

CURRICOLO ICS PERO
SCUOLA DELL'INFANZIA
Curricolo disciplinare aggiornato e corretto in riferimento al Decreto 9 dicembre 2025, n. 221, recante le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, pubblicato nella Gazzetta Ufficiale n. 21 del 27 gennaio 2026.

ITALIANO	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025)	
Nel Profilo dello studente al termine della Scuola dell'infanzia emerge come traguardo fondamentale lo sviluppo della padronanza della lingua italiana, sempre nel pieno rispetto e nella valorizzazione della lingua d'origine di ciascun bambino. Il plurilinguismo diventa un valore cardine, poiché la lingua materna è parte integrante dell'identità personale di ogni alunno. L'alunno deve saper utilizzare il linguaggio verbale per interagire positivamente con gli altri, esprimere sentimenti e bisogni e narrare le proprie esperienze vissute, trasformandole in storie, anche attraverso i canali privilegiati del gioco e della drammatizzazione. Infine, l'approccio alla lingua scritta avviene in modo spontaneo e laboratoriale, partendo dall'esplorazione libera e guidata del segno grafico.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE: il percorso formativo promuove la capacità di comprendere messaggi verbali complessi, di arricchire il proprio repertorio lessicale e di padroneggiare la lingua orale per esprimere pensieri, emozioni ed esperienze. Il bambino impara a manifestare curiosità e interesse verso i segni e i simboli grafici che compongono il sistema della comunicazione scritta.	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino • Si esprime in lingua italiana con un lessico appropriato e una pronuncia corretta, strutturando frasi complete. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. (Dimensione Orale)

	● Sperimenta la scomposizione fonetica delle parole (sillabe, rime) e controlla i movimenti della mano per riprodurre segni e grafismi in modo orientato nello spazio. (Dimensione Meta-fonologica) ● Ascolta con attenzione e comprende racconti, fiabe della tradizione e testi letti dall'adulto, sapendone cogliere il significato e riferire i passaggi chiave. (Ascolto attivo) ● Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Utilizza la lingua italiana come strumento principale per interagire con i compagni e con gli adulti, comprendere le regole della vita scolastica ed esprimere le proprie scoperte. (Produzione) ● Dimostra curiosità per il codice scritto: riconosce la differenza tra disegno e scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. Dimensione Esplorativa (Verso la letto-scrittura)
--	---

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
	I DISCORSI E LE PAROLE	● Principali strutture della lingua italiana ● Elementi di base delle funzioni della lingua ● Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali ● Principi essenziali di organizzazione del discorso ● Principali connettivi logici ● Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice	● Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti ● Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. ● Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo ● Formulare frasi di senso compiuto.

			● Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto ● Esprimere sentimenti e stati d'animo ● Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni ● Inventare storie e racconti ● Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti ● Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie ● Riprodurre e confrontare scritture ● Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche
--	--	--	---

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante ● Circle Time ● Brain Storming (rispetto della logica argomentativa). ● Peer tutoring

	● Learning by doing ● Flipped classroom ● Cooperative learning
ORGANIZZAZIONE (setting – spazi)	● Disposizione in cerchio, seduti ai tavoli, in salone, all'esterno, in piccolo e in grande gruppo ● Allestimento di spazi per attività laboratoriali dove sperimentare e sviluppare competenze ● Lavori effettuati a casa con la collaborazione delle famiglie e poi rielaborati a scuola ● In aula e in salone: scelta di ruoli, personaggi, nomi di gruppi , squadre
STRUMENTI/MATERIALI	● Arredi funzionali (angoli tematici, spazio lettura...) ● Giochi ● LIM

