizione di oggetti rispetto a sé (dentro/fuori, vicino/lontano). • Riconoscere e nominare alcune forme semplici. • Raggruppare oggetti per caratteristiche evidenti (colore, forma, grandezza). • Confrontare quantità in modo intuitivo (tanto/poco). • Osservare immagini digitali legate all'ambiente e alle esperienze	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); • Competenza digitale; • Competenza imprenditoriale

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

		• Ascoltare brevi contenuti audio (suoni, storie, ambienti naturali) • Utilizzare, con guida, strumenti digitali per esplorare e osservare	
4 anni	• Osserva fenomeni naturali cogliendo relazioni semplici (stagioni, cambiamenti negli esseri viventi). • Colloca azioni nel tempo (prima/dopo, giorno/settimana). • Si orienta nello spazio con maggiore autonomia (sopra/sotto, davanti/dietro). • Classifica e ordina oggetti secondo criteri diversi. • Confronta quantità e utilizza semplici strategie di conteggio. • Riconosce e denomina forme geometriche di base. • Osserva e descrive immagini e contenuti digitali • Utilizza, con guida, strumenti digitali per esplorare e rappresentare	• Osservare e descrivere semplici fenomeni naturali e cambiamenti negli esseri viventi. • Riconoscere la successione dei giorni e delle stagioni. • Individuare la posizione di persone e oggetti utilizzando principali indicatori spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro). • Riconoscere e descrivere forme geometriche di base. • Raggruppare, ordinare e confrontare oggetti secondo criteri diversi. • Contare piccole quantità e confrontarle. • Osservare immagini e semplici rappresentazioni digitali (sequenze, grafici intuitivi) • Utilizzare strumenti digitali, con guida, per esplorare, classificare e rappresentare • Rielaborare esperienze attraverso immagini o semplici supporti digitali	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); • Competenza digitale; • Competenza imprenditoriale
5 anni	• Osserva e descrive fenomeni individuando relazioni e trasformazioni (ciclo di vita, stagioni, ambiente). • Colloca eventi nel tempo (giornata, settimana, anno) con maggiore consapevolezza. • Si orienta nello spazio in modo autonomo utilizzando	• Osservare e descrivere fenomeni naturali, organismi viventi e loro trasformazioni. • Riconoscere e collocare eventi nel tempo (giorni, settimane, stagioni). • Utilizzare correttamente indicatori spaziali (destra/sinistra,	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM); • Competenza digitale; • Competenza imprenditoriale

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	riferimenti topologici. • Opera classificazioni, seriazioni e prime misurazioni. • Confronta e quantifica utilizzando strategie logiche. • Riconosce, denomina e confronta semplici forme geometriche in base a caratteristiche principali. • Utilizza strumenti digitali per osservare, rappresentare e rielaborare. • Interpreta semplici rappresentazioni digitali (grafici, sequenze, immagini)	dentro/fuori, lontano/vicino). • Osservare, rappresentare e denominare semplici forme geometriche riconoscendone caratteristiche. • Raggruppare, ordinare, misurare e quantificare oggetti utilizzando semplici strategie. • Confrontare quantità e stabilire relazioni logiche tra elementi. • Adottare comportamenti rispettosi dell'ambiente • Utilizzare strumenti digitali per rappresentare informazione ed esperienze • Rielaborare e documentare esperienze con supporti digitali • Interpretare semplici contenuti digitali legati a fenomeni osservati	

Esperienze e processi di apprendimento

Nel campo di esperienza *La conoscenza del mondo*, la scuola dell'infanzia promuove un apprendimento esperienziale basato su esplorazione, manipolazione e osservazione diretta della realtà. Le attività, anche in piccolo gruppo, favoriscono confronto, collaborazione e sviluppo di prime competenze logico-scientifiche attraverso classificazione, confronto e formulazione di ipotesi.

La rappresentazione delle esperienze mediante linguaggi grafici e narrativi sostiene l'organizzazione delle conoscenze. L'uso delle tecnologie digitali si integra in modo equilibrato con l'esperienza concreta, come strumento di supporto all'osservazione, alla documentazione e alla rielaborazione, favorendo la costruzione di semplici rappresentazioni e lo sviluppo di prime forme di pensiero logico e cittadinanza digitale.

Le attività includono anche esperienze di raccolta differenziata, riuso creativo dei materiali e cura dell'ambiente, promuovendo comportamenti responsabili e una prima consapevolezza ecologica.

Metodologia	Strumenti
• Didattica laboratoriale e per scoperta • Esplorazione e osservazione diretta • Problem solving • Approccio STEM • Apprendimento per esperienza • Uso guidato del digitale (digital board,	• Materiali naturali e scientifici • Strumenti di osservazione (lenti, contenitori, ecc.) • Giochi logico-matematici • Tabelle, grafici e simboli • Strumenti digitali per esplorazione e

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

tablet) per osservare immagini e video, esplorare semplici contenuti, rappresentare esperienze e documentare attività attraverso foto, registrazioni audio e brevi sequenze	osservazione (digital board, tablet, immagini, video) • Applicazioni educative e giochi interattivi per classificazione, confronto e sequenze • Strumenti per la documentazione digitale (foto, registrazioni audio, semplici grafici e sequenze)

Osservazione, documentazione e valutazione

Coerentemente con l'impianto pedagogico delineato, la scuola dell'infanzia adotta un approccio valutativo centrato sull'osservazione dei processi di apprendimento e sullo sviluppo globale del bambino.

La valutazione nella scuola dell'infanzia non assume carattere misurativo o selettivo, ma si fonda prevalentemente sull'osservazione sistematica e sulla documentazione educativa. Tali strumenti risultano fondamentali per comprendere, monitorare e interpretare i processi di apprendimento, poiché consentono di raccogliere, organizzare e interpretare le osservazioni relative al percorso di crescita del bambino, sulla base di specifici indicatori.

Come indicato nelle Nuove Indicazioni Nazionali, assume particolare rilevanza la stesura di un profilo del bambino che restituisca una visione globale del percorso compiuto, caratterizzato dallo sviluppo di competenze personali, sociali e di cittadinanza, con particolare attenzione alla dimensione multilinguistica e alla sostenibilità ambientale.

Al fine di elaborare tale profilo, il presente documento si fonda sull'utilizzo di strumenti di osservazione e documentazione riferiti ai campi di esperienza, che consentono di accompagnare, osservare e documentare il percorso di crescita di ciascun bambino. In particolare, vengono adottati:

1. Descrittori dei livelli di sviluppo delle competenze nei campi di esperienza;
2. Schede di osservazione e documentazione dei processi di sviluppo nei campi di esperienza.

