<table>
<tr><td>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</td><td colspan="3">COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</td></tr>
<tr><td>Fonti di legittimazione</td><td colspan="3">Indicazioni Nazionali DM 221/2025</td></tr>
<tr><td>CAMPI DI ESPERIENZA</td><td colspan="3">I DISCORSI E LE PAROLE</td></tr>
<tr><td>COMPETENZE ATTESE (termine triennio)</td><td colspan="2">OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
• Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi.
• Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso.
• Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d’animo ed emozioni.
• Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati.
• Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall’italiano.
• Incontrare e sperimentare prime forme di linguaggio scritto.</td><td></td></tr>
<tr><td>• Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati a partire dalle occasioni offerte dalla vita quotidiana.

• Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie.

• Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati.

• Esplorare e sperimentare il</td><td>ABILITÀ

3 ANNI
Utilizzare brevi frasi per interagire e comunicare (bisogni, stati emotivi, necessità).

Partecipare a semplici conversazioni guidate e non.

Ascoltare e comprendere brevi racconti e storie, mostrando interesse e partecipazione.

Raccontare vissuti ed esperienze se supportati da domande stimolo.

Memorizzare e recitare semplici filastrocche e canzoncine.

Abbinare correttamente la parola all’immagine, oggetto o persona</td><td>CONOSCENZE

Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.

Elementi di base delle funzioni della lingua.

Principali strutture della lingua italiana.

Principi essenziali di organizzazione del discorso.

Principali connettivi logici.</td><td>COMPITI SIGNIFICATIVI

3 ANNI
A partire da una breve storia letta dall’insegnante, drammatizzarla e ricostruirla su una sequenza temporale (prima e dopo).

A partire da una breve storia narrata o letta dall’adulto, o da una esperienza realizzata (es. semplice esperimento), leggere le immagini corrispondenti e individuarne su domande stimolo la sequenza temporale.

A partire da immagini di personaggi di albi illustrati che esprimono bisogni ed emozioni basilari, saperle riconoscere e darne una interpretazione basata sul proprio vissuto.

4 ANNI
A partire da una storia letta dall’insegnante, drammatizzarla e ricostruirla attraverso una serie di sequenze illustrate.</td></tr>
</table>

linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa. • Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica.	corrispondente (ampliamento vocabolario). Entrare in contatto, giocando, con una seconda lingua. 4 ANNI Interagire con altri, ponendo domande, esprimendo stati d'animo e bisogni e comunicando azioni e esperienze vissute. Ascoltare e comprendere i discorsi degli altri. Intervenire con coerenza in una conversazione guidata. Utilizzare parole nuove, arricchendo il proprio lessico. Ascoltare e comprendere brevi narrazioni dell'adulto, rispondendo a domande inerenti all'argomento. Scoprire la presenza della lingua scritta nel contesto scolastico e non e sperimentare sistemi diversi per comunicare. Riconoscere la differenza tra segno e disegno.		Ricostruire verbalmente le fasi di un semplice gioco o di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento). A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, individuare i protagonisti e le fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. A partire da immagini di personaggi di albi illustrati che esprimono bisogni ed emozioni, saperle riconoscere, darne una corretta interpretazione e ipotizzarne possibili collegamenti con esperienze già vissute. 5 ANNI Inventare una storia, con l'ausilio di diversi materiali e strumenti didattici, illustrarla e drammatizzarla. A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate; riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo. Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco; di un'esperienza realizzata (es. semplice esperimento) e illustrarne le sequenze. Costruire brevi e semplici filastrocche in rima. A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti e individuare i sentimenti da essi

	Cominciare a prestare attenzione agli aspetti fonologici del linguaggio (ad esempio sensibilità per le rime). Entrare in contatto, giocando, con una seconda lingua. 5 ANNI Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti, bisogni e stati d'animo, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente e con coerenza nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Raccontare eventi personali, storie e situazioni. Inventare storie e racconti.		vissuti nelle fasi salienti della storia, mediante una discussione di gruppo. A partire da immagini di persone o personaggi, che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano. A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato o letto, esprimere semplici valutazioni sulle ragioni che hanno mosso le azioni dei diversi protagonisti, sostenendo le tesi dell'uno o dell'altro con semplici argomentazioni. Copiare modelli grafici semplici e complessi seguendo la giusta direzionalità.

	Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con albi illustrati e i simboli convenzionali della lingua scritta presenti nel contesto. Riconoscere e produrre simboli convenzionali e non. Scoprire gradualmente le caratteristiche della lingua scritta e le sue funzioni. Esplorare e familiarizzare con le tecnologie multimediali scoprendone le possibilità espressive e comunicative. Giocare con la lingua: ricercare assonanze e rime, corrispondenze grafema e fonema, somiglianze semantiche e fonologiche, fusione sillabica, segmentazione sillabica. Utilizzare in maniera funzionale i vocaboli delle lingue appartenenti ai bambini del contesto sezione.		

<table>
<tr><td>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</td><td colspan="3">COMPETENZA MULTILINGUISTICA</td></tr>
<tr><td>Fonti di legittimazione</td><td colspan="3">Indicazioni Nazionali DM 221/2025</td></tr>
<tr><td>CAMPI DI ESPERIENZA</td><td colspan="3">I DISCORSI E LE PAROLE</td></tr>
<tr><td>COMPETENZE ATTESE (termine triennio)</td><td colspan="2">OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
• Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall’italiano.</td><td></td></tr>
<tr><td>• Avere una prima consapevolezza dell’esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua.</td><td>ABILITÀ

Riconoscere la differenza tra la propria lingua e quella di altre nazionalità.

Riconoscere espressioni e vocaboli di uso quotidiano nelle lingue presenti nel contesto sezione o di una seconda lingua.

Riprodurre filastrocche, conte e semplici canzoncine nella seconda lingua.

Scambiare nel gioco e nella conversazione parole di uso comune nelle rispettive lingue madri presenti a scuola.</td><td>CONOSCENZE
Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.

Repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune.

Vocaboli di uso comune nelle routine nella seconda lingua o nelle lingue presenti in sezione.</td><td>COMPITI SIGNIFICATIVI

All’interno del contesto delle routine partecipare usando vocaboli della seconda lingua.

Indicare e nominare gli oggetti presenti in classe, le parti del corpo, gli indumenti.</td></tr>
</table>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali DM 221/2025		
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE ATTESE (termine triennio)	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO** • Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà. • Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana e delle stagioni dell'anno. • Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/dietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori, ecc. • Osservare, descrivere, rappresentare e denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano, facendo riferimento alle loro caratteristiche • Raggruppare, contare, ordinare, misurare e quantificare oggetti di vario genere, confrontandoli e classificandoli secondo differenti criteri condivisi.		
• Saper osservare e scoprire le connessioni esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana. • Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata,	**ABILITÀ** 3 ANNI Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Porre domande sulle cose e la natura. Osservare la realtà che ci circonda. Mettere in successione ordinata fatti del vissuto quotidiano (2 sequenze). Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte,	**CONOSCENZE** Concetti temporali: (prima - dopo, durante, infine) di successione, contemporaneità, durata. Linee del tempo. Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...). Raggruppamenti.	**COMPITI SIGNIFICATIVI** 3 ANNI Riconoscere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Partecipare alla routine del calendario settimanale. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino: conte, corrispondenze biunivoche, oggetti/persone, ecc. Riconoscere, denominare e ricercare nella realtà le forme geometriche. Raccogliere elementi naturali, oggetti e raggrupparli secondo criteri; costruire semplici

della settimana e dell'anno. • Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. • Operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto. • Saper riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà.	attività scandite dallo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana. Riconoscere i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Riconoscere e denominare le forme geometriche di base (cerchio, quadrato, triangolo). Raggruppare secondo semplici criteri forniti dall'adulto. Raggruppare e seriare secondo poche e semplici caratteristiche. 4 ANNI Raggruppare secondo criteri forniti dall'adulto e/o in autonomia. Mettere in successione ordinata fatti del vissuto quotidiano. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.	Seriazioni e ordinamenti. Serie e ritmi. Simboli, mappe e percorsi. Figure e forme. Numeri e numerazione. Strumenti e tecniche di misura. Elementi e parti del mondo e della natura.	erbari, terrari, classificazioni degli organismi animali noti. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà. Sapersi orientare in ambienti conosciuti attraverso la lettura di una mappa (una piccola caccia al tesoro, prova di evacuazione). 4 ANNI Collocare su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Partecipare attivamente alla compilazione del calendario settimanale. Partecipare attivamente alla compilazione del calendario del mese collocandovi rilevazioni metereologiche, le assenze, le ricorrenze. Partecipare attivamente alla compilazione del calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e della stagionalità. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino: conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici. Eseguire semplici esperimenti scientifici con la guida dell'adulto e osservarne le trasformazioni.