STORIA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025)	
Nelle nuove indicazioni 2025/26 per la storia, l'accento è posto sulla consapevolezza del tempo vissuto, sul superamento dell'egocentrismo temporale inteso come la capacità di comprendere l' esistenza di un "prima" e di un "dopo" esterni a sè e sulla scoperta delle proprie radici come fondamento per la cittadinanza attiva. I concetti cardine della disciplina (quali la percezione del tempo, la successione degli eventi, la memoria, la traccia e la costruzione della identità storica) si integrano principalmente nei seguenti campi di esperienza: "La conoscenza del mondo" e "Il sé e l'altro". In questo quadro, il bambino è chiamato a sviluppare competenze specifiche: deve sapersi orientare tra passato, presente e futuro, riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, e comunicare il proprio vissuto sia in modo spontaneo sia su stimolo dell'insegnante. Dal punto di vista operativo, l'alunno deve imparare a collocare nel tempo situazioni ed eventi, riordinare le sequenze di una storia e ricostruire fatti attraverso l'uso delle fonti. Infine il percorso storico si salda con l'educazione civica.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale	
Le competenze del bambino si esprimono nella capacità di riconoscere e manifestare idee, emozioni ed esperienze attraverso linguaggi artistici e culturali, sviluppando al contempo l'apertura verso la diversità e il senso di appartenenza alla propria comunità.	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino..... ● Interiorizza i ritmi temporali della vita quotidiana, impara a orientarsi nel flusso del tempo e a ordinare gli eventi della giornata in modo logico e cronologico. Riconosce, descrive e rispetta la successione delle azioni quotidiane (la routine scolastica). Utilizza correttamente gli indicatori temporali di base (prima, adesso, dopo, ieri, oggi, domani, ecc). Associa le attività quotidiane ai diversi momenti della giornata. (Il Tempo Quotidiano) ● Coglie il concetto di ciclo temporale attraverso l'osservazione dei fenomeni naturali e sociali che si ripetono, superando la percezione del tempo limitata al presente. Riconosce la ciclicità della settimana e delle stagioni, collegandole ai cambiamenti della

	natura e dell'abbigliamento. Partecipa attivamente alla costruzione e alla lettura del calendario della sezione, comprendendo l'alternanza dei giorni e dei mesi. Associa eventi significativi, feste e ricorrenze a periodi specifici dell'anno. (Il Tempo Ciclico) • Sviluppa la capacità di ricostruire la propria storia personale e familiare, intuendo il concetto di <i>passato</i> attraverso la raccolta, l'analisi e l'interpretazione di tracce e fonti reali. Racconta episodi del proprio passato recente e più lontano, cogliendo il concetto di crescita e cambiamento del proprio corpo. Ricostruisce la propria storia attraverso: fotografie, oggetti e racconti di familiari. (Il Tempo Storico e la Memoria) • Riconosce le relazioni di parentela e le diverse generazioni all'interno della propria famiglia. Mostra curiosità per la storia degli oggetti antichi, dei giochi di una volta o delle tradizioni del territorio in cui vive. Ascolta e interiorizza con interesse racconti, miti, fiabe e storie della tradizione locale o di altre culture (Il Sé Storico e Sociale)
--	--

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
	IL SÉ E L'ALTRO	• L'igiene personale • Le diversità nel gruppo: fisiche, culturali religiose • Le ricorrenze • L'identità sessuale • Gli stati d'animo • Le regole della convivenza • Gli usi e i costumi e le tradizioni della famiglia e della comunità • Le sequenze • L'ordine cronologico • Il calendario	• Accettare con serenità il distacco dai genitori • Presentarsi e conoscere i compagni • Occuparsi della propria igiene personale • Rispettare il proprio turno nelle attività • Condividere giochi e collaborare con gli altri • Accettare le diversità presenti nel gruppo • Conoscere, verbalizzandole, alcune ricorrenze religiose

		● I gironi della settimana ● I mesi ● Le stagioni ● La storia personale e familiare	● Riconoscere la propria identità sessuale ● Verbalizzare il proprio stato d'animo ● Rispettare i compagni ● Rispettare le regole ● Portare a termine un'attività ● Partecipare ai lavori di gruppo ● Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità ● Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni ● Giocare in modo costruttivo e creativo con i compagni ● Sviluppare atteggiamenti collaborativi nei giochi e nelle attività ● Mettere in atto comportamenti di aiuto verso i compagni ● Conoscere ed accettare le diversità fisiche, culturali, di religione ● Conoscere usi, costumi, tradizioni della famiglia e della comunità ● Organizzare immagini in tre/quattro sequenze ● Formulare ipotesi sulla successione degli eventi ● Ricostruire storie ed esperienze rispettando l'ordine cronologico
--	--	--	---

			● Utilizzare semplici strumenti (calendario, cartelloni, l'orologio dei mesi e delle stagioni) per collocare le esperienze Riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio: chiesa, scuola, paese..... ● Riconoscere di avere una storia personale e familiare Formulare una prima idea di tempo
--	--	--	---

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme Esplorazione e ricerca nelle molteplici dimensioni La vita di relazione
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	Attività di sezione Attività di intersezione Attività individuali Attività di grande gruppo Attività di piccolo gruppo
STRUMENTI/MATERIALI	● Testi di supporto ● Fotocopie, ● Schede predisposte ● Mappe concettuali e schemi ● Sussidi didattici ● Giornali e riviste ● Biblioteca scolastica ● Computer ● LIM

