

CURRICOLI per la SCUOLA dell'INFANZIA

ISTITUTO COMPRENSIVO
“G. MAZZINI”

RIFERIMENTI NORMATIVI:

- Competenze chiave europee; Racc. 18 dicembre 2006
- Indicazioni nazionali del 2012; D.M 254/2012
- Indicazioni nazionali del 2018; Dlgs 62/2017
- Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica; L.92/2019

Area linguistica: Italiano	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA, DIGITALE, CIVICA	- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IMPARARE AD IMPARARE	- Il sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo	- Ascolta e comprende il linguaggio dell'adulto e dei pari - Sa esprimere agli altri i propri bisogni - Comincia ad approcciarsi alla lingua italiana nell'espressione orale - Ascolta brevi narrazioni con interesse (leggende, fiabe, favole ecc...) - Ascolta canzoni e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Racconta semplici episodi della vita quotidiana	- Ascolta e comprende il linguaggio dell'adulto e dei pari - Sa esprimere agli altri i propri bisogni e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato - Comincia ad approcciarsi alla lingua italiana - Apprende facilmente nuove parole - Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Ascolta brevi narrazioni con interesse (leggende, fiabe, favole ecc...) e pone domande	- Ascolta e comprende il linguaggio dell'adulto e dei pari - Sa esprimere agli altri i propri bisogni e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato - Formula semplici frasi utilizzando correttamente la lingua italiana - Apprende facilmente nuove parole e le inventa - Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Ascolta brevi narrazioni con interesse (leggende, fiabe, favole ecc...) e pone domande

Area linguistica: Italiano	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA DIGITALE, CIVICA	- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE	- Il sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo		- Comincia a riconoscere i turni nella conversazione - Fornisce semplici argomentazioni per sostenere le proprie idee - Riferisce brevi episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica (presente-passato-futuro) - Inventa brevi storie, le riproduce attraverso il disegno, la drammatizzazione , la pittura e le attività di manipolazione	- Riconosce i turni nella conversazione - Fornisce semplici argomentazioni per sostenere le proprie idee - Riferisce episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica (presente-passato-futuro) - Riassume verbalmente semplici storielle - Si avvicina alla lingua scritta producendo i primi segni grafici sulla carta

Area linguistica: Italiano	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> - AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA DIGITALE, CIVICA 	<ul style="list-style-type: none"> - COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE 	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo 		<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventa brevi storie e le riproduce attraverso il disegno, la drammatizzazione, la pittura e le attività di manipolazione - Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie digitali

Area linguistica: Inglese	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LINGUISTICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA, DIGITALE, CIVICA	- COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE	- I sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo		- Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Conosce alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici	- Ascolta canzoni, filastrocche e rime e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Conosce alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici

Area storica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: STORICO- UMANISTICA, CIVICA, DIGITALE	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE	- I sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo	- Sa di avere una propria identità come persona fisica - Esprime i propri bisogni - Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e si riconosce come partecipante ad occasioni, feste e tradizioni - Racconta semplici episodi della vita quotidiana - Cerca di rendersi autonomo nella cura della propria igiene personale - Inizia a rispettare le prime regole di convivenza	- Sa di avere una propria identità come persona fisica - Esprime i propri bisogni - Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza - Riferisce semplici episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica (presente-passato-futuro) - Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme	- Sa di avere una propria identità come persona fisica - Esprime i propri bisogni - Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente a occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza - Riferisce episodi della vita quotidiana cominciando ad organizzare la successione cronologica (presente-passato-futuro) - Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme

Area storica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE CONVOLTE: STORICO- UMANISTICA CIVICA, DIGITALE	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE	- I sé e l'altro - I discorsi e le parole - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo		- È autonomo nella cura della propria igiene personale - Conosce i più importanti edifici cittadini - Inizia ad orientarsi nel quartiere di residenza - Rappresenta il corpo umano - Si interessa a storie e leggende anche attraverso l'uso degli strumenti digitali	- È autonomo nella cura della propria igiene personale - Conosce i più importanti edifici cittadini - Inizia ad orientarsi nel quartiere - Rappresenta il corpo umano - Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana - Si interessa a storie e leggende anche attraverso l'uso degli strumenti digitali