	Raggruppare e seriare secondo semplici attributi e caratteristiche. Riconoscere semplici relazioni esistenti fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). Numerare (ordinalità del numero). Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali. Comprendere semplici mappe e percorsi in ambienti noti. Osservare la realtà che ci circonda. Porre domande sulle cose e la natura. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, attività scandite dallo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.		Raccogliere elementi naturali, oggetti e raggrupparli secondo criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni. Riconoscere, ricercare nella realtà le forme geometriche e ricreare con materiali plastico le forme stesse Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà. Sapersi orientare in ambienti conosciuti attraverso la lettura di una mappa (una piccola caccia al tesoro, prova di evacuazione. Attività di coding unplugged. 5 ANNI Verbalizzare autonomamente su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata. Partecipare in autonomia alla compilazione del calendario settimanale. . Partecipare in autonomia alla compilazione del calendario del mese collocandovi rilevazioni metereologiche, le assenze, le ricorrenze. Costruire un calendario annuale raggruppando le stagioni e collocando in corrispondenza

	Riconoscere e denominare le forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo) 5 ANNI Raggruppare secondo criteri più complessi forniti dall'adulto e/o in autonomia. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e I fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.		delle stagioni tratti tipici dell'ambiente e delle ricorrenze. Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) portando i reperti per confronto. Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implichino: conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc. Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali). Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle. Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, sul tempo ...). Raccogliere elementi naturali, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri; costruire semplici erbari, terrari, classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni. Riconoscere, ricercare nella realtà le forme geometriche. Ricreare con materiale plastico le forme geometriche e rappresentarle graficamente.

	Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi. Progettare e inventare forme, oggetti. Osservare la realtà che ci circonda. Porre domande sulle cose e la natura. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, attività scandite dallo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati.		Associare la forma geometrica piana a quella solida (quadrato-cubo, rettangolo-parallelepipedo…). Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà. Sapersi orientare in ambienti conosciuti attraverso la lettura di una mappa (una piccola caccia al tesoro, prova di evacuazione). Attività di coding unplugged e con robot educativi programmabili (Bee-Bot ecc..).

	Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. Riconoscere e denominare le forme geometriche convenzionali e non.		
EVIDENZE			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali DM 221/2025		
CAMPI DI ESPERIENZA	IMMAGINI SUONI E COLORI- LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE ATTESE (termine triennio)	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO** • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura. • Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscere e descrivere i principali processi di cambiamento e le relative proprietà.		
• Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando – con la supervisione dell'insegnante – quelli messi a disposizione dalla tecnologia. • Saper osservare e scoprire le connessioni	**ABILITÀ** Usare in maniera guidata gli strumenti tecnologici. Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Eseguire giochi ed esercizi di tipo: logico, linguistico, matematico, topologico, scientifico al computer.	**CONOSCENZE** Il computer e tablet ed i loro usi. Lim. Fotocamera Robot educativi. Mouse. Tastiera. Icone.	**COMPITI SIGNIFICATIVI** Attività di coding unplugged. Attività di coding con strumenti educativi programmabili (Bee- Bot). Attività laboratoriale di rielaborazione digitale. Realizzazione di libri digitali.

esistenti in fenomeni come il ciclo di vita, le stagioni, i principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, le modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana.	Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prendere visione ed aprire icone e file. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini, opere artistiche, documentari. Svolgere attività di coding unplugged.	Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).	
EVIDENZE			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali DM 221/2025	
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO	
COMPETENZE ATTESE (termine triennio)	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO** • Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. • Ricercare le prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali.	