GEOGRAFIA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025)	
Nelle Indicazioni Nazionali 2025/26 la Scuola dell'Infanzia mantiene la sua struttura basata sui cinque Campi di Esperienza. La "Geografia" non esiste ancora come disciplina a sé stante (lo diventerà nella Scuola Primaria), ma i suoi mattoni fondamentali sono: l'orientamento, la percezione dello spazio, la scoperta del paesaggio e l'intelligenza naturalistica e sono integrati principalmente nel campo di esperienza "La conoscenza del mondo" e per la parte identitaria e relazionale, in "Il sé e l'altro" e "Il corpo e il movimento". Le nuove linee programmatiche accentuano fortemente la didattica all'aperto, l'intelligenza naturalistica, l'osservazione diretta e la percezione del territorio come radice dell'identità personale e del cittadino.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale	
La capacità del bambino di riconoscere, apprezzare ed esprimere idee, emozioni e sensazioni attraverso linguaggi artistici e culturali favorisce lo sviluppo della curiosità verso la diversità e rafforza il senso di appartenenza alla comunità.	
COMPETENZE ATTESE	● Il bambino.... ● Colloca correttamente sé stesso, gli oggetti e le persone nello spazio, utilizzando i concetti topologici di base (sopra/sotto, avanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano, destra/sinistra). Riproduce un percorso sulla base di indicazioni verbali. Esplora l'ambiente utilizzando tutti i sensi per raccogliere informazioni sullo spazio. (Lo Spazio Vissuto) ● Passa dall'esperienza concreta alla rappresentazione grafico-simbolica dello spazio, iniziando a usare semplici mappe, simboli e percorsi (come la mappa dell'aula o il tragitto casa-scuola). Sa interpretare e produrre rappresentazioni spaziali e costruire modelli tridimensionali dell'ambiente con materiali vari, mostrando attenzione a proporzioni e relazioni nello spazio (Dal Reale al Simbolico) ● <u>S</u>viluppa una attenzione sistematica verso l'ambiente naturale, i fenomeni atmosferici e le trasformazioni del paesaggio legate allo scorrere del tempo il ciclo delle stagioni, il ritmo giorno/notte e i cambiamenti climatici. (Didattica all'aperto)

	● Comincia a percepire il proprio ambiente di vita come un patrimonio da proteggere, sviluppando i primi sentimenti di appartenenza alla comunità. Riconosce i luoghi significativi della vita quotidiana, mostra cura e rispetto per l'ambiente naturale e sociale e adottando comportamenti responsabili verso di essi come: non sprecare le risorse, prendersi cura di piante e animali e differenziare i rifiuti. (Il Territorio come Casa Comune)
--	---

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITÀ
CONOSCENZA DEL MONDO	● Lo spazio ● gli ambienti scolastici e non ● La realtà circostante ● Le forme geometriche	● Collocare correttamente nello spazio se stesso, persone .oggetti ● Comprendere concetti topologici (sopra/sotto, vicino/lontano, ...) rispetto se stessi necessari per seguire delle indicazioni. ● Conoscere e muoversi autonomamente in spazi familiari (ambienti della scuola, ...) ● Ordinare secondo criteri diversi (es. grandezza, lunghezza, altezza, spessore, ...) ● Usare correttamente i termini dentro-fuori, aperto chiuso ● Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini adeguati (avanti, dietro, sopra sotto, destra/ sinistra ecc..). ● Riconoscere le principali forme geometriche

		● Intuire la relatività della posizione degli oggetti tra loro nello spazio (il nido è sotto il tetto, ...). ● eseguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. ● Utilizzare qualità per la classificazione o il riordino secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore, lontananza/vicinanza, ...). ● Rappresentare graficamente le forme geometriche ● Rappresentare graficamente spazi e/o luoghi noti, esperienze vissute, utilizzando simboli convenzionali e non. ● Rappresentare graficamente elementi della realtà circostante
--	--	---

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni La vita di relazione La vita quotidiana
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	Attività di sezione Attività di intersezione Attività individuali Attività di grande gruppo Attività di piccolo gruppo

STRUMENTI/MATERIALI	Libri di testo e non - Testi di supporto - Fotocopie, - Schede predisposte - Mappe concettuali e schemi - Sussidi didattici - Giornali e riviste - Biblioteca scolastica - Computer - LIM
----------------------------	---

