

CURRICOLO VERTICALE — SCUOLA DELL'INFANZIA

Aggiornato alle Indicazioni Nazionali D.M. 221/2025

⚠ Nota normativa: Le nuove Indicazioni Nazionali (D.M. 221/2025, vigore dall'a.s. 2026/2027) confermano e rafforzano la centralità della Scuola dell'Infanzia come ambiente educativo di qualità. I cinque campi di esperienza restano il riferimento strutturale. Le principali novità riguardano: l'esplicita valorizzazione del gioco come forma privilegiata di apprendimento; il rafforzamento della continuità verticale verso la Scuola Primaria; l'integrazione delle competenze digitali di base; l'attenzione all'educazione alla cittadinanza e alla sostenibilità ambientale; il riconoscimento della pluralità culturale e linguistica.

CAMPO DI ESPERIENZA — IL SÉ E L'ALTRO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
IDENTITÀ PERSONALE Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.	• Riconoscere le proprie caratteristiche fisiche e i segnali del proprio corpo • Riconoscere la propria identità di genere • Riconoscere le proprie emozioni • Esprimere le emozioni positive e negative attraverso il corpo • Esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni attraverso enunciati minimi comprensibili • Riconoscere di essere parte di un nucleo familiare • Vivere serenamente il distacco dalla famiglia • Sperimentare l'autonomia nella cura di sé	• Riuscire a nominare le proprie caratteristiche fisiche e i segnali del proprio corpo • Riconoscere con più consapevolezza la propria identità di genere • Riconoscere alcuni cambiamenti su di sé • Riconoscere e nominare diverse emozioni (paura, rabbia, gioia, tristezza) e i loro effetti • Comunicare verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni migliorando progressivamente gli enunciati • Sviluppare il controllo delle proprie emozioni e dell'aggressività • Riuscire ad organizzarsi da solo nelle attività libere • Affrontare serenamente cambiamenti, piccoli imprevisti e novità • Iniziare ad avere cura degli oggetti personali ed utilizzarli correttamente • Migliorare l'autonomia nella cura di sé • Impegnarsi a portare a termine le attività ed i giochi che intraprende • Riconoscere di avere una storia personale	• Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Comunicare verbalmente ad altri brevi episodi della propria storia personale • Riconoscere uguaglianze e differenze tra sé e gli altri • Riconoscere e nominare diverse emozioni: paura, rabbia, gioia, tristezza, stupore, disgusto • Esprimere le emozioni positive e negative attraverso il linguaggio grafico/pittorico e mimico/gestuale • Comunicare verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni in modo pertinente e corretto • Dominare le emozioni e gli impulsi assumendo comportamenti socialmente accettabili • Partecipare serenamente ad esperienze nuove ed inusuali • Sapersi proiettare positivamente verso la realtà della scuola primaria • Avere cura dei propri oggetti personali e rispettare quelli altrui • Essere autonomo nella cura di sé • Impegnarsi nelle attività che intraprende portandole a termine in maniera costante ed autonoma

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
EDUCARE ALLA SOCIALITÀ Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.	• Prendere coscienza della propria presenza nel gruppo • Mostrare capacità di adattamento a situazioni e persone • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri • Sapersi adattare durante i giochi • Integrarsi nel gruppo e nell'organizzazione scolastica • Passare gradualmente da un atteggiamento egocentrico ad un approccio sociale • Riconoscere le figure adulte di riferimento presenti a scuola • Conoscere ed accettare i nuovi compagni, gli adulti e la realtà scolastica • Accettare le osservazioni dell'adulto e impegnarsi a modificare i comportamenti non corretti • Partecipare alle attività collettive • Partecipare alla realizzazione di feste e ricorrenze nella scuola	• Sentirsi a proprio agio nell'ambiente della scuola dell'infanzia • Sentirsi componente di un gruppo • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri • Iniziare ad accettare la frustrazione • Iniziare a proporre giochi e sostenere le proprie ragioni • Inserirsi nel gruppo • Riconoscere alcuni sentimenti esternati dai compagni • Riconoscere le figure adulte di riferimento e essere sensibile alle loro osservazioni • Riconoscere e rispettare i compagni come portatori di differenze • Conoscere feste e ricorrenze della scuola e collaborare alla loro realizzazione	• Collaborare in gruppo • Interagire positivamente con i compagni di gioco • Nel gioco saper prendere accordi, ideare azioni, scambiare informazioni • Accettare la frustrazione • Saper sostenere il proprio punto di vista • Imparare ad ascoltare e valorizzare le proposte e gli aiuti dei compagni • Adeguarsi al gruppo e all'organizzazione scolastica collaborando in modo proficuo • Riconoscere l'autorevolezza dell'adulto e impegnarsi ad aderire alle sue osservazioni • Rispettare le norme per la sicurezza nel gioco e nelle attività • Riconoscere e rispettare i compagni come portatori di differenza di età, di cultura e di condizioni personali • Collaborare alla realizzazione di feste e ricorrenze della scuola

CAMPO DI ESPERIENZA — IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	• Conoscere il proprio corpo: padroneggiare abilità motorie in base a situazioni diverse • Saper esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo • Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo • Chiedere aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà	• Conoscere il proprio corpo: padroneggiare abilità motorie in base a situazioni diverse • Iniziare ad acquisire la padronanza delle funzioni delle parti principali del corpo • Rafforzare il proprio schema corporeo • Rafforzare la conoscenza del proprio 'sé fisico' e incrementare la propria autostima • Utilizzare intenzionalmente il proprio corpo	• Consolidare la conoscenza del proprio 'sé fisico' e incrementare la propria autostima • Dimostrare di coordinare i propri movimenti • Sapersi orientare con sicurezza all'interno della scuola • Eseguire incarichi e portare a termine consegne per organizzare la propria azione nella vita di comunità
Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	• Riconoscere i segnali del corpo (respirazione, fame, sete, dolore...) • Saper gestire in autonomia alcune azioni di routine: mangiare usando le posate, utilizzare i servizi igienici • Osservare le pratiche di igiene	• Sapersi alimentare • Riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia • Sapersi tenere pulito, osservare le pratiche di igiene e cura di sé • Saper esprimere le proprie preferenze alimentari	• Sapersi alimentare e riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia • Osservare le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale • Vedersi e rivestirsi da solo e aiutare i compagni più piccoli

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
	• Sapersi alimentare	• Sapersi svestire e rivestire con l'assistenza di un adulto o di un compagno • Mangiare utilizzando correttamente le posate e mantenendo una postura adeguata	• Conoscere alcuni comportamenti e situazioni pericolose per la salute • Riconoscere gli organi di senso e le loro funzioni • In una discussione di gruppo individuare comportamenti alimentari corretti e nocivi
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori. Applica schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.	• Partecipare alle attività di gioco e di sport in coppia o in piccolo gruppo • Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, strisciare, rotolare • Sapersi muovere liberamente e/o a comando nello spazio a disposizione • Eseguire un percorso semplice • Rispettare le regole dei giochi • Avere cura delle proprie cose e di quelle altrui	• Partecipare ai giochi in coppia e collettivi • Interagire con i compagni e rispettare le regole dei giochi • Consolidare la coordinazione oculo-manuale • Riconoscere le posizioni del proprio corpo nello spazio rispetto agli altri e agli oggetti	• Saper utilizzare adeguatamente gli oggetti/attrezzi • Saper discriminare le proprietà percettive degli oggetti utilizzando i cinque sensi • Saper progettare ed attuare efficaci strategie motorie in relazione al contesto • Eseguire un percorso complesso • Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi • Padroneggiare schemi motori statici e dinamici di base
Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nel gioco di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	• Evitare situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante • Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso degli oggetti • Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé e per gli altri • Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: danze, drammatizzazioni, giochi di mimo	• Sapersi coordinare con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria ed altrui sicurezza • Distinguere i comportamenti sicuri dai pericoli nell'ambiente • Eseguire giochi di movimento rispettando i compagni, le cose, le regole • Sapersi muovere seguendo ritmi • Esprimere messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti • Accompagnare una filastrocca o un ritmo con il battito delle mani, dei piedi, delle dita	• Coordinare i propri movimenti muovendosi con sicurezza • Saper riprodurre e interpretare con il corpo strutture ritmiche • Sapersi coordinare con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza • Distinguere i comportamenti sicuri dai pericoli dell'ambiente • Rispettare le regole e saper spiegare il motivo accettando le conseguenze delle violazioni • Individuare situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita
Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	• Individuare e denominare le principali parti del corpo • Saper riprodurre la figura umana • Saper utilizzare gli schemi motori di base (camminare, rotolare, strisciare) • Indicare le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante o da un compagno	• Rappresentare il corpo fermo sul piano grafico, pittorico e plastico • Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, tagliare, piegare • Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo	• Denominare e rappresentare le varie parti del proprio corpo • Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio • Saper riconoscere destra e sinistra su se stesso • Sviluppare la coordinazione manuale (motricità fine): colorare, tagliare, infilare, piegare • Rappresentare il corpo fermo e in movimento sul piano grafico, pittorico e plastico