Area geografica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: GEOGRAFICA SOCIO- UMANISTICA, CIVICA, DIGITALE	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE	- I sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante attraverso i 5 sensi - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e si riconosce come partecipante ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante attraverso i 5 sensi - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali, pone domande - Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali, pone domande - Osserva con interesse ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni nella comunità di appartenenza - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica

Area geografica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: GEOGRAFICA SOCIO- UMANISTICA, CIVICA, DIGITALE	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZA DIGITALE - IMPARARE AD IMPARARE	- I sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Immagini, suoni e colori - La conoscenza del mondo		- Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Individua le posizioni degli oggetti nello spazio usando i termini: avanti-dietro, sopra-sotto - Conosce i più importanti edifici cittadini - Inizia ad orientarsi nel quartiere di residenza - Si interessa all'uso di strumenti tecnologici e digitali	- Sa usare semplici strategie per effettuare misurazioni di peso, lunghezza e altre quantità - Individua le posizioni degli oggetti nello spazio usando i termini: avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra - Inizia ad orientarsi nel quartiere di residenza - Si interessa all'uso di strumenti tecnologici e digitali

Area matematica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LOGICO- MATEMATICA TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - La conoscenza del mondo	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali, pone domande - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue i primi raggruppamenti di oggetti in base alla loro forma e colore - Scopre le quantità (uno-pochi-tanti)	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma e colore - Inizia ad organizzarsi nelle strategie del contare e dell'operare con i numeri	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma, dimensioni e colore - Inizia ad organizzarsi nelle strategie del contare e dell'operare con i numeri

Area matematica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: LOGICO- MATEMATICA TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - La conoscenza del mondo		- Si interessa a strumenti tecnologici e digitali - Compara due lunghezze e due grandezze (lungo-corto, alto-basso, grande-piccolo) - Si dispone nello spazio seguendo gli indicatori topologici (davanti-dietro, sopra-sotto, dentro-fuori)	- Ha familiarità con le strategie utili a effettuare misurazioni di peso, lunghezza e altre quantità - Si interessa a strumenti tecnologici e digitali - Compara due lunghezze e due grandezze (lungo-corto, alto-basso, grande-piccolo) - Si dispone nello spazio seguendo gli indicatori topologici (davanti-dietro, sopra-sotto, dentro-fuori, destra-sinistra)

Area scientifica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE : SCIENTIFICA , DIGITALE, CIVICA	- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - La conoscenza del mondo	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi, i fenomeni naturali e pone domande - Scopre l'ambiente attraverso l'uso dei 5 sensi - Condivide le sue scoperte con l'adulto e con il gruppo dei pari - Cerca di rendersi autonomo nella cura della propria igiene personale	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi, i fenomeni naturali e pone domande - Scopre l'ambiente attraverso l'uso dei 5 sensi - Condivide le sue scoperte con l'adulto e con il gruppo dei pari - Rappresenta il corpo umano - È autonomo nella cura della propria igiene personale - Segue con interesse documentari su esseri viventi e ambiente naturale	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali e pone domande - Scopre l'ambiente attraverso l'uso dei 5 sensi - Condivide le sue scoperte con l'adulto e con il gruppo dei pari - Rappresenta il corpo umano fermo e in movimento - È autonomo nella cura della propria igiene personale

Area scientifica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE : SCIENTIFICA , DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI 	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - La conoscenza del mondo 		- Si interessa a strumenti tecnologici e digitali	- Segue con interesse documentari su esseri viventi e ambiente naturale anche attraverso gli strumenti digitali

Area musicale	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: MUSICALE, DIGITALE, CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Produce ritmi e suoni con semplici strumenti musicali - Gradisce ascoltare canzoni e guardare video musicali anche attraverso gli strumenti digitali - Muove il corpo a ritmo di musica - Memorizza brevi canzoncine e sa riprodurle 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Produce ritmi e suoni con semplici strumenti musicali - Gradisce ascoltare canzoni e guardare video musicali anche attraverso gli strumenti digitali - Muove il corpo a ritmo di musica - Memorizza brevi canzoncine e sa riprodurle - Interpreta suoni con movimenti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Produce ritmi e suoni con semplici strumenti musicali - Gradisce ascoltare canzoni e guardare video musicali anche attraverso gli strumenti digitali - Muove il corpo a ritmo di musica - Memorizza e canta brani di media difficoltà - Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e di accordarsi con gli altri