INGLESE
SCUOLA DELL'INFANZIA
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025) Nelle Indicazioni Nazionali 2025/2026), la grande novità per la Scuola dell'Infanzia è l'introduzione esplicita di una prima esperienza di multilinguismo, finalizzata all'approccio fonetico, ludico e sonoro con la lingua inglese. L'inglese non viene trattato come una materia formale (niente grammatica o memorizzazione di vocaboli scritti), ma si innesta come sfondo integratore all'interno dei Campi di Esperienza — principalmente in "I discorsi e le parole" (per la parte comunicativa ed espressiva) e "Immagini, suoni e colori" (per l'ascolto di suoni, canti e filastrocche). L'obiettivo cardine di questa fascia d'età è l'educazione al bilinguismo e alla pluralità linguistica, intesa come apertura mentale, flessibilità cognitiva e scoperta di "nuovi suoni" attraverso il gioco.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA - COMPETENZA MULTILINGUISTICA La competenza multilinguistica si declina, nella scuola dell'infanzia, come la capacità del bambino di esplorare, riconoscere e sperimentare codici linguistici diversi. Questo percorso stimola la curiosità verso la pluralità culturale e linguistica costruendo le prime basi per una comunicazione plurilingue e aperta al mondo.

COMPETENZE ATTESE

Il bambino....

- Sviluppa una sensibilità acustica verso i suoni e i ritmi della lingua inglese, dimostrando di saper discriminare fonemi diversi da quelli della lingua madre attraverso l'ascolto di storie, canzoni e routine. (**Sensibilità Fonetica e Ascolto Attivo**)
- Mostra curiosità e un atteggiamento positivo verso lingue e culture diverse dalla propria, percependo la diversità linguistica come una ricchezza e non come una barriera. (**Consapevolezza Interculturale**)
- Sperimenta e utilizza la lingua inglese in contesti strettamente legati al gioco, alla drammatizzazione e alla coralità, inserendo spontaneamente parole straniere nei propri contesti comunicativi. (**Il Linguaggio in Situazione**)

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
	Ricezione orale (ascolto)	● Lessico di base su argomenti di vita quotidiana (oggetti presenti in classe, parti del corpo, indumenti) ● Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate, di uso comune ● Strutture di comunicazione semplici: per nominare elementi del proprio corpo, del proprio ambiente e aspetti che si riferiscono a bisogni immediati	● Comprendere parole ● Comprendere brevissime istruzioni , espressioni e frasi di uso quotidiano , pronunciate chiaramente e lentamente
	Produzione orale (parlato)		● Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine ● Interagire con un compagno per giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	La scelta metodologica è rivolta ad un approccio ludico/comunicativo basato cioè sul principio del “Learning by doing” L’insegnante coinvolgerà i bambini in: ● Semplici dialoghi ● Giochi simbolici ● Ascolto e memorizzazione di filastrocche e canzoni ● Visione di semplici video in lingua inglese
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	Gli spazi andranno organizzati in modo funzionale all’attività da svolgere:
STRUMENTI/MATERIALI	● Libri in lingua inglese adatti all’età ● Flash cards ● Lettore CD

	• LIM
--	---

MATEMATICA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025)	
Le nuove Indicazioni Nazionali per la Matematica nella scuola dell'infanzia pongono al centro l'approccio STEAM integrato (Scienza, Tecnologia, Matematica, Attività laboratoriali ed Esperienziali) e l'esplorazione attiva, valorizzando il gioco e l'osservazione diretta. L'insegnamento si concentra su laboratori, problem solving quotidiano, spazialità e riconoscimento di quantità.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	
Essa si concentra sullo sviluppo del pensiero logico-matematico attraverso l'esplorazione, il gioco e l'uso di materiali manipolativi. Mira a far familiarizzare i bambini con concetti di quantità, spazio, tempo e misurazione, integrandosi nel campo di esperienza "la conoscenza del mondo".	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino... ● Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi (Raggruppamento e Ordinamento) ● Conta e confronta quantità, operando con i numeri nel gioco e nella routine (Approccio al Numero) ● Colloca se stesso e oggetti nello spazio, misura mediante oggetti non convenzionali (Spazio e misurazione) ● Si orienta nella routine quotidiana, comprende sequenze temporali: prima- dopo, ieri- oggi-domani (Tempo e Successione) ● Utilizza la creatività per risolvere semplici problemi, sviluppando un pensiero critico (Risoluzione dei problemi) ● Integra matematica, scienze e tecnologia in attività laboratoriali ed esperienziali (Approccio S.T.E.A.M.)