CAMPO DI ESPERIENZA — I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE E COMPETENZA MULTILINGUISTICA

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
ASCOLTO E PARLATO Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole.	• Ascoltare una conversazione o un racconto • Rispondere a semplici domande • Comprendere semplici consegne • Utilizzare il linguaggio verbale per esprimere i propri bisogni • Memorizzare semplici filastrocche e canti • Arricchire il patrimonio lessicale	• Prestare attenzione durante una semplice situazione comunicativa • Ascoltare e ripetere un racconto • Raccontare un'esperienza personale • Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo • Partecipare a semplici drammatizzazioni • Memorizzare e ripetere una breve poesia, un canto o una filastrocca • Giocare ad inventare rime e assonanze	• Interagire con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative • Ascoltare secondo le regole stabilite per il gruppo e prestare attenzione • Intuire il significato contestuale delle parole e comprendere testi ascoltati • Intervenire nel dialogo e nella conversazione in modo pertinente • Rispondere con coerenza alle domande • Inventare insieme ai compagni storie e situazioni di gioco • Acquisire una pronuncia corretta ed esprimersi con frasi strutturate • Memorizzare e inventare canzoncine, filastrocche, rime • Cogliere i suoni iniziali e finali delle parole e le rime • Sillabare spontaneamente le parole • Drammatizzare storie inventate
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	• Comunicare spontaneamente con adulti e compagni • Pronunciare correttamente il proprio nome e quello delle insegnanti e dei compagni • Individuare e nominare le principali parti del corpo • Acquisire fiducia nelle proprie capacità comunicative • Acquisire parole nuove	• Rispondere a semplici domande • Esprimersi con frasi più articolate • Formulare domande rivolte ad adulti e bambini	• Esprimersi con una pronuncia corretta • Esprimere il proprio pensiero con frasi strutturate • Acquisire vocaboli nuovi
LETTURA E SCRITTURA Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	• Comprendere il senso di un semplice racconto	• Elaborare situazioni e vissuti nel gioco simbolico • Inventare semplici storie • Completare il finale di una storia • Ricostruire, a partire dalle sequenze, un semplice racconto	• Ascoltare narrazioni o letture dell'insegnante, ripetere l'argomento principale e raccontare la trama • Inventare una storia sulla base di immagini, illustrarla e drammatizzarla nel gruppo • Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco • Chiedere e offrire spiegazioni
Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la	• Ascoltare gli altri e scoprire la presenza di una lingua diversa dalla propria	• Ascoltare gli altri e scoprire la presenza di una lingua diversa dalla propria	• Ascoltare gli altri e riconoscere le parole di altre lingue

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.			• Imparare a memorizzare parole di un'altra lingua
Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	• Dimostrare interesse per le immagini contenute in un libro • Chiedere agli adulti la lettura di libri • Cominciare a riconoscere il proprio nome	• Osservare con interesse le immagini e le parole di un libro • Chiedere all'adulto la lettura di un libro • Avvicinarsi all'uso di strumenti digitali • Riconoscere e ricopiare il proprio nome	• Dimostrare interesse e interpretare le parti grafiche di un testo • Usare il libro come fonte di informazione • Trasferire in simboli grafici fatti ed esperienze • Riconoscere alcune scritte e intuire il significato • Discriminare e riprodurre segni grafici, lettere, gruppi di lettere, parole e numeri • Sperimentare la scrittura spontanea • Scrivere il proprio nome • Riconoscere le lettere e i numeri nella tastiera del software

CAMPO DI ESPERIENZA — IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
ESPRIMERSI E COMUNICARE Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	• Usare corpo e oggetti per esprimersi e lasciare segni e tracce • Saper realizzare segni, scarabocchi e prodotti grafico-pittorici • Saper denominare i colori primari • Saper disegnare e dipingere semplici elementi riconoscibili • Utilizzare il colore per esprimere emozioni	• Sperimentare e padroneggiare diverse tecniche espressive e costruttive • Sapersi esprimere attraverso il disegno, la pittura, le attività manipolative e l'assemblaggio di materiali vari • Saper osservare, percepire, denominare, sperimentare i colori primari ed alcuni composti • Organizzare nello spazio-foglio i propri elaborati • Saper manipolare e trasformare materiali di diverso tipo • Esplorare la realtà circostante e tradurla graficamente	• Saper utilizzare il linguaggio pittorico-plastico in modo non convenzionale per rappresentare sentimenti ed emozioni • Saper organizzare nello spazio-foglio i propri elaborati • Utilizzare in modo appropriato il colore • Saper riprodurre e inventare segni, luci, sagome e tracce • Rimanere concentrato e portare a termine il proprio lavoro
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	• Partecipare alle drammatizzazioni e giochi di ruolo • Saper manipolare materiali di diverso tipo • Partecipare ai lavori individuali o di gruppo utilizzando tecniche varie: collage, tempere, ecc.	• Saper produrre messaggi • Saper disegnare e dipingere semplici elementi riconoscibili e raccontarli • Saper utilizzare correttamente gli strumenti grafici e le tecniche espressive	• Saper formulare piani di azione individualmente e in gruppo • Saper utilizzare in modo creativo le diverse tecniche espressive con molteplici materiali • Utilizzare giochi meccanici e tecnologici ipotizzando il loro funzionamento

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
	Assistere e partecipare ad animazioni e spettacoli teatrali	- Saper realizzare semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina - Saper utilizzare burattini per inventare semplici storie - Partecipare a drammatizzazioni in piccolo gruppo	- Saper comunicare ed esprimersi attraverso l'utilizzo dei burattini e marionette - Saper assumere ruoli diversi in situazioni ludico-simboliche - Saper accordarsi con altri bambini per drammatizzare insieme storie
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Osserva, esplora, descrive e legge immagini e messaggi multimediali.	- Saper individuare in un'immagine semplici elementi che la compongono - Seguire filmati	- Saper cogliere in un'immagine gli elementi fondamentali che la compongono e riprodurli - Saper comprendere e interpretare il significato di immagini da libri, computer e tablet	- Leggere immagini e descriverle - Saper comprendere i messaggi prodotti dalle immagini visive (libri, giornali, fotografie, pc) - Saper decodificare delle immagini traducendo il linguaggio visivo in linguaggio verbale - Saper seguire un filmato e coglierne gli elementi principali
COMPRENDERE ED APPREZZARE LE OPERE D'ARTE Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.	Osservare opere d'arte, porre attenzione e interesse	- Saper mostrare curiosità nei confronti di molteplici linguaggi espressivi - Assistere e partecipare ad animazioni e spettacoli teatrali - Osservare e leggere alcune opere d'autore - Riprodurre in modo creativo le opere osservate - Conoscere le espressioni artistiche presenti sul territorio	- Sviluppare il senso estetico attraverso l'osservazione e la riproduzione di opere d'arte - Utilizzare le possibilità offerte dalla tecnologia per fruire delle forme artistiche - Saper cogliere e riutilizzare elementi geometrici, relazioni spaziali e aspetti tridimensionali nelle opere d'arte - Conoscere le espressioni artistiche presenti sul territorio
PERCEPIRE E COMPRENDERE I SUONI Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	- Saper ascoltare eventi sonori e musicali - Discriminare suoni/rumori presenti negli ambienti conosciuti - Riconoscere la fonte del suono e la sua provenienza - Riconoscere le fasi suono/silenzio	- Saper distinguere rumore/silenzio e suoni dai rumori associandoli ai relativi contesti - Ascoltare brani musicali seguendo il ritmo con il corpo - Conoscere le sonorità di oggetti comuni	- Conoscere le sonorità di oggetti comuni - Riconoscere intensità e velocità nei suoni: forte/debole, lento/veloce, acuto/grave - Costruire semplici strumenti con materiale di recupero ed utilizzarli
PRODURRE E RIPRODURRE I SUONI Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare suoni percepiti e riprodurli.	- Memorizzare canti - Partecipare attivamente al canto corale - Accompagnare con movimenti spontanei del corpo, canti, ritmi, filastrocche - Memorizzare semplici movimenti associati a canti in presenza di routine quotidiane	- Partecipare attivamente al canto corale e/o individuale, sviluppare la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri - Accompagnare con movimenti spontanei del corpo canti, ritmi, filastrocche e poesie in rima - Seguire semplici sequenze sonore (voce/musica) - Comprendere semplici ritmi prodotti con strumenti a percussione e riprodurli - Memorizzare canti	- Partecipare attivamente al canto corale e/o individuale - Utilizzare semplici strumenti musicali - Riprodurre ritmi e semplici sequenze sonoro-musicali con voce, corpo, strumenti non convenzionali - Memorizzare canti e suoni - Associare movimento e suono - Controllare l'intensità della voce - Conoscere la corrispondenza suono-segno - Utilizzare simboli o segni per inventare sequenze musicali

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica.	• Partecipare con attenzione ad eventi sonori	• Partecipare con attenzione ad eventi sonori	• Partecipare con attenzione ad eventi sonori • Ascoltare e riconoscere diversi repertori musicali (musica classica e leggera, sigle tv, canti e filastrocche)

CAMPO DI ESPERIENZA — LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
NUMERO Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	• Raggruppare oggetti con la stessa proprietà • Distinguere le grandezze: grande-piccolo • Osservare oggetti tridimensionali e le loro proprietà • Distinguere quantità: uno-tanti	• Confrontare e classificare per forma, colore, dimensione • Contare spontaneamente oggetti • Contare oggetti in corrispondenza alla progressione numerica almeno fino al dieci	• Raggruppare oggetti per caratteristiche e funzioni anche combinate • Confrontare, classificare e seriare per forma, dimensione, uso • Operare corrispondenze biunivoche con oggetti o rappresentazioni grafiche
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.		• Utilizzare correttamente i quantificatori tanti/pochi	• Contare oggetti ed eventi accompagnandoli con i gesti del togliere e dell'aggiungere • Rappresentare con simboli opportuni i risultati delle esperienze • Utilizzare correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno • Confrontare due o più quantità per verificare le relazioni: più di, meno di, tanti-quant • Sperimentare con vari materiali la struttura delle quattro operazioni • Eseguire prime forme di misura di lunghezze, pesi e altre quantità • Nominare le cifre e riconoscere i simboli, numerare correttamente fino al venti • Portare a termine l'attività intrapresa
SPAZIO Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro,	• Comprendere le principali parti della giornata • Conoscere e partecipare alla routine quotidiana • Eseguire in sequenza operazioni che riguardano la cura personale e l'alimentazione • Esplorare, vivere e percorrere lo spazio • Eseguire un semplice percorso con indicazioni date	• Familiarizzare con le principali forme geometriche solide e le loro proprietà • Percepire le posizioni del corpo in relazione agli oggetti (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro) • Comprendere gli indicatori spaziali • Muoversi nello spazio secondo indicazioni date	• Muoversi nello spazio secondo indicazioni verbali (destra-sinistra, al centro, tra due elementi...) • Effettuare spostamenti nello spazio leggendo indicazioni grafiche • Orientarsi correttamente negli spazi di vita (casa, scuola) ed eseguire percorsi noti con sicurezza

TRAGUARDO	OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
sopra/sotto, destra/sinistra; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	(sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano)	(vicino a/lontano da, dietro, davanti, di lato)	• Costruire modelli plastici e riprodurre l'esperienza attraverso l'utilizzo di mappe • Usare correttamente gli indicatori spaziali • Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi (simboli, mappe, percorsi) • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali • Osservare e fare considerazioni relative alle caratteristiche dei solidi utilizzati • Sperimentare attività di geometria del piano
OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	• Riconoscere i vari fenomeni atmosferici (attività di calendario) • Riconoscere i rumori dell'ambiente circostante • Percepire le principali sensazioni tattili • Percepire sapori e odori • Esplorare alcuni ambienti degli animali e del mondo vegetale	• Sperimentare l'aspetto ciclico delle scansioni temporali durante la giornata • Individuare semplici relazioni causa-effetto • Riconoscere la successione di azione • Iniziare a formulare ipotesi e previsioni • Riconoscere suoni e rumori dell'ambiente circostante • Discriminare le principali sensazioni tattili • Esprimere curiosità e desiderio di conoscere • Riconoscere i vari fenomeni atmosferici • Esplorare con curiosità caratteristiche del mondo animale e vegetale	• Sperimentare l'aspetto ciclico delle scansioni temporali: la settimana • Comprendere l'aspetto ciclico delle scansioni temporali: ieri-oggi-domani • Ordinare in successione azioni utilizzando gli indicatori temporali: prima-adesso-dopo-mentre • Discriminare e definire le principali sensazioni tattili, sapori e odori • Esprimere curiosità e desiderio di conoscere e imparare • Chiedere chiarimenti in merito a situazioni, dubbi, perplessità • Ordinare sequenze e riprodurre ritmi • Riconoscere le caratteristiche delle stagioni • Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni utilizzando un linguaggio appropriato • Individuare la relazione causa-effetto e formulare ipotesi • Conoscere alcune caratteristiche degli animali e del loro ambiente di vita • Conoscere alcune caratteristiche del mondo vegetale • Rispettare alcune norme per il risparmio energetico e il riciclo dei materiali • Usare strumenti tecnologici per osservare, disegnare, ecc.