La valutazione, di carattere formativo e descrittivo, viene elaborata dai docenti di sezione ed espressa attraverso livelli di sviluppo in relazione ai traguardi di competenza, indicati convenzionalmente con le lettere A, B, C, D (dal livello più avanzato al livello iniziale). Tali livelli hanno valore esclusivamente descrittivo e orientativo: non rappresentano classificazioni né misurazioni delle prestazioni, ma costituiscono sintesi interpretative dei processi di sviluppo osservati, elaborate a partire da osservazioni sistematiche e documentazione educativa.

Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia viene redatto un "Documento di sintesi del percorso educativo e di sviluppo" che esplicita le competenze raggiunte da ciascun bambino, al fine di favorire un'efficace continuità educativa e didattica, sia verticale con la scuola del primo ciclo sia orizzontale con la famiglia. Il documento si articola in:

- Documento di passaggio scuola dell'infanzia–scuola primaria, corredato da Prove in uscita, finalizzato a documentare il percorso educativo e a favorire la continuità con il successivo ordine di scuola;
- Profilo di sintesi del percorso di sviluppo e delle competenze, denominato " *Le mie competenze al termine della scuola dell'infanzia*" elaborato sulla base delle evidenze osservate, che restituisce in forma descrittiva i livelli di sviluppo maturati, offrendo una visione globale del percorso compiuto e un riferimento orientativo per il successivo percorso formativo.

1. Descrittori dei livelli di sviluppo delle competenze nei Campi di Esperienza

BAMBINI DI 3- 4 ANNI	A AVANZATO	B INTERMEDIO	C BASE	D INIZIALE

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

IL SÉ E L'ALTRO	Il bambino interagisce in modo positivo con pari e adulti, collabora nelle attività di gruppo e rispetta le regole condivise, mostrando consapevolezza dei comportamenti corretti anche nell'uso di materiali e spazi comuni. Partecipa con interesse a semplici esperienze in lingue diverse e utilizza, se guidato, strumenti digitali in modo appropriato.	Il bambino si relaziona con pari e adulti e partecipa alle attività di gruppo, rispettando le principali regole. Riconosce comportamenti corretti nella vita quotidiana e mostra curiosità verso lingue diverse. Utilizza strumenti digitali con guida	Il bambino avvia la costruzione dell'identità personale e inizia a relazionarsi con gli altri. Riconosce alcune regole ma necessita di guida per rispettarle. Mostra interesse occasionale verso lingue diverse e osserva l'uso di strumenti digitali.	Il bambino manifesta difficoltà nella relazione con pari e adulti e nel rispetto delle regole. Partecipa in modo limitato alle attività e necessita di supporto costante. Osserva esperienze linguistiche e digitali in modo passivo.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Il bambino utilizza il corpo in modo coordinato ed espressivo, partecipando attivamente a giochi motori e rispettando regole e turni. Riconosce comportamenti legati al benessere e alla cura di sé. Utilizza stimoli sonori e visivi anche digitali per coordinare il movimento.	Il bambino controlla i movimenti principali e partecipa ai giochi motori rispettando semplici regole. Riconosce comportamenti corretti per il benessere. Segue stimoli anche digitali (musica, immagini).	Il bambino utilizza il corpo per muoversi ed esprimersi, ma con coordinazione ancora parziale. Partecipa ai giochi con guida. Riconosce alcune parti del corpo e osserva stimoli anche multimediali.	Il bambino utilizza il corpo in modo spontaneo e non sempre coordinato. Partecipa alle attività motorie con difficoltà e necessita di guida.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Il bambino si esprime in modo creativo attraverso linguaggi grafico-pittorici, sonori e corporei, utilizzando materiali e tecniche diverse. Produce e rielabora esperienze anche con strumenti digitali.	Il bambino utilizza materiali e tecniche espressive in modo adeguato, partecipando ad attività musicali e creative. Utilizza semplici strumenti digitali per esprimersi.	Il bambino sperimenta materiali e linguaggi espressivi con guida, riconoscendo colori, suoni e forme. Osserva contenuti digitali.	Il bambino riconosce alcuni elementi espressivi di base e partecipa alle attività solo se guidato.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

I DISCORSI E LE PAROLE	Il bambino si esprime con linguaggio chiaro e articolato, ascolta e rielabora semplici narrazioni. Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa attivamente a esperienze linguistiche. Utilizza strumenti digitali per ascoltare e comunicare.	Il bambino comunica esperienze e bisogni con linguaggio adeguato e partecipa alle conversazioni. Mostra interesse verso lingue diverse e utilizza strumenti digitali con guida.	Il bambino utilizza un linguaggio semplice per esprimersi e comprende brevi messaggi. Riconosce la presenza di lingue diverse e osserva contenuti digitali.	Il bambino utilizza un linguaggio essenziale e comprende semplici messaggi se guidato. Partecipa in modo limitato alle attività linguistiche.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino osserva, esplora e descrive la realtà, classificando e confrontando oggetti. Utilizza semplici strumenti anche digitali per rappresentare esperienze. Adotta comportamenti rispettosi dell'ambiente.	Il bambino raggruppa, ordina e riconosce relazioni tra oggetti e fenomeni. Utilizza strumenti digitali con guida e mostra attenzione verso l'ambiente.	Il bambino osserva e riconosce semplici relazioni (grande/piccolo, prima/dopo). Esplora la realtà con supporto e osserva strumenti digitali.	Il bambino osserva la realtà ma con difficoltà nel classificare e confrontare. Necessita di guida.

BAMBINI DI 5 ANNI	**A AVANZATO**	**B INTERMEDIO**	**C BASE**	**D INIZIALE**
IL SÉ E L'ALTRO	Il bambino collabora attivamente, rispetta regole e beni comuni, mostrando comportamenti responsabili e consapevoli. Riconosce e valorizza differenze culturali e linguistiche. Utilizza strumenti digitali in modo corretto e partecipativo.	Il bambino instaura relazioni positive e partecipa alla vita di gruppo rispettando regole. Mostra interesse verso lingue diverse e utilizza strumenti digitali con guida.	Il bambino riconosce regole e appartenenza al gruppo, ma necessita di supporto per rispettarle. Partecipa a semplici esperienze linguistiche.	Il bambino riconosce il proprio contesto di appartenenza ma partecipa in modo limitato alla vita di gruppo.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

IL CORPO E IL MOVIMENTO	Il bambino controlla e coordina i movimenti, utilizzando il corpo in modo espressivo e consapevole. Adotta comportamenti corretti per il benessere. Integra stimoli digitali nelle attività motorie.	Il bambino coordina i movimenti e partecipa ai giochi rispettando regole. Utilizza stimoli sonori e visivi anche digitali	Il bambino utilizza il corpo per muoversi e comunicare, ma con controllo parziale.	Il bambino partecipa alle attività motorie con difficoltà e necessita di guida.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Il bambino utilizza linguaggi espressivi in modo creativo e personale, integrando strumenti digitali per produrre e rielaborare esperienze.	Il bambino utilizza tecniche espressive e strumenti, anche digitali, in modo adeguato.	Il bambino produce semplici elaborati e riconosce elementi espressivi di base.	Il bambino partecipa alle attività espressive solo se guidato.
I DISCORSI E LE PAROLE	Il bambino utilizza un linguaggio ricco e articolato, ascolta, comprende e rielabora narrazioni. Partecipa attivamente a esperienze multilinguistiche. Utilizza strumenti digitali per comunicare e documentare.	Il bambino comunica in modo chiaro e partecipa alle conversazioni. Mostra interesse verso lingue diverse, anche con l'utilizzo di strumenti digitali.	Il bambino utilizza un linguaggio semplice e riconosce segni e simboli. Partecipa a semplici esperienze linguistiche	Il bambino utilizza forme comunicative essenziali.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino osserva, classifica e rappresenta la realtà utilizzando strategie logiche e strumenti digitali. Adotta comportamenti responsabili verso l'ambiente e le risorse	Il bambino utilizza numeri e relazioni logiche e riconosce comportamenti corretti verso l'ambiente.	Il bambino riconosce relazioni spazio-temporali e utilizza semplici strategie logiche.	Il bambino riconosce concetti di base con supporto.

2. Schede di osservazione e documentazione dei processi di sviluppo nei campi di esperienza.

OSSERVAZIONE SISTEMATICA INIZIALE-FINALE- ANNI 3	
SCUOLA DELL'INFANZIA SEZ …	
A.S. ….	**RILEVAZIONE DEI LIVELLI DI SVILUPPO**

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

ALUNNO/A		INIZIALE					FINALE			
		COMPETENZE CHIAVE	A	B	C	D	A	B	C	D
IL SE' E L' ALTRO	Ha superato la fase di distacco dalla famiglia	E-F								
	É autonomo nelle azioni quotidiane	E								
	Accetta serenamente materiali e situazioni nuove	E								
	Si relaziona con l'adulto	F								
	Stabilisce relazioni positive con i compagni	F-G								
	Rispetta le più semplici regole di vita quotidiana, anche nell'uso condiviso di materiali e strumenti	F								
	Utilizza, se guidato, strumenti digitali per comunicare e condividere esperienze	D								
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Riconosce le principali parti del corpo	C								
	Si muove con disinvoltura	C-F								
	Esegue semplici percorsi motori, anche seguendo stimoli sonori o visivi	E-F								
	Adotta corretti comportamenti igienici e alimentari	F-E								
I DISCORSI E LE PAROLE	Utilizza il linguaggio per comunicare con adulti e coetanei, anche attraverso diversi linguaggi e supporti	A-F								
	Comprende ed esegue semplici consegne seguendo semplici relazioni (prima/dopo)	A-F								
	Memorizza semplici poesie, filastrocche e canti	A								
	Ascolta brevi storie	A								
	Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa a semplici attività linguistiche	B								
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Conosce , sperimenta e gioca con materiali diversi, anche con semplici strumenti digitali	H-D								
	Riconosce e denomina i colori fondamentali	H								
	Dà un significato alle proprie produzioni grafiche	H-G								
	Mostra interesse per la musica e per suoni e stimoli anche multimediali	H								
	Esegue volentieri giochi di imitazione	H								

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	Segue e comprende semplici contenuti audiovisivi	**H**								
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Stabilisce relazioni quantitative (pochi molti)	**C**								
	Osserva, esplora, e mostra curiosità verso la realtà	**C-E**								
	Inizia a riconoscere comportamenti corretti nella cura degli spazi e materiali e dell'ambiente	**F**								
	Classifica, confronta e stabilisce semplici relazioni	**C**								
	Utilizza semplici strumenti digitali per osservare e rappresentare	**C-D**								

NOTE:

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI: **A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

OSSERVAZIONE SISTEMATICA INIZIALE-FINALE- ANNI 4

SCUOLA DELL'INFANZIA SEZ …

A.S. …		**RILEVAZIONE DEI LIVELLI DI SVILUPPO**								
ALUNNO/A		**INIZIALE** **FINALE**								
		COMPETENZE CHIAVE	**A**	**B**	**C**	**D**	**A**	**B**	**C**	**D**
IL SE' E L' ALTRO	È autonomo nelle attività di routine	**E-F-G**								
	Si relaziona con l'adulto	**F**								
	Coopera con gli altri	**F**								
	Si comporta in modo adeguato nelle varie situazioni rispettando le regole, anche nell'uso condiviso di materiali e strumenti	**F**								
	Si impegna e porta a termine un'attività	**E- F**								
	Utilizza strumenti digitali, con guida, per raccontare e condividere esperienze	**D**								

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

IL CORPO E IL MOVIMENTO	Riconosce e denomina le parti del corpo	**C-E**									
	Rappresenta graficamente la figura umana in modo adeguato	**C-E-H**									
	Ha sicurezza nelle proprie capacità motorie	**C-F**									
	Esegue semplici percorsi motori, anche seguendo stimoli sonori e visivi	**E-F-H**									
	Controlla adeguatamente la motricità fine	**H**									
	Conosce gli organi di senso	**C**									
	Rispetta norme igienico-sanitarie ed alimentari	**C-F**									
I DISCORSI E LE PAROLE	Ascolta e comprende brevi racconti, anche attraverso diversi linguaggi e supporti	**A-E**									
	Struttura la frase in modo corretto, seguendo semplici relazioni logiche	**A-E**									
	Verbalizza le proprie esperienze	**A-E**									
	Comunica apertamente con compagni e adulti	**A-F**									
	Interviene in modo adeguato nelle conversazioni	**A-F**									
	Memorizza canti, poesie e filastrocche	**A-E**									
	Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa a semplici attività linguistiche	**B**									
IMMAGINI, SUONI COLORI	Usa volentieri il mezzo espressivo	**H**									
	Sperimenta tecniche e materiali diversi, anche con semplici strumenti digitali	**G-H-D**									
	Verbalizza le sue produzioni	**A-H**									
	Riproduce forme e colori dell'ambiente	**G-H**									
	Partecipa a giochi di imitazione	**H**									
	Mostra interesse per la musica e per suoni e stimoli anche multimediali	**H-D**									
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Riconosce dimensioni	**C**									
	Classifica secondo criteri dati	**C-E**									
	Riconosce e rappresenta la quantità (nessuno, uno, tanti, pochi)	**C**									
	Riconosce e verbalizza forme (cerchio, quadrato, rettangolo e triangolo)	**C**									
	E' curioso e mostra interesse per le scoperte	**C-E**									
	Percepisce i ritmi della giornata o di un evento	**A-H**									
	Riconosce le principali caratteristiche delle	**A-H**									

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	stagioni									
	Osserva, esplora e mostra curiosità verso la realtà	**C-E**								
	Classifica, confronta e stabilisce semplici relazioni	**C**								
	Adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente	**F-E**								
	Utilizza semplici strumenti anche digitali per osservare e rappresentare	**C-D**								

NOTE:

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI**: A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

OSSERVAZIONE SISTEMATICA INIZIALE-FINALE- ANNI 5

SCUOLA DELL'INFANZIA SEZ. ...

A.S. ...

ALUNNO/A

RILEVAZIONE DEI LIVELLI DI SVILUPPO

INIZIALE

FINALE

		COMPETENZE CHIAVE	A	B	C	D	A	B	C	D
IL SÉ E L' ALTRO	È autonomo nelle attività di routine	E-F								
	Dimostra fiducia nelle proprie capacità	F								
	Coopera con gli altri	F								
	Si comporta in modo adeguato nelle varie situazioni rispettando le regole, anche nell'uso responsabile di materiali e strumenti condivisi	F								
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Riconosce le parti del corpo su se stesso e sugli altri	C-E								
	Rappresenta graficamente la figura umana	C-E-H								
	Controlla la motricità globale	C-F								
	Coordina i movimenti fini della mano (manipola, incolla, taglia, strappa, infila, disegna, ecc.)	H								
	Esplora l'ambiente utilizzando i vari canali sensoriali	E-G-H								
	Rispetta norme igienico-sanitarie ed alimentari	C-E-F								
I DISCORSI E LE PAROLE	Ascolta e comprende testi narrati	A-E								
	Ricorda o riferisce l'argomento e le informazioni principali di discorsi o di testi ascoltati o esperienze personali	A-E								
	Interagisce in una conversazione o in un dialogo in modo ordinato e pertinente, anche utilizzando diversi linguaggi e supporti	A-F								
	Memorizza semplici poesie, filastrocche e canti	A-E								
	Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione con la lingua scritta anche attraverso strumenti e contesti comunicativi diversi	A-F								
	Mostra curiosità verso lingue diverse e partecipa a semplici attività linguistiche	B								
IMMAGINI, SUONI , COLORI	Scopre, riconosce e fruisce dei suoni presenti nell'ambiente e prodotti con il corpo anche attraverso risorse multimediali	H-E-D								
	Associa il movimento al ritmo e alla musica	E-G-H								
	Sperimenta e consolida l'uso di mezzi e tecniche espressive, manipolative e pittoriche anche utilizzando strumenti digitali in modo creativo	G-H								
	Comunica contenuti personali attraverso il disegno	E-G-H								
	Rappresenta la realtà utilizzando correttamente i colori	E-H								
	Rivela iniziativa e creatività nelle sue produzioni	G-H								
	Assume ruoli nei giochi spontanei	F-H								
	Interpreta un ruolo in una drammatizzazione	F-H								
SC EN ZA DE	Riconosce le relazioni topologiche	A-C-H								
	Riconosce e denomina le dimensioni	A-C-E								

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	Riconosce i simboli numerici da 1 a10	**A-C**								
	Coglie rapporti tra numeri e quantità	**A-C**								
	Coglie e completa serie ritmiche	**C**								
	Ordina e compie seriazioni	**C**								
	Osserva la realtà circostante e coglie variazioni	**A-C**								
	Ordina in successione temporale un evento (prima, dopo, ieri, oggi domani)	**A-C**								
	Si avvia al riconoscimento della ciclicità del tempo (giorni, settimane, mesi)	**A-C**								
	Osserva, esplora e formula semplici ipotesi	**C-G**								
	Classifica, confronta e stabilisce relazioni tra elementi	**C**								
	Adotta comportamenti rispettosi verso l'ambiente	**F-E**								
	Utilizza semplici strumenti anche digitali per osservare, rappresentare e organizzare informazioni	**C-D**								

NOTE:

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI**: A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

Documento di sintesi del percorso educativo e di sviluppo

Il Documento viene redatto al termine della scuola dell'infanzia, e si articola in:
- Documento di passaggio scuola dell'infanzia–scuola primaria, corredato da Prove in uscita;
- Profilo di sintesi del percorso di sviluppo e delle competenze, denominato *"Le mie competenze al termine della scuola dell'infanzia"*, che restituisce alla famiglia una sintesi descrittiva del percorso di crescita e dei livelli di sviluppo maturati dal bambino.

Documento di passaggio scuola dell'infanzia–scuola primaria

"Il delicato momento del passaggio alla scuola primaria non deve essere vissuto come una frattura, ma come la naturale prosecuzione di un percorso educativo. Dare valore a questa fase significa accompagnare i bambini con fiducia, continuità e cura, sostenendo il senso di sicurezza e la motivazione ad affrontare nuove sfide. Per questo motivo, è essenziale redigere un documento di passaggio che restituisca una visione completa e rispettosa delle conquiste, delle potenzialità e delle caratteristiche individuali di ogni alunno. Questo documento, pensato come un ponte tra ordini di scuola, garantisce la costruzione di un curricolo verticale e consente alla primaria di accogliere i bambini conoscendo già parte del loro cammino.
È un atto finale di responsabilità e di attenzione, capace di valorizzare le competenze personali, sociali e di cittadinanza già maturate e di guidare i bambini con serenità e consapevolezza verso la scuola primaria".
Le competenze raggiunte, espresse attraverso descrittori osservabili, rappresentano la declinazione operativa dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e sono collegate alle competenze chiave europee. I livelli di seguito riportati hanno funzione puramente descrittiva e orientativa e non costituiscono forme di classificazione o valutazione comparativa tra bambini