Area musicale	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: MUSICALE, DIGITALE, CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI 	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole 			- Partecipa attivamente ad attività teatrali e di drammatizzazione

Area artistica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: ARTISTICA DIGITALE, CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> - Gioca con forme e costruzioni - Sa condividere il materiale con altri bambini - Riconosce i principali colori - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Gradisce ascoltare canzoni, guardare video musicali e spettacoli anche sugli strumenti digitali - Muove il corpo a ritmo di musica - Memorizza brevi canzoncine e sa riprodurle - Manipola vari materiali (tempere e acquerelli per la digito-pittura, carta, creta, pasta di sale ecc..) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gioca con forme e costruzioni - Sa condividere il materiale con altri bambini - Riconosce i principali colori - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Gradisce ascoltare canzoni, guardare video musicali e spettacoli anche attraverso gli strumenti digitali - Gioca con i colori sul foglio (acquerelli, matite, tempere, pennarelli) - Rappresenta la figura umana - Memorizza brevi canzoncine e filastrocche e sa riprodurle 	<ul style="list-style-type: none"> - Gioca con forme e costruzioni - Sa condividere il materiale con altri bambini - Riconosce i principali colori - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli - Gradisce ascoltare canzoni, guardare video musicali e spettacoli anche attraverso gli strumenti digitali - Disegna con lapis, matite e colori sul foglio - Rappresenta la figura umana ferma e in movimento - Memorizza e canta brani di media difficoltà

Area artistica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: ARTISTICA DIGITALE, CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo	- Partecipa con interesse a semplici attività di drammatizzazione	- Partecipa con interesse a semplici attività di ballo, teatrali e di drammatizzazione	- Partecipa attivamente ad attività di ballo, teatrali e di drammatizzazione

Area tecnologica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE : TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - La conoscenza del mondo	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con curiosità il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma e colore - Conosce i più comuni materiali presenti nell'ambiente (legno-plastica-vetro)	- Usa il proprio corpo come mezzo per conoscere l'ambiente circostante - Osserva con attenzione il paesaggio, gli organismi viventi e i fenomeni naturali - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Esegue correttamente semplici raggruppamenti di oggetti per forma, dimensioni e colore - Conosce i più comuni materiali presenti nell'ambiente (legno-plastica-vetro)

Area tecnologica	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE : TECNOLOGICA, DIGITALE, CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - La conoscenza del mondo		- Conosce le figure geometriche piane - Si interessa a strumenti tecnologici e digitali	- Conosce le figure geometriche piane - Ha familiarità con le strategie utili a effettuare misurazioni di peso, lunghezza e altre quantità - Sa distinguere una forma solida da una figura piana - Si interessa a strumenti tecnologici e digitali

Area motoria	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: MOTORIA DIGITALE E CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce e riconosce le parti del corpo - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Imita i movimenti di un adulto o di un coetaneo - Sperimenta la dominanza laterale destra-sinistra 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce e riconosce le parti del corpo - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Consolida gli schemi dinamici di base - Individua i segmenti del proprio corpo e le loro possibilità di movimento - Inizia a consolidare la dominanza laterale - Comincia a rispettar le regole nei giochi di gruppo e nelle attività guidate anche sugli strumenti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce e riconosce le parti del corpo - Sperimenta nuove posture corporee nel gioco e durante l'attività fisica - Rispetta le regole nei giochi di gruppo e nelle attività guidate anche sugli strumenti digitali - Consolida gli schemi dinamici di base - Individua i segmenti del proprio corpo e le loro possibilità di movimento - Consolida la dominanza laterale

Area motoria	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE COINVOLTE: MOTORIA DIGITALE E CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI 	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo 			<ul style="list-style-type: none"> - Coordina movimenti e padroneggia attività che implicano l'uso di attrezzi - Controlla l'esecuzione del gesto

