

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

1. Introduzione e Visione Pedagogica

La Scuola dell'Infanzia è la prima articolazione del sistema educativo di istruzione e formazione, con una propria identità pedagogica rivolta ai bambini tra i 3 e i 6 anni.

In linea con le **Nuove Indicazioni Nazionali 2025**, la progettazione mette al centro il **benessere psicofisico** e la formazione integrale della persona.

Il curriculum segue il principio "**Non Multa, Sed Multum**": poche esperienze essenziali, indagate con profondità per favorire la germinazione dei futuri saperi disciplinari.

In questo quadro, l'**Educazione Civica** e la **Cittadinanza Digitale** si configurano come **competenze trasversali obbligatorie**, organicamente integrate e interconnesse a tutti i Campi di Esperienza. Esse non rappresentano ambiti isolati, ma un **agire quotidiano** volto a promuovere:

- **La cultura del rispetto e della responsabilità:** attraverso la cura di sé, degli altri, dei beni comuni e dell'ambiente naturale (Educazione Civica).
- **L'approccio critico e consapevole alle tecnologie:** intese come spazi di apprendimento aumentato, dove l'incontro con il mondo digitale è sempre mediato dal docente per favorire l'interazione e la distinzione tra reale e virtuale (Cittadinanza Digitale).

Per garantire la **continuità verticale** con la Scuola Primaria, si adotta il **modello metodologico C-P-A (Concreto-Iconico-Astratto)**: l'Infanzia presidia la dimensione **Concreta** (manipolazione ed esperienza), preparando i prerequisiti per la successiva rielaborazione simbolica.

La cornice di riferimento è l'**Universal Design for Learning (UDL)**, che progetta fin dall'inizio molteplici mezzi di rappresentazione, espressione e coinvolgimento per abbattere ogni barriera all'apprendimento.

Suggerimenti Metodologici Generali

Per favorire il successo formativo di ogni bambino, adottiamo queste strategie:

- **Centralità del Gioco:** Valorizzare il gioco come valenza euristica e strumento principale di scoperta, espressione e relazione.
- **Apprendimento all'Aperto (Outdoor Education):** Utilizzare il giardino e il territorio come "aule esterne" per sviluppare l'**intelligenza naturalistica** attraverso l'osservazione dei cicli della vita.
- **Istruzione Integrata STEM:** Promuovere le intuizioni logiche, numeriche e scientifiche fin dai 3 anni tramite la manipolazione e la risoluzione di problemi pratici.

- **Docente come Regista:** L'insegnante organizza l'ambiente e sostiene il bambino nella ricerca di soluzioni creative, esercitando una didattica indiretta e in ascolto.
- **Valutazione come Valorizzazione:** Documentare il percorso nel **Portfolio Personale**, fornendo feedback continui che valorizzano l'errore come tappa fondamentale della crescita.

CURRICOLO 3 ANNI

(Accoglienza e Scoperta)

Contributo al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave:

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** Costruire un legame di fiducia con l'adulto e i pari, gestendo con serenità il distacco dalla famiglia.
- **Competenza in materia di cittadinanza:** Maturare il senso di appartenenza al gruppo sezione nel rispetto delle prime regole condivise.

CAMPI DI ESPERIENZA E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
IL SÉ E L'ALTRO Accoglienza e distacco. <i>Ed. Civica: Prime regole con l'adulto e il saluto.</i>	Sviluppa l'identità personale e il senso di fiducia. <i>Inizia a rispettare le prime regole del gruppo sezione.</i>	Accettare il distacco e riconoscere l'adulto come riferimento. Riconoscere l'importanza di salutare e chiedere aiuto in modo gentile.	Accetta di stare a scuola senza genitori. <i>Accetta con serenità le routine d'aula (cerchio, igiene).</i>	Contrassegni iconici personali. Pupazzo-mediatore per le emozioni.
IL CORPO E IL MOVIMENTO Esplorazione sensoriale e schemi base. <i>Ed. Civica: Igiene personale (lavarsi le mani).</i>	Matura consapevolezza della corporeità. Pratica abitudini sane per la propria salute	Esplorare usando i sensi e controllare schemi motori base. Eseguire pratiche di pulizia personale (mani e viso).	Indica le parti del corpo. Si lava le mani prima di mangiare.	Grandi specchi d'aula. Percorsi sensoriali a piedi nudi.

IMMAGINI, SUONI, COLORI Colore e suoni. <i>Cittadinanza Digitale: Ascolto di canzoni multimediali.</i>	Esplora i linguaggi espressivi. <i>Familiarizza con i messaggi sonori digitali.</i>	Sperimentare vari materiali grafico-pittorici. <i>Distingue suoni e rumori dell'ambiente e dei media.</i>	Traccia segni e linee sul foglio. <i>Reagisce ai segnali sonori play/stop alla LIM.</i>	Materiali naturali e di riciclo. Oggetti sonori manipolabili.
I DISCORSI E LE PAROLE Ascolto e prime frasi. <i>Cittadinanza Digitale: Ascolto guidato di audio-storie alla LIM.</i>	Utilizza la lingua per esprimere bisogni. <i>Si accosta con curiosità ai messaggi multimediali</i>	Ascoltare brevi storie e arricchire il lessico. <i>Mantenere l'attenzione durante l'ascolto di storie alla LIM.</i>	Formula frasi minime. <i>Mantiene l'attenzione visiva sullo schermo per pochi minuti.</i>	Story-box con oggetti reali. Flashcards iconiche.
LA CONOSCENZA DEL MONDO Routine e spazio. <i>Ed. Civica: Rispetto degli elementi naturali (piante).</i>	Inizia ad orientarsi nel tempo e nello spazio. <i>Mostra rispetto per l'ambiente naturale vicino.</i>	Riconoscere prima/dopo e collocarsi nello spazio. <i>Collaborare alla cura delle piante d'aula.</i>	Colloca sé stesso nello spazio in giochi guidati. <i>Associa le azioni ai momenti della giornata.</i>	Calendari visivi delle routine. Angolo della semina e della terra.

CURRICOLO 4 ANNI

(Consolidamento e Relazione)

Contributo al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave:

- **Competenza alfabetica funzionale:** Potenziare la capacità di narrare esperienze, descrivere vissuti e interagire nel gruppo.
- **Competenza digitale:** Utilizzare in modo guidato i dispositivi d'aula come strumenti attivi per fare e creare.

CAMPI DI ESPERIENZA E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
IL SÉ E L'ALTRO La famiglia e la sezione. <i>Ed. Civica: Incarichi e responsabilità (riordino).</i>	Collabora per un compito comune. <i>Assume comportamenti responsabili verso i beni della scuola.</i>	Gestire piccoli conflitti e rispettare il turno. <i>Svolgere piccoli incarichi di cura dell'aula.</i>	Aspetta il proprio turno nel gioco. <i>Si adopera per riordinare i materiali usati.</i>	Cartellone degli incarichi con disegni. Circle time.
IL CORPO E IL MOVIMENTO Coordinazione e autonomia. <i>Ed. Civica: Salute e alimentazione a mensa.</i>	Matura consapevolezza della corporeità. <i>Pratica scelte di benessere e igiene.</i>	Controllare schemi motori base (correre, saltare) e motricità fine. <i>Essere autonomo nella cura personale.</i>	Esegue percorsi motori con piccoli attrezzi. <i>Mangia da solo e assaggia cibi nuovi.</i>	Grandi specchi d'aula. Percorsi motori a colori.

IMMAGINI, SUONI, COLORI Arte, musica e strumenti. <i>Cittadinanza Digitale: Uso di icone multimediali (play/stop).</i>	Padroneggia i linguaggi artistici. <i>Utilizza in modo guidato tasti e icone digitali.</i>	Rispettare lo spazio grafico e riprodurre ritmi. <i>Riconoscere simboli digitali per l'ascolto.</i>	Colora senza uscire dai margini. <i>Utilizza correttamente il tasto play per avviare un suono.</i>	Spartiti iconici colorati. Strumenti a impugnatura facilitata.
I DISCORSI E LE PAROLE Narrazione e lessico. <i>Ed. Civica: Ascolto rispettoso dei compagni.</i>	Utilizza la lingua per comunicare e interagire. <i>Comprende il valore del dialogo rispettoso.</i>	Intervenire nelle conversazioni e arricchire il lessico. <i>Ascoltare gli altri formulando domande appropriate.</i>	Formula frasi complete. <i>Mantiene l'attenzione durante il racconto dei pari.</i>	Story-box reale. Flashcards parola-immagine.
LA CONOSCENZA DEL MONDO Numeri (1-10) e STEM. <i>Cittadinanza Digitale: Coding unplugged (percorsi).</i>	Avvia la competenza logica e spaziale. <i>Esegue sequenze di comandi per un obiettivo.</i>	Nominare i numeri da 1 a 10 e usare i concetti topologici. <i>Muoversi su una griglia seguendo indicazioni.</i>	Conta fino a 10 oggetti in modo biunivoco. <i>Sposta sé stesso nello spazio su comando.</i>	Agende visive. Blocchi logici da manipolare.

CURRICOLO 5 ANNI

(Transizione e Competenze)

Contributo al Profilo dello Studente e alle Competenze Chiave:

- **Competenza matematica e STEM:** Sviluppare il pensiero logico, il concetto di quantità e la capacità di risolvere problemi pratici.
- **Consapevolezza ed espressione culturale:** Promuovere l'uso originale di molteplici linguaggi per porsi "**grandi domande**" sul mondo.

CAMPI DI ESPERIENZA E CONTENUTI ESSENZIALI	COMPETENZE ATTESE (L'alunno/a...)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	STRATEGIE DI FLESSIBILITA' (UDL)
IL SÉ E L'ALTRO "Grandi Domande". <i>Ed. Civica: Diritti, doveri e rispetto dei monumenti.</i>	Sviluppa autostima e senso morale. <i>Assume comportamenti di cittadinanza attiva.</i>	Cercare risposte alle "grandi domande" della vita. <i>Rispettare le bellezze naturali e artistiche.</i>	Gestisce conflitti con i pari. <i>Spiega perché non si rovinano i monumenti.</i>	Peer-tutoring. Circle time filosofico.
IL CORPO E IL MOVIMENTO Coordinazione e salute. <i>Ed. Civica: Sicurezza motoria e ambiente.</i>	Padroneggia la propria corporeità. <i>Agisce con responsabilità per la sicurezza.</i>	Padroneggiare la motricità fine e coordinata. <i>Rispettare i limiti spaziali per la sicurezza.</i>	Impugna correttamente la matita. <i>Evita situazioni pericolose nel gioco.</i>	Percorsi a pavimento. Strumenti facilitati.

IMMAGINI, SUONI, COLORI Arte e Ibridazione. <i>Cittadinanza Digitale: IA - Realtà vs Immagine artificiale.</i>	Padroneggia i linguaggi artistici. <i>Utilizza con spirito critico le tecnologie.</i>	Rappresentare oggetti e personaggi in modo funzionale. <i>Distinguere un oggetto reale dalla sua immagine IA.</i>	Organizza lo spazio grafico. <i>Descrive la differenza tra un fiore vero e uno IA.</i>	Ingrandimenti alla LIM. Software di disegno digitale.
I DISCORSI E LE PAROLE Pre-scrittura. <i>Ed. Civica: La chiarezza come rispetto per l'altro.</i>	Padroneggia la lingua e il pregrafismo. <i>Comprende che scrivere bene aiuta gli altri.</i>	Incontrare il linguaggio scritto e narrare eventi. <i>Curare il proprio segno grafico per l'altro.</i>	Identifica la sillaba iniziale. <i>Produce segni chiari e leggibili.</i>	Audiolibri. Lettere magnetiche e sabbia.
LA CONOSCENZA DEL MONDO STEM e Natura. <i>Ed. Civica: Sostenibilità e risparmio delle risorse.</i>	Si orienta nello spazio e osserva la natura. <i>Adotta comportamenti orientati alla sostenibilità.</i>	Operare con quantità e osservare fenomeni naturali. <i>Utilizzare in modo consapevole acqua e risorse.</i>	Associa quantità e numero. <i>Applica regole di risparmio energetico d'aula.</i>	Calendari rotanti. Tavoli della natura (semina).