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

AMBITO	CAMPO DI ESPERIENZA	COMP. CHIAVE	LIVELLI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	A	B	C	D
AMBITO SOCIALE	IL SÉ E L' ALTRO	E-F	Riconosce e nomina le proprie emozioni e stati d'animo, iniziando a riflettere su semplici domande relative a sé e al mondo.				
			Ha cura di sé, degli altri e dell'ambiente, collaborando per il raggiungimento di un obiettivo comune.				
			Mostra autonomia nella gestione dei compiti e affronta con curiosità nuove proposte, lavorando in modo individuale o in piccolo gruppo.				
			Partecipa alla vita della comunità scolastica, riconoscendo e rispettando le diversità culturali, linguistiche e sociali.				
			Si relaziona in modo positivo con pari e adulti, giocando in modo costruttivo e iniziando a gestire piccoli conflitti.				
AMBITOLINGUISTICO ESPRESSIVO CORPOREO	IL CORPO E IL MOVIMENTO	A-B-D-E-H	Si orienta nello spazio e coordina i movimenti, partecipando a attività motorie individuali e di gruppo.				
			Ha una buona consapevolezza del proprio corpo e delle sue potenzialità.				
			Riconosce le principali parti del corpo e i segnali legati al proprio benessere.				
			Utilizza il movimento come forma di espressione e comunicazione.				
	IMMAGINI,SUONI, COLORI		Utilizza diversi linguaggi espressivi (grafico-pittorici, plastici, musicali) mostrando interesse e creatività.				
			Sperimenta materiali e tecniche diverse in modo personale.				
			Utilizza semplici strumenti, anche digitali, per esprimersi creativamente.				
			Riconosce e utilizza suoni, ritmi e immagini, anche attraverso stimoli multimediali.				
			Esprime preferenze e gusti estetici nelle proprie produzioni				
	I DISCORSI E LE PAROLE		Utilizza il linguaggio orale per esprimersi, interagire e comunicare con gli altri.				
			Racconta esperienze personali e inventa semplici storie, anche in forma ludica e drammatizzata.				
			Riconosce la presenza di lingue e culture diverse, mostrando curiosità e apertura.				
			Si avvicina al linguaggio scritto, sperimentando segni, simboli e forme di scrittura spontanea.				
			Comunica vissuti ed esperienze utilizzando linguaggi diversi (verbale, grafico, simbolico).				
AMBITOLOGICO-MATEMATICO-SCENTIFICO	LA CONOSCENZA DEL MONDO	C-D-G	Mostra interesse per attività logiche e utilizza semplici strategie di classificazione e confronto.				
			Osserva e riconosce i principali cambiamenti negli esseri viventi e nell'ambiente (ciclo della vita, stagioni), a partire dall'esperienza diretta.				
			Si orienta nel tempo (prima, dopo, ieri, oggi) e riconosce elementi della propria storia personale e familiare.				
			Classifica, ordina e confronta oggetti in base a criteri dati e riconosce semplici relazioni di quantità.				
			Utilizza semplici strumenti, anche digitali, per osservare, rappresentare e organizzare informazioni.				
ANNOTAZIONI							

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

Roma .....

Le docenti..... ....

LEGENDA:

COMPETENZE CHIAVE

A. Competenza alfabetica funzionale
B. Competenza multilinguistica
C. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
D. Competenza digitale
E. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
F. Competenza in materia di cittadinanza
G. Competenza imprenditoriale
H. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

LIVELLI RAGGIUNTI**: A – Avanzato B – Intermedio C – Base D – Iniziale**

Prove in uscita

Le schede grafiche operative di verifica, sono pensate per rilevare in modo semplice e osservabile le competenze acquisite dai bambini al termine della scuola dell'infanzia. Attraverso attività pratiche e strutturate (grafico-pittoriche, logico-matematiche, spazio-orientative, percettive e di coding), consentono di osservare abilità, processi e livelli di sviluppo, documentando il percorso educativo in funzione del passaggio alla scuola primaria.

Prove in uscita
LINK: https://drive.google.com/drive/folders/1TkEIO27mz90VYZVfhNOVNQpaQ1W-ZD-H?usp=sharing

Profilo di sintesi del percorso di sviluppo e delle competenze

"Le mie Competenze al termine della Scuola dell'Infanzia" è un documento finale che delinea, in forma descrittiva e per livelli, il percorso di crescita e le competenze sviluppate dal bambino in riferimento alle Nuove Indicazioni e alle Competenze Chiave Europee.

Elaborato sulla base dell'osservazione sistematica, offre una visione globale del percorso e viene consegnato alle famiglie al termine della scuola dell'infanzia, durante l'ultimo colloquio scuola-famiglia, anche in funzione della continuità educativa con la scuola primaria.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
ISTITUTO COMPRENSIVO VIA DELL'AEROPORTO
Via dell'Aeroporto, 115 - 00175 ROMA - Tel. 067615957
C.F. 97712970587
email: rmic8gh00r@istruzione.it PEC: rmic8gh00r@pec.istruzione.it

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

Le mie Competenze
al termine della Scuola dell'Infanzia

Anno scolastico 202 /202

Scuola dell'Infanzia A. De Curtis
SEZIONE ….

Alunno/a ….

Il Dirigente Scolastico
Prof. ssa Luana Pollastri

Il/la bambino/a……,nat… a……

il…… , ha frequentato nell'anno scolastico 20… /20… la sez. … della Scuola

dell'infanzia plesso A. De Curtis, per anni n° …. e con orario settimanale di …. ore,

ha sviluppato, nel corso del percorso, i livelli di competenza di seguito descritti:

	Competenze chiave europee	**Competenze sviluppate dal bambino al termine della Scuola dell'Infanzia**	**Livello (1)**
1	Competenza alfabetica funzionale	Comprende e utilizza un lessico adeguato; partecipa alle conversazioni; esprime in modo chiaro bisogni, pensieri ed emozioni; racconta esperienze, eventi e storie	
2	Competenza multilinguistica	È consapevole dell'esistenza di lingue diverse; comprende semplici espressioni di uso frequente e interagisce oralmente in situazioni di vita quotidiana	
3	Competenza matematica e competenze in scienze tecnologie e ingegneria (STEAM)	Osserva, raggruppa, classifica, e quantifica elementi della realtà; utilizza strategie per la soluzione di semplici problemi; formula ipotesi, sviluppa curiosità e prime abilità di tipo scientifico	
4	Competenza digitale	Utilizza, in modo guidato, strumenti digitali per giocare, esplorare, rappresentare e acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	

5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Sviluppa autonomia e fiducia in sé; riconosce emozioni: collabora con gli altri; porta a termine attività; riflette sulle esperienze.	
6	Competenza in materia di cittadinanza	Riconosce le proprie risorse e i propri limiti; rispetta le regole condivise; collabora con gli altri e partecipa alla vita di gruppo in modo responsabile	
7	Competenza imprenditoriale	Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo creativo; pianifica e organizza il proprio lavoro, realizzando semplici progetti	
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Sviluppa il senso dell'identità personale; riflette, si confronta, e dialoga con gli altri, riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta; è consapevole della propria storia personale e conosce le tradizioni culturali e religiose della propria comunità, confrontandole con altre	
		Si esprime attraverso il corpo e diversi linguaggi espressivi, spontaneamente e in modo guidato, individualmente e in gruppo, in relazione a suoni, musica e indicazioni; utilizza in modo creativo tecniche e materiali differenti per produrre elaborati espressivi	

(1) Livello Indicatori esplicativi

I livelli rappresentano descrizioni evolutive dei processi osservati e documentati e non costituiscono forme di valutazione classificatoria o selettiva.