INSEGNAMENTO della RELIGIONE CATTOLICA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE : RELIGIONE CATTOLICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA, DIGITALE, E CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	- Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo	- Si sente accolto/a nella nuova realtà scolastica - Intuisce alcuni momenti dell'infanzia di Gesù - Osserva e percepisce i segni del risveglio della natura - Vive l'attesa come momento ricco di opportunità e esperienze - Si avvia alla percezione del concetto di bontà e amore	- Sviluppa atteggiamenti di appartenenza al piccolo gruppo e alla sezione - Intuisce nel l'atteggiamento di Gesù la sua disponibilità ad accogliere tutti - Distingue il Natale da altre feste (es. il compleanno) - Intuisce alcuni tratti della figura di San Francesco - Scopre attraverso i simboli pasquali il messaggio di pace presente nella Pasqua Cristiana	- Riconosce atteggiamenti di accoglienza da parte degli adulti e dei coetanei - Riconosce il valore attribuito da Gesù all'amicizia e alla condivisione - Scopre che il nome che ci è stato dato è simbolo dell'unicità della nostra persona - Riconosce l'autorevolezza delle figure genitoriali e sa rispettarle

INSEGNAMENTO della RELIGIONE CATTOLICA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE : RELIGIONE CATTOLICA SOCIO- CULTURALE ARTISTICA, DIGITALE, E CIVICA	- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo 		<ul style="list-style-type: none"> - Intuisce la gioia del prendersi cura degli altri e nel ricevere cura dagli altri - Si interessa a storie bibliche (Natività e parabole) anche attraverso gli strumenti multimediali e digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce le principali tradizioni natalizie e sa coglierne il significato - Si accosta al messaggio cristiano della Pasqua attraverso il racconto della Settimana Santa - Riconosce attraverso i brani del Vangelo il messaggio d'amore universale di Gesù per l'umanità - Si interessa a storie bibliche (Natività e parabole) anche attraverso gli strumenti multimediali e digitali

ATTIVITÀ ALTERNATIVA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE : CIVICA E DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI 	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo 	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva con curiosità ciò che accade intorno a sé e si riconosce come partecipante ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza - Ascolta con interesse brevi narrazioni, fiabe, e favole con intento morale-educativo - Ascolta canzoni e filastrocche e tenta di riprodurre suoni, ritmi e vocaboli 	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva con curiosità ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza - Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme - Comprende e rispetta le diversità - Si mostra collaborativo con l'adulto e nel gruppo dei pari 	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva con curiosità ciò che accade intorno a sé e partecipa attivamente ad occasioni, feste e tradizioni della comunità di appartenenza - Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme - Comprende e rispetta le diversità - Riconosce e cerca di controllare le proprie emozioni - Si mostra collaborativo e talvolta solidale con l'adulto e nel gruppo dei pari

ATTIVITÀ ALTERNATIVA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
- AREE : CIVICA E DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE - IMPARARE AD IMPARARE - COMPETENZE DIGITALI 	<ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - immagini, suoni e colori - i discorsi e le parole - la conoscenza del mondo 		<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta e guarda con interesse, storie, fiabe, e favole con intento morale-educativo anche attraverso gli strumenti digitali - Partecipa attivamente ai canti e ad attività di drammatizzazione - Rappresenta storie e personaggi con i colori e attraverso la manipolazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta e guarda con interesse, storie, fiabe, e favole con intento morale-educativo anche attraverso gli strumenti digitali - Partecipa attivamente ai canti e ad attività di drammatizzazione - Rappresenta storie e personaggi con i colori e attraverso la manipolazione

Curricolo di educazione civica per la scuola d'Infanzia

3 anni

Campi di Esperienza	Competenze	Contenuti
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none">-Percepire e riconoscere il proprio corpo.-Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo. (casa, scuola, compagni).-Rispetto di sé e dell'altro	<ul style="list-style-type: none">- Stimolare la conoscenza del proprio corpo attraverso giochi, filastrocche, giochi allo specchio.- Regole e routine.
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none">-Percepire e riconoscere il proprio corpo.-Saper controllare i propri movimenti.-Prendersi cura del proprio corpo (igiene personale, sana alimentazione).- Sapersi orientare nello spazio circostante.	<ul style="list-style-type: none">-Sperimentare nuovi schemi motori attraverso il gioco.-Regole e routine.

Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> -Saper riconoscere le proprie emozioni. -Saper rispettare le emozioni altrui. 	-Attività di drammatizzazione disegno, pittura, attività musicali, manipolazione, sperimentazione di nuovi materiali.
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> -Saper comunicare i bisogni. -Comunicare con il gruppo dei pari e con l'adulto. -Saper riferire semplici eventi della propria quotidianità. 	-Attività di drammatizzazione, lettura di fiabe, favole e semplici racconti con una morale.
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi. -Riferire eventi del passato recente. -Capacità di condividere spazi e giochi con il gruppo dei pari -Riconoscere e semplici ambienti (ambienti scolastici, stanze della casa, giardino ecc..). -Sapersi orientare nello spazio circostante. -Riconoscere nel docente un punto di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> -Attività negli angoli di gioco. -Attività ludiche all'aperto che stimolino la curiosità del bambino nei confronti della natura.