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">• Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.
• Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti.
• Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro.
• Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.</td><td></td></tr>
<tr><td>• Sviluppare il processo di costruzione dell’identità personale, dell’autostima e del senso morale.

• Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, nel rispetto dei propri vissuti personali e altrui e confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni.

• Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità.

• Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente, affrontando</td><td>ABILITÀ
3 ANNI
Superare la dipendenza dall'adulto.

Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri bisogni Rispettare i tempi degli altri, guidati dall’adulto.

Iniziare a collaborare.

Canalizzare attraverso il supporto dell’adulto le proprie emozioni.

Aumentare gradualmente I tempi di attesa nelle richieste e nel rispetto dei tempi degli altri con il supporto dell’adulto.

Partecipare alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.

Rispettare le norme per la sicurezza e la salute nel gioco e nelle routine scolastiche.

Avviarsi al riconoscimento dell’altro come persona diversa da sé.</td><td>CONOSCENZE

Gruppi sociali riferiti all’esperienza, loro ruoli e funzioni.

Significato della regola.

Usi e costumi del proprio territorio.

Semplici strategie di memorizzazione.

Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</td><td>COMPITI SIGNIFICATIVI
3 ANNI
Partendo da una breve storia narrata o letta, prendere parte alla drammatizzazione e, con la mediazione dell’adulto, sperimentare prime forme di collaborazione con i coetanei, rispettando semplici regole condivise.

Partendo da una esperienza vissuta, leggere le immagini corrispondenti e individuarne su domande stimolo la sequenza temporale (due, tre).

Partendo da immagini di persone o personaggi che rappresentano semplici espressioni di sentimenti e stati d’animo, riconoscerle e interpretarle sulla base del proprio vissuto.

4 ANNI
Partendo da una breve storia narrata o letta, che presenta una situazione problematica/conflittuale, riflettere, con la mediazione dell’adulto, sui comportamenti e le emozioni emerse e drammatizzare, attraverso il gioco di ruolo, sperimentando possibili strategie di soluzione di conflitto (dialogo, attesa del proprio turno, rispetto regole condivise, attenzione ai bisogni degli altri).</td></tr>
</table>

positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.	Utilizzare semplici strategie di memorizzazione con l'aiuto dell'adulto. 4 ANNI Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri bisogni e le proprie emozioni. Rispettare i tempi degli altri. Collaborare. Canalizzare attraverso l'aiuto dell'adulto la propria emotività. Aumentare i tempi di attesa nelle richieste e nel rispetto dei tempi degli altri con maggiore autonomia. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. Scambiare giochi, materiali, ecc...		Partendo da una esperienza vissuta, leggere le immagini corrispondenti e individuarne su domande stimolo la sequenza temporale (più di tre). Partendo da immagini di personaggi di albi illustrati che esprimono bisogni ed emozioni, saperle riconoscere, darne una corretta interpretazione e ipotizzarne possibili collegamenti con esperienze già vissute. Partecipare a giochi di squadra rispettandone le regole e la turnazione. Prendere parte ad attività manipolative e motorie anche di gruppo, con materiale strutturato e non. Partendo da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle. 5 ANNI Partendo da un racconto/ storia o da situazioni vissute nella quotidianità scolastica (esclusione dal gioco, mancato rispetto delle regole, difficoltà nella condivisione dei materiali, accoglienza di un nuovo compagno), partecipare a: -conversazioni guidate per analizzare il problema e individuare possibili soluzioni; -attività di gioco di ruolo nelle quali INTERPRETARE personaggi e situazioni della vita quotidiana e sperimentare punti di vista differenti, esprimere emozioni e bisogni,

	Rispettare le norme per la sicurezza e la salute. Riconoscere l'altro come persona diversa da sé. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. 5 ANNI Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Collaborare. Assumere comportamenti socialmente accettabili.		sviluppare capacità di ascolto, dialogo e collaborazione. Presentare immagini di persone o personaggi che descrivano espressioni di sentimenti e stati d'animo anche vissute dai bambini, saperle riconoscere e darne un'interpretazione. Realizzare compiti e giochi di squadra rispettandone le regole e la turnazione. Organizzare e gestire in piccolo gruppo un'attività di gioco (motorio, manipolativo ecc..), concordando e condividendo ruoli, regole e modalità di utilizzo dei materiali strutturati e non, collaborando al riordino e alla cura degli spazi comuni. A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle.

	Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni. Scoprire il proprio territorio, alcuni beni culturali di riferimento e alcune tradizioni. Rispettare le norme per la sicurezza e la salute. Riconoscere l'altro diverso da sé. Rispondere a domande su un testo o su un video. Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.		

	Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.		
EVIDENZE			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali DM 221/2025	
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SÈ L'ALTRO-IL CORPO E IL MOVIMENTO	
COMPETENZE ATTESE (termine triennio)	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO** • Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. • Ricercare le prime risposte, anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. • Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. • Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. • Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.	

	• Saper riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere o malessere, per iniziare a gestirle in modo positivo in vista di una migliore crescita personale e delle relazioni con gli altri (famiglia, scuola, società). • Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le capacità percettive, la propriocezione cinestetica, l'equilibrio e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. • Sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. • Saper eseguire gesti e movimenti corporei (fino-motori e grosso-motori), attraverso esperienze ludiche, psico-motorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. • Conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti e attuare corrette pratiche quotidiane di cura di sé, di igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo, grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale.		
• Sviluppare il processo di costruzione dell'identità personale, dell'autostima e del senso morale. • Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, nel rispetto dei propri vissuti personali e altrui e confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni.	**ABILITÀ** 3 ANNI Partecipa alle routine quotidiane legate al corpo e il movimento. Nominare e indicare le parti del corpo e individuare le diversità di genere. Osservare le pratiche di igiene e cura di sé. Sperimentare semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo. Partecipare ai giochi di gruppo. Rispettare le regole nei giochi. Sperimentare attraverso i sensi.	**CONOSCENZE** Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, parrocchia). Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi, (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ... Diritti e doveri (la carta costituzionale).	**COMPITI SIGNIFICATIVI** 3 ANNI Partendo da giochi guidati, conversazioni semplici e attività di routine quotidiana, scoprire le prime regole della sezione (es. salutare, aspettare il turno, riordinare i giochi, ascoltare l'adulto e i compagni). Attraverso foto e racconti guidati con il supporto dell'adulto iniziare a riconoscere la propria identità personale e familiare, raccontare semplici esperienze del proprio vissuto e operare primi confronti. Svolgere con crescente autonomia i momenti di cura personale (lavarsi le mani, utilizzare correttamente i servizi igienici, alimentarsi, riordinare i propri effetti personali), rispettando semplici regole di igiene e benessere.

• Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità. • Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune. • Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri. • Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità, nelle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche. • Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, sotto	4 ANNI Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con una discreta autonomia. Nominare e indicare le parti del corpo, rappresentare lo schema corporeo e individuare le diversità di genere. Osservare le pratiche di igiene e cura di sé. Comprendere, con la guida dell'insegnante, semplici comportamenti corretti per la sicurezza, per l'alimentazione e la propria salute. Riprodurre gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Utilizzare materiali e piccoli attrezzi in autonomia. Partecipare ai giochi di gruppo, rispettando regole e turnazioni. Sperimentare la forza del corpo, facendo attenzione ai pericoli. Esercitare le potenzialità sensoriali. 5 ANNI	Le parti del corpo e le differenze di genere. I propri schemi posturali e motori, e li adatta alle diverse situazioni ambientali all'interno e all'esterno della scuola. Il movimento secondo le regole dei giochi di gruppo e non. I cinque sensi.	Individuare e disegnare il corpo e le sue parti anche guardandosi allo specchio. Riconoscere e denominare le parti del corpo attraverso attività ludiche e motorie. Eseguire gli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare). 4 ANNI Partendo da conversazioni guidate, giochi di ruolo e attività grafico-pittoriche, partecipare alla definizione delle regole della sezione, individuando comportamenti corretti per stare bene insieme e per collaborare alla vita quotidiana scolastica. Partendo da conversazioni guidate, letture di albi, gioco simbolico e rappresentazioni grafico-pittoriche, rafforzare, con il sostegno dell'adulto, la propria identità personale e familiare, riconoscere la differenza tra sé e gli altri, sviluppare il senso di appartenenza e rispetto delle diverse storie familiari. Partecipare in modo autonomo alle routine di cura personale e della sezione, adottando comportamenti corretti per il proprio benessere e contribuendo a quello dei compagni.