A – Avanzato Il bambino utilizza le competenze in modo autonomo e consapevole in diversi contesti; rielabora le esperienze, partecipa attivamente
e affronta situazioni nuove con sicurezza.
B – Intermedio Il bambino utilizza le competenze in autonomia in situazioni note; partecipa alle attività e porta a termine i compiti proposti.
C – Base Il bambino utilizza le competenze in situazioni semplici e note, con parziale autonomia; necessita talvolta del supporto dell'adulto.
D – Iniziale Il bambino utilizza le competenze solo se guidato; partecipa alle attività con il supporto dell'adulto.

ROMA lì,

Il Dirigente Scolastico

_____

Le insegnanti

…… ……

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

IL CURRICOLO della SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA: ITALIANO

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
Alfabeto **Scrittura** **Grafia dell'italiano**	• Riconoscere, leggere e memorizzare vocali e consonanti • Riconoscere e riprodurre il suono e il segno delle lettere • Riconoscere i diversi grafemi nei quattro caratteri dello stampato e del corsivo • Scrivere fluidamente e in progressione lo stampato maiuscolo, minuscolo e il corsivo • Discriminare le consonanti con suoni affini • Scrivere correttamente gruppi consonantici complessi • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella produzione scritta	• Conoscenza dell'alfabeto • Riproduzione di segni grafici semplici e complessi • Trascrizione di parole e frasi rispettando gli spazi • Scrittura di lettere nei diversi caratteri • Esercizi di conversione da un carattere all'altro • Attività di copiatura e dettatura • Completamento di parole e frasi • Scrittura autonoma di parole e frasi di senso compiuto • Vocali e consonanti • Sillabe dirette e inverse • Suoni dolci e duri della C e della G • La consonante H (come verbo e come congiunzione/preposizione) • Discriminazione di "è" e "e" • La divisione in sillabe • Il grafema Q • I digrammi e i trigrammi • Le doppie • I gruppi MP e MB • Prima intuizione di nome, articolo, qualità • Scoperta e uso corretto di parole nuove • Riconoscere la	• Utilizza correttamente le norme di letto-scrittura • Amplia il lessico utilizzando vocaboli di un contesto noto • Inizia a riconoscere i concetti fondamentali logico-sintattici della frase semplice • Partecipa a scambi linguistici con compagni e docenti attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti • Si esprime verbalmente su esperienze personali • Comprende semplici testi ascoltati e ne individua il senso globale • Legge brevi e facili testi e ne individua gli elementi essenziali • Si esprime attraverso la lingua scritta con frasi semplici e compiute che rispettano le principali convenzioni ortografiche

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

		frase dalla non-frase • Separazione di frasi con il punto e con la virgola	
Interpunzione, segni grafici, e paragrafematici	• Usare il punto fermo, la virgola, il punto esclamativo e il punto interrogativo • Andare “a capo” dividendo correttamente semplici parole in sillabe	• Frasi interrogative • Frasi esclamative • Uso della maiuscola • L’accento • L’apostrofo	
Tempi verbali	• Riconoscere azioni al presente, al passato, al futuro	• Gli indicatori prima, adesso, poi per verbi al presente, passato, futuro	
Ascolto e dialogo	• Ascoltare e comprendere consegne • Partecipare a scambi comunicativi rispettando i turni di intervento e in modo pertinente • Narrare brevi esperienze personali • Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali di testi ascoltati • Raccontare brevi storie partendo da immagini o parole e rispettando l’ordine cronologico e/o logico	• Ascolto attivo da traccia audio o video o da lettura dell’insegnante ed eventuale produzione pertinente alle richieste • Racconto di esperienze personali • Conversazione guidata su esperienze personali • Riflessione individuale e collettiva su un testo ascoltato o letto	
Lettura e interpretazione	• Leggere lettere, sillabe, parole, frasi • Leggere semplici testi padroneggiando la lettura strumentale, cogliendo l’argomento di cui si parla, e individuando le informazioni principali	• Lettura di fonemi/grafemi, parole e frasi • Lettura funzionale di brevi testi Avvio alla comprensione delle informazioni principali di un testo: Chi? Che cosa?Dove?Quando?	
Produzione di testi	• Ricostruire semplici storie	• Completamento di testi con	

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

Memorizzazione di testi	in ordine cronologico e/o logico abbinando correttamente immagine/didascalia ● Saper produrre autonomamente semplici e brevi didascalie alle immagini date ● Saper produrre semplici frasi utilizzando parole date ● Partecipare a stesure collettive di testi guidati dall'insegnante con domande guida ● Memorizzare testi di canzoni e filastrocche	parole ● Testi collettivi e guidati ● Piccole storie con immagini e didascalie ● Filastrocche ● Poesie ● Canzoni	

CLASSE PRIMA: INGLESE

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
● Ascolto (comprensione orale)	● *Ascolto*: Comprendere vocaboli e semplici istruzioni; individuare, numerare e classificare.	● *Ascolto*: riconoscere il lessico relativo a formule per salutare, ringraziare e presentarsi; colori, animali, numeri, oggetti scolastici, cibo.	● *Ascolto*: comprende e risponde a messaggi orali.
● Parlato (produzione e interazione orale)	● *Parlato*: Abbinare suoni e parole (fonemi e grafemi); produrre parole e semplici frasi relative agli argomenti affrontati.	● *Parlato*: riprodurre suoni e parole relativi a formule per salutare, ringraziare e presentarsi; colori, animali, numeri, oggetti scolastici, cibo.	● *Parlato*: utilizza una corretta pronuncia e intonazione.
● Lettura (comprensione scritta)	● *Lettura*: Riconoscere il significato di parole e semplici messaggi scritti.	● *Lettura*: Leggere parole del lessico di base (formule per salutare, ringraziare e presentarsi; colori, animali,	● *Lettura*: legge per comprende il lessico di base e semplici istruzioni.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

		numeri, oggetti scolastici, cibo).	
• Scrittura (produzione scritta)	• *Scrittura*: Copiare semplici parole.	• *Scrittura*: Copiare semplici parole seguendo il modello dato.	• *Scrittura*: codificare decodifica semplici parole scritte.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

CLASSE PRIMA: MATEMATICA

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
Numeri	• Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente, per mezzo di segni in senso progressivo e regressivo. • Confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali sulla retta entro il 20. • Eseguire mentalemente e per iscritto semplici addizioni e sottrazioni con i numeri naturali	• Il numero naturale fino al 20; • confrontare i numeri (maggiore, minore e uguale); • dall'esperienza alla rappresentazione grafica di insiemi: • eseguire l'addizione e la sottrazione;	• Comprende il significato di numeri e i modi per rappresentarli • Esegue calcoli scritti e mentali con i numeri naturali
Spazio e figure	• Eseguire e descrivere un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e fornire istruzioni per far compiere un percorso desiderato. • Riconoscere, denominare e descrivere le principali figure geometriche.	• Posizione di oggetti nello spazio; • distanze e volumi a partire dal proprio corpo; binomi topologici (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori); • punti di riferimento e descrizione di un percorso; • prima classificazionedi figure geometriche.	• Rappresenta e classifica forme e figure nel piano.
Relazioni, dati e previsioni	• Classificare numeri, figure e oggetti in base alle proprietà; • Misurare grandezze con unità di misura non convenzionali; • Risolvere semplici problemi.	• Schemi e tabelle per rappresentare e leggere semplici dati e relazioni.	• Risolve problemi matematici, anche legati a contesti reali.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

Informatica	• Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni.	• Rappresentazione di dat**i.**	• Comprende la giusta modalità per rappresentare i dati.