Focus Metodologico sull'Area STEM e IA:

L'esplorazione della distinzione tra reale e artificiale (Intelligenza Artificiale) non persegue finalità tecniche, ma avviene attraverso un **confronto fenomenologico diretto**, in linea con la fase **Concreta** del modello C-P-A. L'azione didattica si focalizza sull'osservazione guidata di ciò che l'immagine digitale "non può fare" rispetto all'oggetto fisico (sensorialità, profumo, mutamento nel tempo). Tale comparazione permette di sviluppare precocemente il **pensiero critico-riflessivo**, ancorando la comprensione delle tecnologie all'esperienza sensoriale del bambino.

PROFILO DI INGRESSO ALLA SCUOLA PRIMARIA

Il **Profilo di Ingresso** costituisce lo **strumento di lavoro** primario per tradurre la continuità verticale in un'azione didattica efficace tra la Scuola dell'Infanzia e la Scuola Primaria. Si definisce come una **buona prassi istituzionale** inserita nel PTOF finalizzata a mappare i prerequisiti fondamentali, permettendo di calibrare immediatamente la progettazione e attivare i mediatori universali necessari al successo formativo di ogni alunno.

1. Cronoprogramma e Fasi dell'Azione (Timeline)

La continuità verticale trova **attuazione pratica** in due momenti strategici di scambio e verifica:

- **Fase di Maggio-Giugno (Il Passaggio di Memoria):**

Il team docente dell'Infanzia trasmette alla Primaria le **Check-list di rilevazione** e la documentazione del **Portfolio Personale**.

- **Fase di Settembre-Ottobre (La Convalida in Situazione):**

Il team della classe prima convalida i prerequisiti attraverso l'**osservazione sistematica** in contesti di gioco e routine e l'utilizzo di **prove situate** (compiti-target fisici, logici e manipolativi) per verificare il consolidamento delle funzioni cognitive nel nuovo contesto.

2. Il Portfolio Personale: Lo strumento del "Fare Memoria"

Il **Portfolio Personale** è un dispositivo per "**fare memoria**" dell'evoluzione del bambino, assumendo una valenza **autovalutativa e metacognitiva**. Esso include la narrazione dei talenti e delle vocazioni emerse nel triennio e momenti di autovalutazione guidata (es. attraverso disegni o icone), permettendo all'alunno di partecipare attivamente alla selezione degli elaborati più significativi.

3. Matrice di Transizione: Raccordo Pedagogico Campi – Nuclei

La matrice che segue assicura l'innesto armonioso dei traguardi dell'Infanzia nei nuclei fondanti della Primaria, trasformando i traguardi in indicatori osservabili.

Campo di Esperienza (Infanzia)	Prerequisiti Fondamentali in Uscita	Nuclei d’Innesto (Primaria)	Indicatori di Rilevazione (Cosa osserviamo)
IL SÉ E L'ALTRO	Autonomia, rispetto delle regole e dell'identità personale.	STORIA: Il tempo vissuto / Territorio e vissuto civico. RELIGIONE: I valori etici e religiosi. ED. CIVICA: Regole di convivenza	Sa riordinare i materiali; rispetta il turno di parola; gestisce l'emozione di fronte a un errore; ha cura dei beni comuni.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Coordinazione globale e fine; orientamento spaziale.	ED. MOTORIA: Il corpo e il movimento / Linguaggio del corpo. ITALIANO: Scrittura (Grafo-motricità). ARTE: Espressività e produzione.	Impugna la matita correttamente (presa tridigitale); esegue percorsi coordinati; usa le forbici su linea; controlla lo spazio foglio.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Percezione uditiva; uso del ritmo e dei media.	MUSICA: Percezione, ascolto e analisi / Ritmo e movimento. ARTE: Osservazione e lettura / Espressività e produzione. TECNOLOGIA: Vedere, osservare e materiali.	Distingue suoni e rumori; satura lo spazio col colore; segue ritmi binari; distingue tra disegno reale e schermo digitale
I DISCORSI E LE PAROLE	Comprensione di messaggi; frase minima; metafonologia.	ITALIANO: Ascolto e parlato / Acquisizione del lessico. INGLESE: Listening / Speaking.	Mantiene l'attenzione (10-15 min); esegue consegne doppie; identifica la sillaba iniziale; narra eventi in ordine cronologico.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	Conteggio (subitizing); raggruppamento; orientamento topologico.	MATEMATICA: Numeri / Relazioni, dati e previsioni / Informatica. SCIENZE: Esplorazione e osservazione della natura. GEOGRAFIA: Orientamento e spazio.	Conta oggetti (1-10); classifica per attributo; usa concetti sopra/sotto; associa routine ai momenti della giornata.
--------------------------------	--	--	--

Nota Operativa sull'Innesto e la Rilevazione dei Prerequisiti:

L'utilizzo della Matrice di Transizione durante il primo bimestre consente al team docente della classe prima di convalidare le rilevazioni trasmesse dalla Scuola dell'Infanzia attraverso l'osservazione in situazione e lo svolgimento di prove situate.

Per garantire una transizione fluida e valorizzare il percorso maturato nel triennio, le "prove situate" sono strutturate come **esperienze ludico-manipolative** (es. percorsi motori, giochi di classificazione, narrazioni partecipate).

Tale approccio assicura che la rilevazione avvenga in un ambiente di apprendimento sereno, in piena continuità con la dimensione euristica tipica della Scuola dell'Infanzia. L'adozione dei mediatori universali **UDL** fin dall'accoglienza permette di focalizzare l'attenzione sulle potenzialità di ogni bambino, facilitando l'innesto armonioso nei nuovi contesti della Scuola Primaria.

In un'ottica di equità metodologica e Progettazione Universale, l'emergere di competenze ancora in fase di maturazione orienta l'attivazione immediata di **mediatori universali e facilitatori integrati** nella didattica d'aula. Questo approccio permette di sostenere i ritmi di apprendimento di ogni bambino all'interno del gruppo classe, valorizzando l'ambiente come risorsa flessibile e accessibile:

- **Per l'area logico-temporale:** utilizzo di agende visive cromatiche e strisce del tempo fisiche per la strutturazione del *Tempo Vissuto*;
- **Per l'area linguistica:** impiego di lettere magnetiche, sabbriere tattili e tabelle fonetiche per supportare l'avvio alla *Scrittura*;
- **Per l'area matematica:** adozione di mediatori tridimensionali (regoli, blocchi logici, oggetti reali) per favorire la comprensione del concetto di *Numero*.

4. Check-list Operativa di Raccordo e Monitoraggio Prerequisiti

La scelta di strutturare la rilevazione attraverso **Aree di Sviluppo** risponde alla necessità di monitorare i **prerequisiti funzionali** indispensabili per l'accesso ai nuovi codici simbolici della Scuola Primaria, verificando se le esperienze maturate abbiano prodotto le basi per la successiva astrazione (**modello C-P-A**).

La presente Check-list costituisce la **cornice funzionale e informativa** del profilo di ingresso, finalizzata a delineare i prerequisiti necessari per l'accesso ai nuovi codici simbolici. Questa rilevazione trova il suo naturale completamento nel **Portfolio Personale**: mentre la check-list documenta i traguardi raggiunti in termini di competenze, il Portfolio accoglie le evidenze narrative che descrivono lo stile di apprendimento e l'unicità di ogni alunno. Questa integrazione configura la valutazione come un **processo dinamico di orientamento e valorizzazione**, capace di restituire la complessità e la ricchezza del percorso di crescita di ogni bambino.