forma di movimenti controllati e finalizzati svolti individualmente o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. • Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente. • Sviluppare un corretto e completo schema corporeo.	Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con maggiore autonomia. Nominare e indicare le parti del corpo, rappresentare lo schema corporeo e individuare le diversità di genere. Osservare le pratiche di igiene e cura di sé anche in autonomia. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. Controllare la forza del corpo individuare potenziali rischi. Rispettare le regole nei giochi. Esercitare le potenzialità relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.		Disegnare e denominare il corpo e le sue parti con le sue funzioni anche guardandosi allo specchio e/o guardando I compagni. Riprodurre giochi motori e/o piccole coreografie accompagnati da ritmi e suoni. Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. Eseguire gli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, strisciare, stare in equilibrio). Individuare con il supporto dell'insegnante nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire I rischi. Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. 5 ANNI Partendo da discussioni guidate, circle time, giochi di ruolo e attività di rappresentazione grafica, partecipare attivamente alla costruzione, revisione e condivisione delle regole della sezione, motivando le proprie scelte e proponendo comportamenti adeguati alla vita di gruppo. Partendo da conversazioni guidate, letture di albi, gioco simbolico e rappresentazioni grafico-pittoriche, consolidare la propria identità personale e familiare, riconoscere la

			differenza tra sé e gli altri, sviluppare il senso di appartenenza e rispetto delle diverse storie familiari e partecipare in modo attivo e consapevole alla vita di scuola e di sezione. Organizzare e svolgere incarichi di cura di sé e dell'ambiente scolastico, promuovendo comportamenti che favoriscano il benessere proprio e dei compagni. Disegnare e denominare il corpo e le sue parti guardando I compagni. Riprodurre giochi motori e/o piccole coreografie accompagnati da ritmi e suoni per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc… Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. Eseguire gli schemi motori di base (correre, saltare, rotolare, strisciare, stare in equilibrio, lanciare e afferrare). Individuare con il supporto dell'insegnante nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire I rischi. Individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.

EVIDENZE			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali DM 221/2025		
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO -TUTTI		
COMPETENZE ATTESE (termine triennio)	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO** • Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo e riconoscere quelli altrui. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. • Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti.		
• Sviluppare il processo di costruzione dell'identità personale, dell'autostima e del senso morale. • Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità. • Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.	**ABILITÀ** Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti. Giustificare le scelte con elementari spiegazioni. Formulare proposte di lavoro, di gioco e ipotesi di soluzione ad un problema. Confrontare la propria idea rispettando quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	**CONOSCENZE** Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione. Modalità e strategie collettive di decisione e risoluzione dei problemi (es: "Sei cappelli" di De Bono).	**COMPITI SIGNIFICATIVI** Discutere su argomenti di diverso interesse, rispettando i turni, ascoltando gli altri e spiegando le proprie ragioni. Ipotizzare, attuare e verificare possibili soluzioni di fronte ad un problema sorto nelle attività o nel gioco. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa. "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio per poi realizzarla. Individuare e illustrare le fasi del processo di realizzazione.

• Saper riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere, malessere, per iniziare a gestirli in modo positivo in vista di una migliore crescita personale e delle relazioni con gli altri (famiglia, scuola, società). • Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando-con la supervisione dell'insegnante-quelli messi a disposizione dalla tecnologia.	Riconoscere situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Effettuare indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Esprimere semplici giudizi su un messaggio o su un avvenimento. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.		Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.
EVIDENZE			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI	
Fonti di legittimazione	Indicazioni Nazionali DM 221/2025	
CAMPI DI ESPERIENZA	IMMAGINI SUONI E COLORI	
COMPETENZE ATTESE (termine triennio)	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO** • Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali.	