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	● Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) ● Raggruppamenti ● Seriazioni e ordinamenti ● Serie e ritmi ● Simboli, mappe e percorsi ● Figure e forme ● Numeri e numerazione ● Strumenti e tecniche di misura	● Classificare riconoscendo differenze e associando elementi ● Classificare, ordinare e misurare secondo semplici criteri: forme, colori, dimensioni, ecc. ● Riconoscere e verbalizzare la quantità ● Costruire insiemi in situazioni concrete ● Effettuare relazioni di corrispondenza ● Eseguire e rappresentare ritmi grafici a tre elementi ● Associare il simbolo grafico alla quantità entro il 9 ● Porre attenzione e ascolto per formulare domande, ipotesi e soluzioni di problemi ● Applicare strategie diverse alla risoluzione dei problemi ● Raccogliere e rappresentare dati ● Applicare strategie di calcolo e misurazione ● Formare e rappresentare insiemi ● Comprendere e rielaborare semplici mappe e percorsi

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	• Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme • Esplorazione e ricerca nelle molteplici situazioni • Vita di relazione • Problem Solving • Didattica laboratoriale • Cooperative Learning • Utilizzo della Lim, della Digitalboard e dei Pc
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	• Attività di sezione e intersezione • Attività di grande o piccolo gruppo • Attività individuali
STRUMENTI/MATERIALI	• Materiale strutturato e non • Materiale di uso comune (carta, colla , forbici,...) • Lim, Digitalboard, Pc

SCIENZE	
SCUOLA DELL' INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025) Le Nuove Indicazioni potenziano le competenze scientifiche nella scuola dell'infanzia, introducendo un approccio precoce alla STEAM, una maggiore enfasi sull'educazione alla sostenibilità e attività strutturate, per stimolare l'esplorazione del mondo naturale, favorendo il pensiero critico.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenze di base in scienza e tecnologia La competenza chiave si declina come sviluppo naturale della curiosità infantile. Attraverso l'esplorazione diretta, il bambino sviluppa un atteggiamento scientifico: impara a osservare fenomeni, formulare ipotesi, manipolare materiali e comprendere le relazioni di causa-effetto, gettando le basi per il pensiero critico. Le competenze scientifiche europee trovano piena espressione nel campo di esperienza ' La conoscenza del mondo'.	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino: ● Sviluppa curiosità verso il mondo naturale, osservando trasformazioni, cicli biologici e materiali (Esplorazione e Osservazione) ● Raggruppa oggetti per forma, colore, dimensione e materiale (Classificazione e seriazione) ● Inizia a cogliere differenze, somiglianze e relazioni causa-effetto (Approccio Scientifico) ● Promuove il rispetto dell'ambiente e comportamenti ecologici (Educazione alla Sostenibilità) ● Usa con consapevolezza le tecnologie per l'esplorazione (Integrazione Digitale)

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITÀ
LA CONOSCENZA DEL MONDO (oggetti, fenomeni, viventi)	● Concetti temporali di successione, contemporaneità, durata (prima, dopo, durante, mentre) ● Linea del tempo ● Periodizzazioni : giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni	● Osservare il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni ● Scoprire il mondo circostante interagendo positivamente con esso. ● Sviluppare capacità senso-percettive ● Osservare e cogliere i mutamenti della natura ● Sperimentare per conoscere e verificare semplici ipotesi ● Usare simboli per registrare fenomeni atmosferici ● Descrivere organismi viventi evidenziando caratteristiche e differenze ● Manipolare, smontare, montare, piantare seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure attraverso istruzioni ricevute ● Utilizzare le tecnologie per esplorare

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	● Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme ● L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni ● La vita di relazione
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	● Attività di sezione ● Attività individuali ● Attività di piccolo gruppo ● Spazi sezione e spazi attrezzati

	● Giardino
STRUMENTI/MATERIALI	● Giochi ● Materiali e oggetti di uso comune, naturali e di riciclo ● Pc, Lim, Digitalboard, Stereo, Casse, microfono

TECNOLOGIA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025) Per quanto riguarda la scuola dell'Infanzia, le Indicazioni Nazionali (DM221/2025) propongono di avvicinare lo studente al DIGITALE: "Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (fotografia, cinema, televisione, ecc.) favorendo un contatto attivo con i media e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenze di base in scienza e tecnologia Il curricolo digitale nella scuola dell'infanzia si propone di promuovere ad un livello di padronanza base: • esperienze significative che sviluppino nei bambini la consapevolezza dell'esistenza e dell'uso critico dei media • la capacità di fruire e produrre contenuti in modo sicuro e creativo, • l'attitudine alla collaborazione e al pensiero divergente, attraverso percorsi che integrano tecnologie digitali in modo pedagogicamente fondato, inclusivo e sostenibile.	
COMPETENZE ATTESE	<i>Le competenze si concentrano sull'esplorazione del mondo, sull'uso consapevole degli strumenti e sulla manipolazione. Essi prevedono che il bambino:</i> • <i>Esplori strumenti tecnologici di uso quotidiano</i> • <i>Utilizzi materiali in modo creativo</i> • <i>Comunichi con i nuovi media</i> • <i>Risolva problemi pratici</i>

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
	IL SÉ E L'ALTRO I DISCORSI E LE PAROLE	• Riconoscere e nominare dispositivi digitali di uso quotidiano • Riconoscere le icone di base di smart notebook (gomma, matita)	• Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie • Individuare e aprire icone relative a comandi, giochi...

