

SCUOLA DELL'INFANZIA – I.C. ROSMINI PUSIANO

a.s. 2025 - 2026

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI DI SVILUPPO	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • 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 che utilizza in differenti situazioni comunicative • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con gli altri ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni ed avvenimenti • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui • Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo • Usare un repertorio linguistico appropriato all'età • Formulare frasi di senso compiuto • Riassumere con parole proprie una breve storia • Esprimere sentimenti e stati d'animo • Descrivere e raccontare eventi personali • Familiarizzare con la lingua scritta e formulare ipotesi • Riprodurre e confrontare le diverse scritture • Utilizzare il metalinguaggio (assonanze, rime..) 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana • Lessico fondamentale per semplici comunicazioni orali • Principi essenziali di organizzazione del discorso • Principali connettivi logici

COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> • comprendere una storia, inventarla, illustrarla • a partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate • ricostruire verbalmente le fasi di un gioco o di un'esperienza e illustrare le conseguenze • costruire semplici filastrocche in rima • memorizzare semplici poesie • a partire da una storia narrata da un adulto, ricostruire le azioni dei personaggi e individuare i sentimenti da essi vissuti, attraverso discussioni di gruppo • a partire da illustrazioni con espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI DI SVILUPPO	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino 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 • 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 • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti • Ha un approccio curioso ed esplorativo e confronta azioni e soluzioni • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove in maniera autonoma negli spazi che gli sono familiari • Dimostra prime abilità logiche • Inizia a provare interesse per la tecnologia 	<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare secondo criteri (dati o personali) - Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà - Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni - Individuare la relazione fra gli oggetti - Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta - Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche - Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) - Numerare (ordinalità, cardinalità del numero) - Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari - Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali - Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi... - Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.. - Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. - Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi - Osservare la realtà che ci circonda - Porre domande sulle cose e la natura - Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli - Descrivere e confrontare fatti ed eventi - Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine - Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate allo scorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni - Elaborare previsioni e ipotesi - Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni - Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati - Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali: (prima - dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata • Linee del tempo • Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni • Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...) • Raggruppamenti. • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli, mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti e tecniche di misura • Elementi e parti del mondo e della natura • Strumenti tecnologici • Pensiero computazionale

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alla routine giornaliera
- Costruire un calendario settimanale facendo corrispondere attività significative
- Costruire un calendario del mese collocandovi rilevazioni meteorologiche
- Conoscere il susseguirsi delle stagioni e le principali caratteristiche
- Eseguire compiti semplici che implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti \ persone
- Eseguire semplici esperimenti scientifici derivati da osservazioni e descrizioni, illustrarne la sequenza e verbalizzare
- Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli seguendo criteri; costruire semplici erbari, terrari per osservare i cambiamenti; classificare e riconoscere gli animali più noti

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI – SUONI - COLORI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventa storie e sa esprimerele 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. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); • sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • 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 i suoni percepiti e riprodurli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici ...); ascoltare brani musicali • Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. • Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive • Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale • Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà • Usare modi diversi per stendere il colore. • Utilizzare i diversi materiali per rappresentare • Impugnare differenti strumenti e ritagliare • Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri e degli artisti • Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere • Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi • Principali forme di espressione artistica • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea • Gioco simbolico.

	<p>rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati • Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli • Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. 	
--	---	--

COMPITI SIGNIFICATIVI

Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale. Drammatizzare situazioni, testi ascoltati. Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto. Copiare opere di artisti; commentare l'originale. Ascoltare brani musicali, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica. Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione. Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.). Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca. Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti. Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL Sé E L'ALTRO

TRAGUARDI DI SVILUPPO	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni • Sviluppa il senso di identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimere 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 • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità tra chi parla e chi ascolta • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o è male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza sui propri diritti e doveri • Riconosce i segni più importanti della sua cultura e del territorio, le istituzioni, la biblioteca.. • Rispetta l'ambiente che lo circonda, avviando strategie per curarlo, conservarlo, migliorarlo 	<ul style="list-style-type: none"> • Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato • Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Rispettare i tempi degli altri • Collaborare con gli altri • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno • Scoprire il proprio territorio, alcuni beni culturali di riferimento e alcune tradizioni. • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute • Riconoscere l'altro diverso da sé • Manifestare il senso di appartenenza, riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro • Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune • Partecipare attivamente alla vita del territorio • Familiarizzare con il territorio attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, parrocchia). • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi, (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi). • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ... • Regole della vita e del lavoro in classe • Diritti e doveri • Elementi del territorio legati all'esperienza

COMPITI SIGNIFICATIVI

- Rileva differenze e somiglianze presenti tra i compagni
- Discute insieme e illustra con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe
- Verbalizza le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza
- Realizza compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti
- Indagare sugli stati d'animo e le emozioni a partire da immagini o racconti
- Vivere e indagare le tradizioni del proprio paese di vita

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI DI SVILUPPO	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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 ● Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto ● Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva ● Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia. ● Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere ● Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé ● Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. ● Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. ● Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi ● Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza ● Controllare la forza del corpo individuare potenziali rischi. ● Rispettare le regole nei giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il corpo e le differenze di genere. ● Regole di igiene del corpo e degli ambienti ● Gli alimenti. ● Il movimento sicuro ● I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri ● Le regole dei giochi ● I sensi ● Principali forme di espressione corporea

- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

- Esercitare le potenzialità sensoriali conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo
- Individuare e differenziare i sensi
- Esplorare il mondo che ci circonda attraverso l'uso dei sensi.

COMPITI SIGNIFICATIVI

Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori individuati accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione. Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminate su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc. Eseguire esercizi e “danze” con attrezzi. Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date. In una discussione con i compagni, individuare nell’ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto. In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell’insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena).