



I.C. Don Lorenzo Milani- D'Assisi

Via Magna Grecia, n. 1 – 70026 – MODUGNO (BA)

Direzione - Segreteria Tel. 0805352286

Codice Fiscale: 93548950729 - Codice Univoco: BUGJFU

Sito: www.icdonmilanidassisi.edu.it E-Mail: baic8ap005@istruzione.it baic8ap005@pec.istruzione.it

PROGETTAZIONE CURRICOLARE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno scolastico 2025/2026

Competenze Chiave
Raccomandazioni U.E. 2018

1.COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	3.COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE	4.COMPETENZA DIGITALE
5. COMPETENZA PERSONALE , SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	6. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	8.COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI

NODI INTERDISCIPLINARI	CAMPI D'ESPERIENZA
1. Narrazioni e comprensione di testi.	Tutti i campi d'esperienza.
2. Corporeità	
3. Creatività e manualità	
4. Le relazioni logiche e temporali	
5. Situazioni problematiche: osservare sperimentare e risolvere	

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

I DISCORSI E LE PAROLE – ITALIANO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ASCOLTARE PARLARE IN CONTESTI DIVERSI	1Q	3 ANNI: Esprimere bisogni ed emozioni 4 ANNI: Utilizzare un lessico fondamentale per scambi comunicativi. 5 ANNI: Ascoltare, raccontare esperienze significative strutturando frasi complete	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e rispondere alle domande stimolo. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva proponendo soluzioni 	-Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana. -Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
	2Q	3 ANNI: Utilizzare la frase minima per esprimere e comunicare. 4 ANNI: Raccontare esperienze utilizzando nuovi termini assimilati 5 ANNI: Utilizzare un lessico appropriato in diversi contesti per rielaborare esperienze e vissuti.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Raccontare esperienze e vissuti Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	
LEGGERE E COMPRENDERE TESTI DI VARIO TIPO	1Q	3 ANNI: Osservare e raccontare immagini 4 ANNI: Verbalizzare e interpretare le immagini 5 ANNI: Descrivere analiticamente immagini, foto, sequenze filmate	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Saper descrivere immagini. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	
	2Q	3 ANNI: Ascoltare e comprendere narrazioni. 4 ANNI: Comprendere narrazioni attraverso domande stimolo 5 ANNI: Raccontare narrazioni in successione logico- temporale	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Saper descrivere immagini Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	
SCRIVERE TESTI DI VARIO TIPO	1Q	3 ANNI: Eseguire liberamente tratti grafici 4 ANNI: Sviluppare il segno grafico 5 ANNI: Differenziare e riprodurre segni grafici, lettere e numeri.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Esegue segni grafici (pregrafismo) Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	
	2Q	3 ANNI: Superare la fase dello scarabocchio 4 ANNI: Eseguire pregrafismi 5 ANNI : Riconoscere fonemi e grafemi.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Esegue segni grafici (pregrafismo) Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	

RIFLETTERE SULLA LINGUA	1Q	3 ANNI: Ascoltare rime e filastrocche mimate. 4 ANNI: Memorizzare e drammatizzare rime e filastrocche 5 ANNI: Utilizzare nuove parole cercando somiglianze e analogie tra i suoni	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare filastrocche e rime Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	
	2Q	3 ANNI: Memorizzare filastrocche. 4 ANNI: Utilizzare rime e assonanze per arricchire il proprio lessico. 5 ANNI: Utilizzare la lingua nei suoi diversi aspetti e arricchire il lessico	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare filastrocche e rime Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	

I DISCORSI E LE PAROLE- INGLESE					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI(5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
LISTENING	1Q	3 ANNI: Ascoltare canti in inglese 4 ANNI: Ascolta e memorizzare canti in inglese 5 ANNI: Comprendere parole e frasi di uso quotidiano	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare filastrocche e rime Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva , proponendo soluzioni. 	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
	2Q	3 ANNI: Ascoltare canti e filastrocche in inglese 4 ANNI: Ascoltare e memorizzare canti in inglese 5 ANNI: Eseguire brevi istruzioni	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare filastrocche e rime Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni 	
SPEAKING	1Q	3 ANNI: Riprodurre canti 4 ANNI: Riprodurre semplici filastrocche e canti 5 ANNI: Riprodurre filastrocche	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare filastrocche e rime Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	
	2Q	3 ANNI: Riprodurre canti 4 ANNI: Riprodurre parole di uso comune 5 ANNI: Produrre semplici frasi	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare filastrocche e rime Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva, proponendo soluzioni. 	