	IMMAGINI, SUONI, COLORE CORPO E MOVIMENTO LA CONOSCENZA DEL MONDO	● Riconoscere pulsanti o icone di base del software e delle applicazioni ● Distinguere la realtà dalla finzione ● Produrre messaggi audio con l'aiuto dell'insegnante ● Produrre disegni digitali per comunicare (stati d'animo, racconti fantastici e reali...) ● Produrre disegni ● Ideare percorsi fornendo istruzioni (freccie direzionali) per orientarsi ● Attuare strategie per proteggere i dispositivi (es. maneggiare con delicatezza) ● Riconoscere modalità per evitare rischi per la salute (es. mantenersi distanti dallo schermo, monitorare il tempo di utilizzo con l'uso di un timer)	● Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio ● Saper utilizzare la funzione touch ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico ● Condividere le azioni di gioco con gli altri ● Individuare in un gioco mediale le sequenze utilizzate ● Gioca, disegna, scopre lettere, forme e numeri utilizzando il PC o la LIm ● Acquisisce informazioni ● Conoscere i rischi e le insidie del Web
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			
METODOLOGIE	● Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme per la scoperta di oggetti e del loro funzionamento ● Cooperative learning ● Problem solving ● Peer tutoring ● Learning by doing		
	Attività di sezione		

ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	Attività individuali Attività di piccolo gruppo Spazi: in sezione In spazi attrezzati
STRUMENTI/MATERIALI	Giochi Dispositivi digitali Materiali e oggetti di uso comune

ARTE - IMMAGINE	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025) Le Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia strutturano l'educazione all'arte e all'immagine all'interno del campo di esperienza chiamato "Immagini, suoni, colori". Nella fascia d'età 3-6 anni, l'approccio all'arte è improntato sulla scoperta sensoriale, sulla libertà espressiva e sullo sviluppo del pensiero progettuale e creativo. Il bambino si esprime in modo personale per imparare a riconoscere le qualità tattili, sensoriali, formali di oggetti e materiali apprezzandone la fruizione artistica espressiva, creativa e il valore estetico. Lo sviluppo della creatività diventa fondamentale per i futuri apprendimenti scolastici, anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale Capacità del bambino di osservare, comprendere ed esprimere idee, emozioni ed esperienze attraverso i linguaggi artistici, sviluppando curiosità verso le culture e sensibilità estetica	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino.... ● Comunica e descrive percezioni tattili, visive e cromatiche. (Esplorazione sensoriale) ● Utilizza materiali diversi (pittura, creta, materiali di riciclo) per creare elaborati personali o di gruppo. (Produzione creativa) ● Sviluppa sensibilità davanti a un'opera d'arte, una fotografia o la bellezza della natura. (Comprensione del patrimonio) ● Affina la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale attraverso la manipolazione e il tratto grafico. (Sviluppo della coordinazione) ● Sviluppa ed esprime interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo rispetto a messaggi veicolati. (sensibilità estetica)

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITÀ
IMMAGINI SUONI E COLORI	● Elementi essenziali per la lettura di immagini o di un'opera d'arte per la produzione di elaborati grafici, plastici e visivi. ● Principali forme di espressione artistica ● Tecniche di rappresentazione grafico-pittoriche, audiovisive. ● Gioco simbolico	● Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni ● Incontrare diverse espressioni di arte visiva e plastica presenti nel territorio per scoprire quali corrispondono ai propri gusti e consentono una più creativa e soddisfacente espressione del proprio mondo. ● Rappresentare sul piano grafico pittorico, plastico sentimenti, pensieri, fantasie la propria reale visione della realtà ● Usare modi diversi per stendere il colore. ● Utilizzare i diversi materiali per rappresentare, impugnare differenti strumenti e ritagliare. ● Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti. ● Formulare piani d'azione individualmente e in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. ● Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse

		forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. ● Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.
--	--	--

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	● Esplorazione e ricerca nell'ambiente circostante. ● Circle time ● Brain storming ● Cooperative learning ● Lezione frontale
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	● Attività di sezione ● Attività di intersezione ● Attività di grande gruppo ● Attività di piccolo gruppo ● Attività laboratoriali
STRUMENTI/MATERIALI	● Materiale di facile consumo ● Cartelloni per le diverse attività scolastiche ● Fotografie ● Opere d'arte ● Oggetti e manufatti ● LIM e Computer ● Riviste ● Materiali naturali e plasmabili ● Parti del corpo (mani, piedi, dita....)