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">• Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno, pittura, fotografia, manipolazione, ecc.).
• Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura.
• Partecipare ad esperienze di ascolto della musica, fruizione di opere d’arte e pratica coreutica, al fine di sviluppare primi interessi e gusti personali, anche sperimentando elementi musicali di base.
• Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici, musicali e audiovisivi.</td><td></td></tr>
<tr><td>• Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico, ecc.) in diversi ambiti e modalità, a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l’utilizzo, mediato dall’insegnante, delle nuove tecnologie.

• Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando – con la</td><td>ABILITÀ
3 ANNI
Comunicare, esprimere emozioni utilizzando il linguaggio corporeo.

Sperimentare diverse forme espressive attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolativo- creative utilizzando materiali e tecniche diverse.

Verbalizzare le proprie produzioni.

Esprimersi attraverso il gioco simbolico.

Ascoltare brani musicali e partecipare attivamente a canti di gruppo.

Seguire spettacoli di vario genere (teatrali, musicali, multimediali).

4 ANNI</td><td>CONOSCENZE

Principali forme di espressione artistica (ascolto e produzione di brani musicali, pittura, architettura, realizzazione di plastici, fotografia, film).

Tecniche di rappresentazione corporea, grafico-pittorica, plastica, audiovisiva.

Gioco simbolico.</td><td>COMPITI SIGNIFICATIVI
3 ANNI
Ascoltare brani musicali di vario genere.

Drammatizzare e rappresentare graficamente spettacoli e testi ascoltati.

Sperimentare laboratori artistico-manipolativi utilizzando materiali e tecniche diverse.

4 ANNI
Rappresentare situazioni, oggetti, animali, storie attraverso il gioco simbolico, attività mimico- gestuale, disegno, manipolazione utilizzando tecniche e materiali diversi.

Drammatizzare contesti e storie ascoltate o viste.

Ascoltare brani musicali, muoversi a ritmo di musica.

Riprodurre sequenze sonore e semplici ritmi.</td></tr>
</table>

supervisione dell'insegnante – quelli messi a disposizione dalla tecnologia. • Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo rispetto ai messaggi veicolati. • Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali, a partire dalla scoperta che tutti i suoni originano dalla vibrazione di oggetti.	Comunicare, raccontare ed esprimere emozioni utilizzando il linguaggio mimico-gestuale. Esprimersi attraverso la drammatizzazione e diverse forme di rappresentazione (disegno, pittura e altre attività manipolativo-creative) utilizzando materiali e tecniche diverse. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo creativo. Interpretare le proprie produzioni. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Iniziare a formulare piani di azione, individualmente e piccolo gruppo, attraverso domande stimolo in relazione ad attività da svolgere. Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Riprodurre semplici sequenze sonoro-musicali con voce, corpo e con strumenti poveri o strutturati. 5 ANNI Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici); ascoltare		Esplorare il paesaggio sonoro circostante discriminando le possibili fonti di emissione (animali, persone, cose, elementi naturali, …). Commentare verbalmente quanto vissuto, visto ed ascoltato (esperienze, spettacoli, musiche, ecc…). 5 ANNI Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi. Riprodurre opere di artisti osservando e commentando l'originale. Ascoltare brani musicali, esprimendo le emozioni suscitate. Muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi. Esplorare il paesaggio sonoro circostante discriminando le possibili fonti di emissione (animali, persone, cose, elementi naturali, …). Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti.

	brani musicali, osservare opere d'arte e beni culturali esprimendo le proprie impressioni ed emozioni. Inventare storie esprimendosi attraverso: linguaggio mimico-gestuale, disegno, pittura, attività manipolative. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo creativo. Rappresentare sentimenti, pensieri, la propria visione della realtà sul piano grafico, pittorico e plastico utilizzando materiali e tecniche diverse. Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, scegliendo con cura materiali e strumenti a seconda dell'attività da svolgere. Ricostruire le fasi di una attività svolta per comunicare quanto realizzato. Fare esperienza di produzione musicale utilizzando voce, corpo e strumenti poveri e strutturati producendo semplici sequenze sonoro-musicali.		Ideare semplici storie da drammatizzare o brevi sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali e non.

	Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri. Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.		
EVIDENZE			