LA CONOSCENZA DEL MONDO - MATEMATICA

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
NUMERI	1Q	3 ANNI: Conoscere quantità (tanto-poco) 4 ANNI: Ordinare oggetti dal più alto al più basso e viceversa e dal più grande al più piccolo e viceversa 5 ANNI: Contare oggetti, immagini, persone	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare rispetto a: tanti-pochi. Uno .pochi - tanti, tanti-quant. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	-Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. -Rileva le caratteristiche principali a situazioni problematiche di vita quotidiana. di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni
	2Q	3 ANNI: Conoscere quantità (uno- tanti molti-pochi, di più- di meno) 4 ANNI Raggruppare rispetto a: tanti-pochi, uno- pochi -tanti, tanti-quant, di più - di meno 5 ANNI: Associare il numero alla quantità	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare rispetto a: tanti-pochi/Uno -pochi-tanti, tanti-quant. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
SPAZI E FIGURE	1Q	3 ANNI: Eseguire percorsi motori su indicazioni verbali 4 ANNI: Saper eseguire un percorso motorio su indicazioni verbali 5 ANNI: Eseguire un percorso motorio seguendo la direzionalità e lateralità. Gestire lo spazio del foglio per strutturare un percorso o disegno	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire percorsi ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Riconoscere semplici figure geometriche. (cerchio -quadrato) 4 ANNI: Associare le forme degli oggetti alle figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo) 5 ANNI: Rappresentare le forme geometriche ricercandole negli oggetti della realtà circostante(cerchio quadrato, triangolo, rettangolo)	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le figure geometriche. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	1Q	3 ANNI: Mettere in relazione gli oggetti collocandoli al posto giusto. 4 ANNI: Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi 5 ANNI: Individuare relazioni esistenti tra oggetti, persone e fenomeni	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare oggetti secondo criteri diversi ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Classificare in base al colore. 4 ANNI: Elaborare previsioni e ipotesi	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare oggetti secondo criteri diversi ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in 	

		5 ANNI: Costruire grafici con simboli per rappresentare i risultati delle esperienze		maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni	
--	--	---	--	---	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO - SCIENZE					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	1Q	3 ANNI: Conoscere il mondo circostante attraverso l'osservazione 4 ANNI: Conoscere il mondo attraverso i cinque sensi 5 ANNI: Conoscere oggetti e materiali cogliendone le differenze.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il mondo attraverso i cinque sensi ponendo domande Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	<ul style="list-style-type: none"> Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
	2Q	3 ANNI: Descrivere il mondo circostante attraverso domande-stimolo 4 ANNI: Formulare ipotesi su cambiamenti e trasformazioni. 5 ANNI: Cogliere le proprietà e le caratteristiche di materiali ed oggetti.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere differenze tra oggetti e materiali Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	1Q	3 ANNI: Conoscere i cambiamenti stagionali. 4 ANNI: Conoscere la ciclicità delle stagioni 5 ANNI: Mettere in relazione elementi e fenomeni stagionali	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere le caratteristiche stagionali Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Conoscere i cambiamenti stagionali 4 ANNI: Conoscere il ciclo dell'acqua e gli habitat degli animali. 5 ANNI: Formulare ipotesi e spiegazioni personali sui cambiamenti e i fenomeni naturali	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la ciclicità stagionale Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	1Q	3ANNI: Conoscere l'esistenza di esseri viventi e non. 4ANNI: Riconoscere le differenze tra gli esseri viventi e non. 5ANNI: Distinguere le caratteristiche degli esseri viventi e non	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli esseri viventi e non Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
		3 ANNI: Conoscere gli ambienti degli esseri	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli ambienti degli esseri viventi. 	