MUSICA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025) La musica riveste un ruolo fondamentale nella crescita equilibrata della persona, poiché chiama in causa in maniera sinergica diversi aspetti della personalità, soddisfa il bisogno di autostima e autorealizzazione, educa al rispetto dell'altro, favorisce la collaborazione e la cooperazione ed è fortemente inclusiva.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenza musica Le Nuove Indicazioni Nazionali elevano la musica a pilastro formativo strutturale. Il focus si sposta dal semplice canto alla padronanza di un vero e proprio linguaggio musicale. Le linee guida mirano a sviluppare l'inclusione e il benessere psicofisico. L'obiettivo è l'uso creativo di voce e strumenti, l'esplorazione sonora, l'ascolto critico e l'uso di tecnologie digitali.	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino... ● Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione) ● Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte ● Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ● Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. ● Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITÀ
IMMAGINI SUONI E COLORI <i>CORPO E MOVIMENTO</i> Percezione e ascolto Produzione e invenzione ascolto/fruizione Canto e ritmo/produzione	● Filastrocche, poesie in rima accompagnati da movimenti spontanei ● Creazione di coreografie sonoro-gestuali ● Materiali diversi per produrre suoni Produzione di suoni sulla base di simboli concordati	● Saper ascoltare, scoprire, riconoscere e distinguere suoni e rumori. ● Utilizza materiale di recupero per realizzare semplici strumenti. ● Usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento del corpo ● Riconosce e usa simboli per decodificare i suoni ● Utilizza in modo spontaneo e guidato oggetti comuni, parti del corpo per produrre suoni e ritmi ● Esegue movimenti di danza Accompagna canti e giochi con semplici strumenti (Strumentario Orff).

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	● Valorizzazione del gioco musicale ● Esplorazione e ricerca: il paesaggio sonoro nelle molteplici situazioni ● Vita di relazione ● Problem solving

	• Didattica laboratoriale • Cooperative learning
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	• Attività di sezione e intersezione • Attività di grande e piccolo gruppo • Attività individuali
STRUMENTI/MATERIALI	• Materiale di uso comune (carta, colla, matite, forbici...) • Materiali strutturati e non • Lim, Digitalboard • Stereo, casse • Strumentario Orff

EDUCAZIONE FISICA	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIPORTATO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM221/2025) Le nuove Indicazioni Nazionali per l'educazione fisica (attività motoria) nella scuola dell'infanzia pongono al centro lo sviluppo degli schemi motori di base, la consapevolezza corporea e la coordinazione, attraverso attività laboratoriali, esperienziali e l'esplorazione attiva dello spazio. Valorizzando il gioco motorio, la corporeità e l'osservazione diretta, l'insegnamento si concentra sul movimento consapevole, la precisione gestuale, il benessere psicofisico e l'interazione con l'ambiente e gli altri. Pertanto il bambino si dovrà orientare e coordinare nello spazio e produrre condotte motorie sia individuali sia in piccolo gruppo. Il percorso deve mirare a fargli acquisire consapevolezza della propria corporeità e delle sue molteplici potenzialità favorendo la maturazione di un corretto schema corporeo e la conoscenza del proprio corpo.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di cittadinanza Esse si concentrano sullo sviluppo del pensiero corporeo e cinestetico attraverso l'esplorazione dinamica, il gioco strutturato e l'uso di piccoli attrezzi e materiali volti alla coordinazione. Basata sulle otto competenze chiave europee, mira a far familiarizzare i bambini con la gestione del proprio corpo, l'orientamento spazio-temporale dinamico e le regole del gioco pulito (fair play), integrandosi principalmente nel campo di esperienza "Il corpo e il movimento".	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino..... ● Controlla l'esecuzione degli schemi motori di base adattandoli a diversi contesti. Sviluppa una progressiva coordinazione oculo-manuale e segmentaria, impara a regolare la forza e l'intensità del movimento e sperimenta il controllo della lateralità. (Consapevolezza corporea) ● Affina la motricità fine e la destrezza manuale attraverso attività laboratoriali di manipolazione, coordinazione e precisione. Impara a impugnare correttamente gli strumenti di gioco e di lavoro, controllando i piccoli movimenti della mano e delle dita in funzione di uno scopo preciso. (Precisione e controllo)