CLASSE PRIMA: GEOGRAFIA

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
• Paesaggio	- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta	- Riconoscimento degli elementi e delle funzioni degli spazi scolastici - Riconoscimento e denominazione degli arredi e degli oggetti che compongono lo spazio circostante quotidiano.	- Utilizza i sensi e l'osservazione diretta per esplorare il territorio circostante, distinguendo le funzioni dei vari spazi e riconoscendo gli elementi che li compongono. - Riconosce e descrive gli elementi del proprio ambiente.
• Transcalarità	- Muoversi e orientarsi nello spazio vissuto mediante indicatori topologici idonei, localizzando la posizione propria e degli oggetti rispetto a diversi punti di riferimento.	- Acquisizione dei concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra (riferita a sé).	- Sa orientarsi e muoversi con sicurezza negli ambienti quotidiani (aula, palestra, giardino), sapendo comunicare la propria posizione e quella degli oggetti attraverso un linguaggio topologico corretto.
• Territorializzazione	- Rappresentare graficamente gli spazi vissuti mediante disegni, percorsi e reticoli.	- Identificazione di percorsi abituali all'interno dell'edificio scolastico	- Sa rappresentare lo spazio vissuto e i percorsi effettuati attraverso disegni, simboli e schemi (come i

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

			primi reticoli), passando gradualmente dalla percezione visiva alla rappresentazione grafica.
● Sostenibilità	- Rispettare e prendersi cura degli spazi comuni della quotidianità.	- Acquisizione del concetto di "bene comune" e conoscenza delle regole di comportamento nei diversi ambienti della scuola	- Riconosce la scuola e gli spazi pubblici come beni di tutti, adottando comportamenti responsabili per la loro conservazione e rispettando le regole condivise di utilizzo.

CLASSE PRIMA: STORIA

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
1- Descrivere il proprio contesto ambientale.	-Acquisire consapevolezza della propria identità rispetto alla famiglia, alla scuola e alla città in cui si vive. -Ordinare in successione una breve sequenza di	- La mia famiglia -La mia città, il mio paese.	Riconosce ed utilizza gli indicatori temporali per ricostruire e raccontare un fatto, un evento, il suo vissuto personale e/o storie da riordinare.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	immagini, fatti, provenienti da una narrazione ascoltata o da un vissuto personale, a maglie cronologiche larghe o strette, sulla linea del tempo.		.
2-Acquisire familiarità con le caratteristiche della vita pubblica italiana .	-Conoscere i simboli rappresentanti la Repubblica Italiana. -Partecipare coralmente al canto del ritornello dell'Inno d'Italia. -Partecipare ad un processo decisionale della vita della classe, comprendendo la differenza tra una consegna assegnata dall'insegnante, una decisione presa insieme, una regola comune della scuola. -Iniziare a distinguere diritto e dovere nella vita di classe -Operare graficamente ed esprimersi oralmente rispettando i concetti di successione almeno su tre fasi e di contemporaneità delle azioni, utilizzando correttamente i termini di ordinamento temporale. -Comprendere e ordinare la durata di azioni note o comuni, anche del tempo scolastico. -Rappresentare e verbalizzare il tempo ciclico e la periodizzazione dell'anno (giorno, settimana, mese, stagione, anno), possedendone i nomi	- Principali simboli nazionali - Primo incontro con l'inno di Mameli -Prima distinzione empirica, a livello della vita di classe, tra diritto e dovere.	Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita e del suo Paese. Comprende rapporti di causalità e di successione lineare o ciclica tra fatti ed eventi Riconosce i cambiamenti prodotti dal trascorrere del tempo in persone ed oggetti

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

3- Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico.	specifici. -Iniziare a stabilire relazioni di causa effetto, l'uso delle sequenze temporali (prima, dopo, infine, adesso...). -Partecipare con attenzione all'ascolto di narrazioni epiche, storiche o mitologiche semplificate, ricostruendone la trama collettivamente con l'insegnante.	-Successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. -Giorni, mesi, stagioni, anni -Tracce del passato -Personaggi e vicende ricavati da narrazioni epiche, storiche o mitologiche.	Racconta in modo coerente fatti del proprio recente passato . Espone in modo semplice ed in ordine temporale vicende lette o ascoltate.

CLASSE PRIMA: SCIENZE

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
1)**Esplorare e descrivere oggetti e materiali**	-Identificare e classificare oggetti e materiali in base alle proprietà percepite	-Sostanze,miscugli e loro proprietà,stati della materia e cambiamenti di stato.	- Individua relazioni tra oggetti.
2) **Osservare e sperimentare sul campo**	-Osservare direttamente le caratteristiche principali degli oggetti e classificarli per forma colore e dimensione.	-Caratteristiche peculiari degli oggetti e semplici classificazioni.	-Osserva e interpreta fenomeni naturali con curiosità scientifica.
3) **L'uomo,i viventi e l'ambiente**	-Riconoscere le principali caratteristiche	-Paesaggi naturali ed antropici.	Adotta atteggiamenti responsabili verso se' e

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	dei viventi e dei diversi ambienti attraverso gli organi di senso. -Sviluppare abitudini sane per se stessi e per l'ambiente.		l'ambiente.