	2Q	viventi 4 ANNI: Collocare gli esseri viventi al proprio ambiente. 5 ANNI: Conoscere l'esistenza di una pluralità di ambienti, ed esseri viventi e non.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
--	-----------	--	--	---	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO -GEOGRAFIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ORIENTAMENTO	1Q	3 ANNI: Conoscere lo spazio "scuola" 4 ANNI: Conoscere i concetti topologici 5 ANNI: Collocare sé stesso e gli oggetti nello spazio attraverso gli indicatori topologici	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere gli indicatori topologici ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti. - Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza. - Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
	2Q	3ANNI: Sapersi orientare da solo o in gruppo nello spazio scuola 4 ANNI: Collocare sé stesso e gli oggetti nello spazio secondo indicatori topologici. 5 ANNI: Rappresentare graficamente sé stesso e gli oggetti nello spazio grafico.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce gli indicatori topologici ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ	1Q	3 ANNI: Conoscere con il linguaggio topologico 4 ANNI: Effettuare percorsi 5 ANNI: Interpretare semplici piante e mappe	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire percorsi su indicazioni topologiche ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3ANNI: Eseguire semplici percorsi motori su indicazioni verbali/topologici 4 ANNI: Rielaborare percorsi. 5 ANNI: Dare istruzioni per effettuare percorsi (destra -sinistra; regione interna-esterna)	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire percorsi su indicazioni topologiche. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
PAESAGGIO GEOGRAFICO	1Q	3 ANNI: Conoscere gli ambienti del suo vissuto. (Casa, scuola, giardino, parco) 4 ANNI: Conoscere le caratteristiche degli ambienti del suo vissuto 5 ANNI: Descrivere le caratteristiche dell'ambiente circostante	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere gli ambienti del suo vissuto ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	

	2Q	3 ANNI: Mettere in relazione gli elementi agli ambienti del suo vissuto. 4 ANNI: Rappresentare gli elementi che caratterizzano gli ambienti 5ANNI: Rappresentare le caratteristiche dell'ambiente circostante.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettere in relazione gli elementi agli ambienti del suo vissuto ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	1 Q	3 ANNI: Esplorare lo spazio scuola 4 ANNI: Conoscere l'esistenza di spazi diversi (casa, quartiere, scuola) 5ANNI: Conoscere gli spazi scolastici ed extrascolastici	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere l'esistenza di spazi diversi (casa, quartiere, scuola) ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
		3ANNI: Comprendere la funzione degli spazi scolastici. 4 ANNI. Conoscere alcuni servizi e tradizioni della propria realtà territoriale. 5ANNI : conoscere la funzione degli spazi pubblici e le tradizioni	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere alcuni servizi e tradizioni della propria realtà territoriale ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 	

LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
VEDERE E OSSERVARE	1Q	3 ANNI: Conoscere strumenti tecnologici per giocare e raccontare. 4 ANNI: Utilizzare strumenti tecnologici e materiali diversi per giocare. 5 ANNI: Scoprire le funzioni e gli usi di semplici oggetti e strumenti tecnologici	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare strumenti tecnologici e materiali diversi per giocare. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	-Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. - Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza. - Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni
	2Q	3 ANNI: Utilizzare strumenti tecnologici e materiali diversi per giocare. 4 ANNI: Individuare qualità e proprietà degli oggetti 5 ANNI: Utilizzare strumenti e oggetti tecnologici per percorsi e narrazioni di storie.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare strumenti tecnologici e materiali diversi per giocare. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	

PREVEDERE IMMAGINARE	1Q	3 ANNI: Esplorare oggetti e materiali 4ANNI: Conoscere oggetti, materiali e strumenti tecnologici 5 ANNI: Utilizzare le nuove tecnologie per giocare.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	problematiche di vita quotidiana.
	2Q	3ANNI: Giocare con oggetti e materiali 4 ANNI: Manipolare strumenti tecnologici, oggetti e materiali. 5ANNI: Pianificare la fabbricazione di oggetto elencando strumenti, materiali.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1Q	3 ANNI: Costruire con materiali strutturati. 4 ANNI: Saper smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi 5 ANNI Partecipare alla realizzazione di un progetto comune	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Saper smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi 4ANNI: Partecipare alla realizzazione di un progetto comune. 5 ANNI: Individuare materiali da trasformare per la realizzazione di un prodotto finale.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	