4 anni

Campi di Esperienza	Competenze	Contenuti
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none">-Riconoscere il proprio corpo e le sue varie parti.-Conoscere le relazioni parentali.-Rispettare le regole di vita del gruppo comprendendo i bisogni dell'altro.	<ul style="list-style-type: none">-Proporre attività ludiche e didattiche di gruppo.-Regole e routine.
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere il proprio corpo e le sue varie parti.-Prendersi cura del proprio corpo (igiene personale, sana alimentazione).- Conoscenza di semplici ambienti di vita e delle principali coordinate spaziali.-Saper gestire i propri movimenti.	<ul style="list-style-type: none">-Giochi motori.-Regole e routine.

Immagini, suoni e colori	-Saper gestire le proprie emozioni.	-Attività di drammatizzazione disegno, pittura, musicali, m a n i p o l a z i o n e , sperimentazione di nuovi materiali.
I discorsi e le parole	-Saper esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti. -Riferire semplici eventi del passato. -Ascoltare, comprendere e rielaborare semplicemente brevi storie.	-Attività di drammatizzazione, lettura di fiabe, favole e semplici racconti con una morale.
La conoscenza del mondo	-Osservare con attenzione il proprio corpo e saperne riconoscere le varie parti. - Osservare organismi viventi, ambienti e fenomeni naturali. - Individuare la posizione di oggetti e persone nello spazio(avanti/dietro, destra/sinistra, alto/basso). - Capacità di condividere spazi, giochi e attività didattiche con il gruppo dei pari. -Riconoscere nel docente un punto di riferimento.	- Allestire un piccolo orticello. -Uscite all'aperto. -Educazione al rispetto verso la natura e verso gli animali. -Primo approccio all'uso degli strumenti digitali (mouse, tastiera, touchscreen). -Giochi didattici online. -Conoscenza di alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici.

5 anni

Campi di Esperienza	Competenze	Contenuti
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none">-Riconoscere il proprio corpo e le sue varie parti.-Conoscere le relazioni parentali.-Giocare in maniera costruttiva e creativa con gli altri.-Riflettere, confrontarsi con gli altri e porre domande.	<ul style="list-style-type: none">-Proporre attività ludiche e didattiche di gruppo.-Regole e routine.

Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> -Autonomia nella cura della propria igiene personale, seguire una sana alimentazione. -Consapevolezza del proprio corpo. -Sapersi orientare nello spazio. - Conoscenza di semplici ambienti di vita e delle principali coordinate spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi motori. -Regole e routine.
Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere e gestire le proprie emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> -Attività di drammatizzazione disegno, pittura, musicali, manipolazione, sperimentazione di nuovi materiali.
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> -Usare la lingua italiana e approfondire il proprio lessico. -Saper esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti. - Saper confrontarsi con gli altri, riflettere, porre domande. 	<ul style="list-style-type: none"> -Attività di drammatizzazione, lettura di fiabe, favole e semplici racconti.

<p>La conoscenza del mondo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Riferire correttamente eventi del passato recente. -Osservare con attenzione il proprio corpo e saperne riconoscere le varie parti. - Osservare organismi viventi, ambienti e fenomeni naturali. - Individuare la posizione di oggetti e persone nello spazio(avanti/dietro, destra/sinistra, alto/basso). - Capacità di condividere spazi giochi e attività didattiche con il gruppo dei pari. -Riconoscere nel docente un punto di riferimento. -Saper collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana . 	<ul style="list-style-type: none"> -Semplici esperimenti con materiali di uso comune. -Allestire un piccolo orticello. -Uscite all’aperto. -Educazione al rispetto verso la natura e verso gli animali. Primo approccio all’uso degli strumenti digitali (mouse, tastiera, touchscreen). -Giochi didattici online. -Conoscenza di alcuni vocaboli della lingua inglese attraverso gli strumenti informatici.
--------------------------------	--	---