Legenda di valutazione:

C = Consolidato | V = In via di consolidamento | N = Non rilevato

AREA 1: Corporeo-Prassica e Visuo-Spaziale <i>Focus: Prerequisiti per la scrittura e l'organizzazione dello spazio banco.</i>		
Indicatore Osservabile	Valutazione	Note per l'Innesto (Strategie UDL)
Siede mantenendo una postura stabile ed ergonomica al tavolino.	C / V / N	<i>Uso di rialzi o pedane; pause attive.</i>
Impugna lo strumento grafico con prensione tridigitale corretta.	C / V / N	<i>Impugnatori facilitati; sabbiera.</i>
Utilizza le forbici rispettando la linea di taglio tracciata.	C / V / N	<i>Forbici facilitate o dime di cartone.</i>
Si orienta sul foglio rispettando i margini e distinguendo alto/basso.	C / V / N	<i>Righi evidenziati (cielo/terra).</i>

AREA 2: Linguistico-Comunicativa
Focus: Prerequisiti per la letto-scrittura e l'ascolto strutturato.

Indicatore Osservabile	Valutazione	Note per l'Innesto (Strategie UDL)
Mantiene l'attenzione su una narrazione per 10-15 minuti.	C / V / N	<i>Supporti iconici; audio-storie.</i>
Esegue una consegna composta da due azioni consecutive.	C / V / N	<i>Task-analysis visiva (foto/disegni).</i>
Identifica la sillaba iniziale di una parola d'uso comune.	C / V / N	<i>Tabelle fonetiche; lettere magnetiche.</i>
Narra un evento vissuto rispettando l'ordine cronologico.	C / V / N	<i>Carte-sequenza; story-box.</i>

AREA 3: Logico-Matematica e Temporale
Focus: Prerequisiti per il concetto di numero e l'organizzazione del tempo.

Indicatore Osservabile	Valutazione	Note per l'Innesto (Strategie UDL)
Recita la sequenza numerica verbale da 1 a 10 correttamente.	C / V / N	<i>Striscia dei numeri interattiva.</i>
Associa parola-numero alla quantità reale fino a 5.	C / V / N	<i>Blocchi logici; oggetti da manipolare.</i>
Applica i concetti topologici (sopra/sotto, dentro/fuori).	C / V / N	<i>Griglie a pavimento; coding motorio.</i>
Prosegue un ritmo binario visivo o sonoro (es. rosso-blu).	C / V / N	<i>Gettoni colorati; strumenti Orff.</i>

AREA 4: Socio-Affettiva e Comportamentale
Focus: Prerequisiti per il benessere e la cittadinanza attiva.

Indicatore Osservabile	Valutazione	Note per l'Innesto (Strategie UDL)
------------------------	-------------	---------------------------------------

Gestisce il distacco dai familiari con serenità e fiducia.	C / V / N	<i>Oggetto mediatore; routine fisse.</i>
Rispetta le regole di convivenza e il turno di parola.	C / V / N	<i>Cartellone visivo delle regole.</i>
Condivide i materiali comuni senza attivare conflitti.	C / V / N	<i>Pratiche di peer-tutoring.</i>
Tollera la frustrazione di un errore o di un'attesa.	C / V / N	<i>Valorizzazione dell'errore come risorsa.</i>

5. Personalizzazione, PAI e Progetto di Vita

Il **Profilo di Ingresso** stabilisce un legame diretto e funzionale con il **PAI (Piano Annuale per l'Inclusività)** d'istituto. I dati rilevati durante la fase di convalida di settembre-ottobre alimentano le strategie di **personalizzazione**, intese non come percorsi separati, ma come un **accompagnamento intenzionale** verso il personale **Progetto di Vita** dell'alunno.

Questa sinergia operativa assicura che:

- **La rilevazione diventi risorsa:** Le fragilità emerse nei prerequisiti fondamentali giustificano l'implementazione immediata di **mediatori universali e facilitatori** (UDL) già previsti a livello d'istituto, garantendo equità metodologica fin dall'avvio del ciclo.
- **Si prevengano le barriere:** Il monitoraggio sistematico permette di intervenire tempestivamente sulle funzioni cognitive e motorie, prevenendo l'insorgenza di difficoltà strutturali di apprendimento.
- **L'alunno sia protagonista:** La mappatura iniziale serve a calibrare la progettazione affinché ogni bambino si riconosca capace, valorizzando i propri talenti all'interno di un ambiente scolastico inclusivo e accessibile.