IL CORPO E IL MOVIMENTO: EDUCAZIONE FISICA

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	1Q	3 ANNI: Conoscere le principali parti del corpo. 4 ANNI: Denominare le parti del corpo. 5 ANNI: Interiorizzare il concetto di lateralità	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Denominare le parti del corpo ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
	2Q	3 ANNI: Rappresentare globalmente lo schema corporeo 4ANNI: Rappresentare in modo appropriato lo schema corporeo nello spazio grafico 5 ANNI: Rappresentare analiticamente lo schema corporeo	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare globalmente lo schema corporea. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	1Q	3 ANNI: Partecipare spontaneamente a	1Q		

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO ESPRESSIVO		semplici giochi. 4 ANNI: Eseguire semplici combinazioni coordinando i propri movimenti con quello del gruppo. 5 ANNI: Sperimentare in modo creativo le potenzialità espressive del proprio corpo		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici combinazioni coordinando i propri movimenti con quello del gruppo. ▪ con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Riprodurre strutture ritmiche e posizioni per imitazione. 4 ANNI: Utilizzare il proprio corpo per comunicare 5 ANNI: Eseguire semplici combinazioni coordinando i propri movimenti con quello del gruppo.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici combinazioni coordinando i propri movimenti con quello del gruppo. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	1Q	3 ANNI: Interagire rispettando semplici regole nel gioco condiviso 4 ANNI: Esercitare gli schemi motori di base nei percorsi. 5 ANNI: Rispettare le regole nei giochi individuali e/o di gruppo con l'utilizzo di piccoli attrezzi	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispettare le regole nei giochi individuali e/o di gruppo con l'utilizzo di piccoli attrezzi ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Partecipare da soli e/o in gruppo, nelle diverse occasioni di gioco, nel rispetto delle regole. 4 ANNI: Affinare la coordinazione dinamica generale attraverso i giochi motori. 5 ANNI: Esercitare l'attenzione e la concentrazione durante le attività di gioco individuale e collettivo acquisendo le regole del fair play	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rispettare le regole nei giochi individuali e/o di gruppo con l'utilizzo di piccoli attrezzi ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
SICUREZZA E PREVENZIONE SALUTE E BENESSERE	1Q	3 ANNI: Acquisire semplici nozioni di igiene 4 ANNI: Interiorizzare le nozioni igienico-alimentari (- dieta equilibrata) 5 ANNI: Conoscere l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le basilari nozioni igienico-alimentari. ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 	
	2Q	3 ANNI: Acquisire corrette abitudini alimentari- 4 ANNI: Conoscere l'importanza di una sana alimentazione e dell'esercizio fisico per il proprio benessere. 5 ANNI: Rispettare in piena autonomia pratiche igienico- sanitarie e alimentari.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rispettare nozioni igienico-alimentare ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni. 	

IMMAGINI SUONI E COLORI: MUSICA

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
LINGUAGGIO SPECIFICO	1Q	3 ANNI: Comunicare attraverso il linguaggio del corpo. 4 ANNI: Scopre il paesaggio sonoro. 5 ANNI: Discriminare suoni, voci e rumori dell'ambiente	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere suoni e rumori Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
	2Q	3ANNI: Eseguire movimenti a ritmo di musica 4 ANNI: Riconoscere le differenze tra voce-suono, rumore-silenzio 5ANNI: Riproduce suoni e rumori ottenuti dalla manipolazione di diversi materiale	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Riprodurre suoni e rumori. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
PRATICA VOCALE E STRUMENTALE	1Q	3 ANNI: Ascoltare semplici canzoni 4ANNI Utilizzare la voce per produrre canti 5 ANNI: Produrre semplici sequenze sonoro-musicali	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire percorsi su indicazioni topologiche Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3ANNI: Memorizzare semplici canti. 4ANNI: Imparare a cantare in coro 5 ANNI: Creare varie sonorizzazioni manipolando materiali diversi.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire percorsi su indicazioni topologiche. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
ASCOLTO INTERPRETAZIONE E ANALISI	1Q	3ANNI: Esprimersi con il linguaggio mimico - gestuale 4ANNI: Memorizzare brani musicali 5ANNI: Ascoltare e Interpretare canzoni in gruppo	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare semplici canti. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3ANNI: Mimare una canzone con i movimenti del corpo 4ANNI: Muoversi seguendo il ritmo della musica 5ANNI: Assumere piccoli ruoli in drammatizzazioni e danze libere	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Associare movimenti del corpo alla musica Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	