CLASSE PRIMA: TECNOLOGIA

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
1) **Vedere e osservare**	Osservare e descrivere elementi di tipo artificiale presenti nell'ambiente.	Tecnologia e oggetti di uso comune: modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni in ambiente scolastico e non.	-Riconosce e usa semplici oggetti di uso quotidiano, comprendendone la funzione. - Realizza piccoli manufatti con materiali diversi, seguendo indicazioni.
2) **Prevedere e immaginare**	Ideare e costruire semplici manufatti seguendo fasi operative guidate.	Produzione e sviluppo tecnologico: -fasi di produzione di un manufatto a scuola. -Proprietà fisiche di materiali in funzione del loro utilizzo.	-Osserva oggetti e descriverne caratteristiche essenziali.
3) **Intervenire e trasformare**	Saper utilizzare in modo adeguato semplici oggetti e strumenti scolastici, sperimentando le loro principali proprietà.		
4) **Informatica**	Nominare le tecnologie informatiche ed utilizzarle nella vita quotidiana, partecipando ad attività digitali guidate. Partecipare e collaborare in attività interattive rispettando le regole.	Informatica: -prime procedure con i dispositivi digitali. -Prime norme di comportamento durante le attività digitali.	Informatica: - Riconosce i principali dispositivi digitali. -Usa la tecnologia in modo corretto e guidato. -Svolge semplici attività digitali (giochi, disegni). -Mostra curiosità e atteggiamento positivo verso le tecnologie.

CLASSE PRIMA: MUSICA

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
● Percezione, ascolto e analisi.	● Ascoltare e riconoscere suoni e i rumori presenti nell'ambiente circostante; ● Ascoltare e percepire i suoni	● esplorare il mondo sonoro; individuare la fonte di un suono; ● esplorare e discriminare eventi sonori;	ASCOLTO -riconosce e descrive semplici fenomeni sonori -utilizza il suono come mezzo di esplorazione e gioco espressivo -mostra atteggiamenti di

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	per individuarne fonte e durata.	● riconoscere le possibilità di elementi naturali e di alcuni materiali di uso quotidiano. ● tradurre gli aspetti espressivi di un brano in azione motoria libera o guidata.	ascolto attivo e intenzionale ed impara ad ascoltare se stesso e gli altri.
● Alfabetizzazione e grammatica musicale.		● rappresentare attraverso forme di notazione analogica semplici eventi sonori. ● Rappresentare attraverso l'arte il mondo sonoro.	LETTOSCRITTURA: - usa forme di notazione analogica
● Creatività, esecuzione e interpretazione.		● eseguire semplici melodie, filastrocche e cantilene. ● riprodurre suoni per imitazione con oggetti e materiali di uso quotidiano.	PRODUZIONE: - esplora diverse possibilità espressive della voce con combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche; - esegue da solo semplici brani vocali o strumentali, utilizzando strumenti Orff e/o autoprodotti.
● Ritmo, movimento ed espressione corporea.		● riprodurre semplici sequenze ritmiche con body percussion o oggetti di uso quotidiano.	-riconosce e descrive semplici fenomeni sonori -utilizza il suono come mezzo di esplorazione e gioco espressivo -mostra atteggiamenti di ascolto attivo e intenzionale ed impara ad ascoltare se stesso e gli altri.

CLASSE PRIMA: ARTE

Nuclei fondanti	Obiettivi specifici	Abilità o conoscenze	Competenze (al termine classe prima)
ESPRESSIVITA' E PRODUZIONE	- Realizzare elaborati grafico-pittorici e manipolativi che esprimono vissuti personali.	-Tracciare segni chiari e leggibili attraverso una corretta impugnatura di matita e colori. -Riempire uno spazio chiuso senza uscire dai bordi.	-Gestisce con creatività e controllo gli strumenti e i materiali plastici per dare forma a un'idea o a un vissuto personale, rispettando i limiti spaziali del foglio.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

COMUNICAZIONE	- Utilizzare materiali plastici (pasta di sale, plastilina) per creare piccoli elaborati. - Utilizzare colori, linee, forme per esprimere emozioni e idee. - Elaborare produzioni personali per rappresentare la realtà.	- Usare colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni, idee personali e racconti. - Creare semplici elaborati personali per raffigurare la realtà ed esprimere emozioni.	-Comunica messaggi ed emozioni attraverso un linguaggio visivo personale, usando il colore e il segno come strumenti per raccontare se stesso e il mondo circostante. - Legge e decodifica le immagini e gli oggetti quotidiani, riuscendo a nominarne gli elementi costitutivi e a spiegarne il significato principale.
OSSERVAZIONE/ LETTURA	- Identificare e nominare elementi grafici quali: punti, linee e forme geometriche. - Osservare immagini e oggetti, riconoscendone elementi fondamentali e significati essenziali. - Riconoscere elementi artistici nello spazio in cui si vive.	- Saper descrivere gli elementi fondamentali di immagini e oggetti -	Riconosce il valore del patrimonio artistico e ambientale vicino a sé, dimostrando curiosità e rispetto per le opere d'arte come bene della comunità.
ANALISI/INTERPRETAZIONE E COMPRENSIONE.			

CLASSE PRIMA: MOTORIA

Nuclei fondanti	**Obiettivi specifici**	**Abilità o conoscenze**	**Competenze (al termine classe prima)**
Dimensione degli stili di vita attivi e sani	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte. Utilizzare in modo attivo	Partecipa con continuità e interesse alle diverse attività motorie proposte in ambito scolastico. Utilizza in modo spontaneo e attivo i	Partecipa con rispetto alle attività motorie, riconoscendone il valore per la salute e la socializzazione. Sviluppa atteggiamenti positivi verso il

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U

	i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.	momenti di pausa, ricreazione e gioco per muoversi e sperimentare il piacere dell'attività fisica. Riconosce semplici comportamenti utili al benessere fisico e alla salute quotidiana.	movimento come abitudine quotidiana e strumento di benessere personale. Dimostra progressiva consapevolezza dell'importanza di uno stile di vita attivo e sano.
Dimensione motoria	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Esegue schemi motori di base (correre, saltare, lanciare, afferrare, rotolare, strisciare, arrampicarsi) in situazioni diverse. Coordina i movimenti in relazione allo spazio, al tempo e agli oggetti.	Utilizza le abilità motorie fondamentali in contesti diversi.
	Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	Usa il corpo e il movimento per esprimere emozioni, stati d'animo e semplici messaggi comunicativi.	Riconosce il corpo come strumento di espressione, comunicazione e relazione con gli altri.
Dimensione cognitiva	Comprendere, ricordare e rispettare le regole delle attività proposte.	Comprende e ricorda le regole delle attività, dei giochi e dei percorsi proposti. Rispetta consegne, turni e ruoli durante le esperienze motorie individuali e di gruppo.	Agisce nel rispetto delle regole condivise.
	Sperimentare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Osserva l'ambiente di apprendimento e si orienta in esso. Collabora con compagni e insegnanti mantenendo atteggiamenti rispettosi.	Pianifica il movimento in relazione alle richieste e al contesto. Si rapporta in modo positivo con pari e adulti attraverso atteggiamenti di attenzione, ascolto e partecipazione nel contesto di apprendimento.

RMIC8GH00R - AE262CD - REGISTRO PROTOCOLLO - 0006116 - 12/05/2026 - IV.1 - U