	● Si orienta nello spazio e si muove con sicurezza sia negli ambienti interni sia in contesti aperti ed esterni, collocando sé stesso e gli oggetti nello spazio in situazioni dinamiche. Adatta i propri movimenti a ritmi e sequenze temporali date, integrando la percezione di sé nel tempo e nello spazio. (Movimento e spazio) ● Partecipa attivamente ai giochi di gruppo e cooperativi, comprendendo e rispettando le regole stabilite. Matura pratiche quotidiane legate alla cura del proprio corpo, all'igiene personale e alla sicurezza, sviluppando una precoce consapevolezza del movimento come fonte di benessere e di salute. (Regole e salute) ● Utilizza il proprio corpo come canale espressivo e comunicativo per mimare storie, interpretare personaggi, drammatizzare vissuti ed esprimere stati d'animo. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco motorio, affinando la capacità di sintonizzarsi con i movimenti altrui e di gestire la propria presenza fisica nel gruppo in modo sicuro e rispettoso. (Il linguaggio del corpo)
--	--

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITÀ
IL CORPO E IL MOVIMENTO	● Il corpo e le differenze di genere ● Regole di igiene del corpo e degli ambienti ● Gli alimenti ● Il movimento sicuro ● I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. ● Le regole dei giochi	● Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con una buona autonomia ● Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere ● Osservare le pratiche di igiene e di cura di sé ● Distinguere, con riferimento ad esperienze vissute, scelte e comportamenti alimentari adeguate alla sicurezza della propria salute

		● Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare e rotolare ● Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi ● Rispettare le regole dei giochi ● Coordinare i movimenti in attività che implicino l'uso degli attrezzi ● Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo, rispettando la propria e altrui sicurezza ● Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.
--	--	--

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	● Circle time (cerchio e raduno) ● Brain storming (domanda e risposta) ● Drammatizzazione ● Cooperative learning (gruppo) ● Tinkering ● Learning by imitating

ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	● Attività di sezione ● Attività di intersezione ● Attività di grande gruppo ● Attività di piccolo gruppo ● Attività di laboratorio/palestra/giardino.
STRUMENTI/MATERIALI	● Piccoli attrezzi strutturati e non. ● Giochi motori ● Strumenti per la motricità fine ● Cd musicali e ritmici
RELIGIONE	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE Attraverso ogni campo d'esperienza il bambino raggiunge un livello di autonomia che gli consente di costruire un rapporto sempre più consapevole con gli altri e acquisisce il senso di cittadinanza, come attenzione alle dimensioni etiche e sociali. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Consapevolezza ed espressione culturale Capacità di esprimere creativamente idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione	
COMPETENZE ATTESE	Il bambino : ● scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù ,da cui apprende che Dio è padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose ● riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni

	● riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. ● impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso ● osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza
--	--

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA		● Osservare ed esplorare il mondo con curiosità. ● Ascoltare, comprendere e saper narrare semplici e brevi racconti biblici. ● Riconoscere i principali simboli cristiani che caratterizzano le tradizioni del Natale e della Pasqua. Riconoscere e apprendere che Dio è Padre e la Chiesa famiglia. ● Saper cogliere il valore dell'amicizia e della ● collaborazione ● Saper accogliere la diversità ● Conoscere i valori universali quali pace, solidarietà, attenzione agli altri

			● Saper collegare esperienze personali a concetti e valori universali ● Saper cogliere i segni della vita cristiana e intuirne i significati ● Saper esprimere con le parole e i gesti la propria esperienza religiosa - Riconoscere simboli e luoghi sacri
--	--	--	--

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	
METODOLOGIE	● Si farà ricorso ad una didattica laboratoriale intendendo il laboratorio non come luogo fisico ma come luogo mentale, concettuale e procedurale, dove il bambino è intento a “fare” più che ad ascoltare. ● Si farà uso delle nuove tecnologie che fungono da amplificatore delle capacità espressive, cognitive, comunicative. ● In particolare si utilizzerà la LIM, non per se stessa, ma per rendere più attraenti, stimolanti e coinvolgenti le varie attività didattiche Lavoro individuale ● libero; ● con assistenza dell’insegnante; ● programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. Lavoro a due ● insegnante/alunno; ● alunno/alunno (alla pari); ● l’alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.

	Lavoro in piccolo gruppo ● interno alla classe; ● omogeneo per livelli di apprendimento; ● integrato con criteri sociometrici. Lavoro in grandi gruppi ● più gruppi a classi aperte
ORGANIZZAZIONE (setting - spazi)	● Sezione ● Intersezione
STRUMENTI/MATERIALI	● Libro di testo cartaceo e digitale. ● Testi scelti dal docente: la Bibbia. ● Schede operative. ● Computer ● LIM ● Canti