IMMAGINI SUONI E COLORI: ARTE E IMMAGINE

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
ESPRIMERSI E COMUNICARE	1Q	3 ANNI: Manipolare vari materiali grafico-pittorici. 4 ANNI: Sperimentare tecniche espressive e materiali diversi per esprimersi creativamente. 5 ANNI: Usare autonomamente tecniche espressive diverse utilizzando variazioni cromatiche in maniera autonoma e creativa .	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare tecniche espressive e materiali diversi per esprimersi creativamente. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
	2Q	3ANNI: Superare la fase dello scarabocchio, attraverso il disegno libero. 4ANNI: Utilizzare adeguatamente i colori derivati 5ANNI: Inventare segni, linee, sagome tracce e forme in maniera creativa ed autonoma per comunicare stati d'animo	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in maniera adeguata i colori Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	1Q	3ANNI: Osservare semplici immagini. 4 ANNI: Interpretare immagini e opere d'arte 5 ANNI: Osservare opere artistiche cogliendone i particolari.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Osservare immagini e opere d'arte Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3ANNI: Verbalizzare semplici immagini cogliendone il senso estetico. 4ANNI: Sviluppare il senso estetico attraverso l'osservazione di forme e colori di opere d'arte ANNI: Sviluppare il gusto estetico riconoscendo colori, sfumature, segni, linee.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Interpretare immagini e opere d'arte. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D' ARTE	1Q	3ANNI: Seguire spettacoli di genere vario. 4ANNI: Esprimere emozioni dopo la visione di uno spettacolo di genere vario. 5ANNI: Seguire spettacoli e filmati di genere vario con interesse e coinvolgimento personale	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Seguire spettacoli di vario genere Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Osservare opere d'arte. 4 ANNI: Comunicare l'emozione provata dopo la visione di un'opera artistica. 5ANNI: Descrivere ed interpretare opere d'arte in maniera personale.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Osservare opere d'arte. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	

IL SÉ E L'ALTRO: STORIA

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
L'USO DELLE FONTI	1Q	3 ANNI: Prendere coscienza di sé e di appartenere ad un gruppo. 4 ANNI: Conoscere il proprio ruolo all'interno delle organizzazioni (famiglia-scuola) 5 ANNI Conoscere i mutamenti nel tempo delle persone (bimbo adulto-anziano)	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere il proprio ruolo all'interno delle organizzazioni (famiglia-scuola) Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	-Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. -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.
	2Q	3 ANNI: Conoscere le prime regole di convivenza. 4 ANNI: Seguire regole di convivenza all'interno di un gruppo. 5 ANNI: Collaborare col gruppo dei pari, rispettando le regole condivise.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Seguire regole di convivenza all'interno di un gruppo. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	1Q	3ANNI: Conoscere la successione temporale dei momenti della giornata 4ANNI: Ricostruire simbolicamente la giornata scolastica con gli strumenti della routine. 5ANNI Collocare situazioni ed eventi nel tempo.	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Ricostruire simbolicamente la giornata scolastica con gli strumenti della routine Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3ANNI: Comprendere la scansione temporale della giornata scolastica. 4 ANNI: Orientarsi nel tempo attraverso la routine quotidiana. 5 ANNI: Collocare sé stesso nella dimensione temporale.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere la scansione temporale della giornata scolastica Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
STRUMENTI CONCETTUALI	1Q	3 ANNI: Conoscere le immagini-simbolo utili per indicare la successione temporale 4 ANNI: Conoscere i simboli della successione temporale 5 ANNI: Utilizzare i principali simboli e termini specifici della scansione temporale	1Q	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le immagini-simbolo utili per indicare la successione temporale. Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Associare simboli della successione temporale. 4 ANNI: Utilizzare i simboli per indicare la successione temporale.	2Q	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i simboli per indicare la successione temporale. Collaborare con gli altri partecipando alle attività 	

		5 ANNI: Raccontare fatti ed eventi rispettando la successione temporale utilizzando il lessico specifico		in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni	
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	1Q	3 ANNI: Interpretare due immagini in successione temporale. 4 ANNI: Riordinare storie racconti in successione temporale. 5 ANNI: Collocare nel tempo fatti ed eventi	1Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riordinare storie in successione temporale (prima-dopo) ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	
	2Q	3 ANNI: Riordinare una storia in successione temporale (prima - dopo) 4 ANNI: Individuare “prima dopo, infine”, in storie narrate 5 ANNI: Formulare previsioni e prime ipotesi logico temporali	2Q	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riordinare storie in successione temporale (prima-dopo) ▪ Collaborare con gli altri partecipando alle attività in maniera costruttiva e flessibile impegnandosi a presentare proposte e soluzioni 	

RELIGIONE CATTOLICA 2025-2026

Sezioni di Scuola dell'Infanzia: tutte

Insegnanti: Amendolagine Cristina

Pastore Cinzia

Procopio Stefania

Competenze Chiave
Raccomandazioni U.E. 2018

1.COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	3.COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE	4.COMPETENZA DIGITALE
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	6. COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	8.COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI

PROGETTAZIONE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

IL SÈ E L'ALTRO, IL CORPO IN MOVIMENTO, IMMAGINI, SUONI, COLORI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE, LA CONOSCENZA DEL MONDO (RELIGIONE) ANNI 3-4-5

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI (BIMBI DI 5 ANNI)		RISULTATI ATTESI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
LA CONOSCENZA DEL MONDO	1Q	3 ANNI: scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura 4 ANNI: scoprire che il mondo è dono prezioso da custodire e rispettare 5 ANNI: apprezzare, rispettare e custodire i doni della natura.	1Q	Osservare e scoprire con curiosità il mondo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere il valore dell'amicizia e della diversità per assumere comportamenti rispettosi nei confronti degli altri. ✓ Conoscere la persona di Gesù di Nazareth, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo. ✓ Riconoscere i segni e i simboli del Natale e della Pasqua, della Chiesa tradizione e nell'arte. ✓ Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano. ✓ Esprimere con il corpo emozioni e comportamenti di pace. ✓ Sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
	2Q	3 ANNI: osservare e scoprire con curiosità il mondo con i suoi doni 4 ANNI: sviluppare un sentimento di rispetto nei confronti del Creato. 5 ANNI: riconoscere i momenti principali della creazione e adottare comportamenti di rispetto verso sé stessi, gli altri e l'ambiente naturale	2Q	Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.	
I DISCORSI E LE PAROLE	1Q	3 ANNI: ascoltare vari momenti significativi della creazione e della vita di Gesù. 4 ANNI: conoscere i racconti evangelici del Natale. 5 ANNI: conoscere le tappe principali della storia del Natale	1Q	Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici.	
	2Q	3 ANNI: scoprire i momenti significativi della vita di Gesù 4 ANNI: scoprire le parabole e i racconti della Pasqua. 5 ANNI: conoscere la persona di Gesù, le sue scelte di vita, le persone che ha incontrato e il suo messaggio d'amore raccontato nel Vangelo.	2Q	Utilizzare i linguaggi appresi per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.	

LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE	1Q	3 ANNI: scoprire che a Natale si fa festa perché nasce Gesù. 4 ANNI: riconoscere i segni cristiani del Natale. 5 ANNI: riconoscere i segni cristiani del Natale nella tradizione popolare.	1Q	Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici della vita e delle tradizioni dei cristiani.	
	2Q	3 ANNI: scoprire che la Pasqua è festa di vita e di Pace. 4 ANNI: scoprire i segni e i simboli della Pasqua. 5 ANNI: riconoscere i segni e i simboli della Pasqua nella tradizione dell'arte sacra.	2Q	Esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	
IL CORPO IN MOVIMENTO	1Q	3 ANNI: scoprire che Gesù parla di amicizia e di pace. 4 ANNI: riconoscere gesti di pace e di aiuto 5 ANNI: compiere gesti di attenzione e rispetto verso il mondo e gli altri.	1Q	Manifestare, attraverso i segni del corpo, l'immaginazione e le emozioni.	
	2Q	3 ANNI: scoprire che Gesù crescendo condivide con gli altri la sua vita e dà valore all'amicizia. 4 ANNI: riconoscere nelle parabole e nei miracoli di Gesù un segno del suo amore per il prossimo. 5 ANNI: riconoscere il valore attribuito da Gesù all'amicizia, alla condivisione ed alla solidarietà attraverso le parabole e i miracoli.	2Q	Manifestare, attraverso i segni del corpo, la propria interiorità.	