

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno scolastico 2026/2027

**Non ci può essere
il successo formativo
se non c'è il benessere
emotivo.**

Maria Ruggi



IL MANIFESTO PEDAGOGICO DEL NOSTRO ISTITUTO

"Non ci può essere il successo formativo se non c'è il benessere emotivo" cit .Maria Ruggi

La copertina di questo Curricolo Verticale per l'Anno Scolastico 2026/2027 non è una semplice scelta estetica, ma il manifesto visivo della nostra idea di scuola. In essa si fondono i principi cardine delle Nuove Indicazioni Nazionali, declinati attraverso l'alleanza imprescindibile tra apprendimento, affettività e inclusione.

Il Cuore come Accoglienza: Rappresenta l'ambiente sereno e sicuro che la scuola offre per valorizzare l'unicità e il potenziale di ciascun bambino, attraverso una valutazione formativa basata sull'osservazione e non sul giudizio.

I Quattro Riquadri: Evocano la pluralità dei campi di esperienza, unendo i primi approcci alle discipline STEM alla lettura, all'arte e alla cooperazione sociale.

Il Cerchio dei Bambini: Simboleggia la verticalità e la continuità del percorso, un cammino condiviso in cui le differenze si trasformano in risorsa verso una cittadinanza attiva.

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIAInquadramento normativo ai sensi delle Indicazioni Nazionali 2025

CURRICOLO VERTICALE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Aggiornato alle Nuove Indicazioni Nazionali 2025 e al Quadro Europeo DigComp 3.0

PREMESSA PEDAGOGICA, METODOLOGICA E VALUTATIVA

Il presente curriculum della Scuola dell'Infanzia si pone come uno strumento aperto, dinamico e flessibile, volto a promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza delle bambine e dei bambini dai tre ai sei anni.

La progettazione si ispira a tre capisaldi pedagogici fondamentali:

1. **Il principio del "Non multa, sed multum"**: In linea con il recente orientamento normativo ministeriale, la scuola sceglie di non sovraccaricare i bambini con una frammentazione di micro-attività, preferendo la qualità e la profondità delle esperienze. Pochi nodi concettuali essenziali, esplorati attraverso la centralità del gioco, della scoperta e del *learning by doing*.
2. **L'integrazione del pensiero computazionale (DigComp 3.0)**: Il curriculum anticipa le competenze del futuro introducendo l'educazione ai media e il *coding unplugged* (scollegato dagli schermi) fin dai primi anni di vita, promuovendo un uso critico, logico e creativo delle tecnologie.
3. **La continuità verticale e la progressione triennale**: I Traguardi per lo sviluppo delle competenze sono unici per la fine del triennio, ma vengono declinati in Obiettivi Specifici di Apprendimento (OSA) progressivi per le fasce d'età dei 3, 4 e 5 anni, garantendo una crescita armonica e il raggiungimento dei prerequisiti fondamentali per la Scuola Primaria.

Linee metodologiche e Valutazione

La metodologia si basa sull'apprendimento laboratoriale, sull'organizzazione di contesti stimolanti (angoli strutturati) e sulla valorizzazione della vita di relazione.

La **valutazione** nella scuola dell'infanzia non ha carattere fiscale o sanzionatorio: si configura come osservazione sistematica dei processi di crescita, documentazione delle esperienze e strumento per regolare l'azione didattica in itinere.

QUADRI CURRICOLARI PER CAMPI DI ESPERIEZA (3 - 4 - 5 ANNI)

1. CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

- **Asse Culturale**: Storico-Sociale
- **Competenze Chiave**: Cittadinanza; Consapevolezza ed espressione culturali; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- **Traguardo finale (3-6 anni)**: Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il

senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti in modo sempre più adeguato.

SEZIONE ANNI TRE (3 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti / Esperienze
Autonomia	• Prendere coscienza del sé corporeo. • Sviluppare la capacità di muoversi con disinvoltura nei vari spazi scolastici. • Prendere coscienza della propria identità superando la dipendenza dall'adulto.	• Filastrocche, cartelloni e giochi per scoprire e mettere in atto semplici regole per la routine giornaliera. • Giochi in piccolo e grande gruppo. • Conversazioni guidate.
Conoscenza di sé	• Apprendere le regole del vivere sociale. • Superare progressivamente l'egocentrismo imparando a condividere giochi. • Canalizzare la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. • Riconoscere alcune espressioni facciali collegate a emozioni. • Accettare i compagni di gioco ed esprimere i propri bisogni. • Scoprire gli aspetti religiosi e culturali della comunità. • Conoscere le regole per il rispetto dell'ambiente.	• Rappresentazione iconica di emozioni (felicità, tristezza, rabbia). • Giochi simbolici, liberi e guidati. • Canti, balli e mimi. • Feste e tradizioni del territorio.

SEZIONE ANNI QUATTRO (4 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti / Esperienze
Autonomia e Relazione	• Collaborare attivamente nel gioco spontaneo e strutturato. • Rispettare i turni di parola e di gioco nei piccoli gruppi. • Manifestare fiducia nelle proprie capacità relazionali con coetanei e adulti.	• Giochi di cooperazione e di squadra. • Incarichi di sezione (es. cameriere, responsabile del riordino). • Circle time per la risoluzione pacifica dei piccoli conflitti.
Identità ed Emozioni	• Riconoscere, nominare ed esprimere verbalmente le proprie emozioni principali. • Sviluppare sentimenti di empatia verso i bisogni e gli stati d'animo dei compagni. • Interiorizzare le regole del vivere sociale e della cura dell'ambiente.	• Costruzione del "Barometro delle emozioni". • Lettura e drammatizzazione di storie sulla rabbia, paura, gioia, tristezza. • Attività di riciclo e riordino dei giochi della sezione.

SEZIONE ANNI CINQUE (5 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti / Esperienze
Cittadinanza e Cooperazione	• Argomentare e motivare le proprie scelte all'interno del gruppo lavorando in team. • Rispettare le diversità culturali, di genere e personali come risorsa. • Rispettare e co-costruire le regole dei giochi complessi e della vita scolastica.	• Progetti di Educazione Civica (rispetto, regole condivise, Costituzione spiegata ai bambini). • Lavori di gruppo per la realizzazione di cartelloni tematici condivisi. • Giochi di società e da tavolo con regole rigide.
Identità personale e Critica	• Sviluppare una positiva immagine di sé, delle proprie capacità e della propria storia	• Creazione del libro "La mia storia" (dalla nascita ad oggi).

familiare.

- Riconoscere e gestire i conflitti verbali proponendo soluzioni condivise.

- Sviluppare un primo atteggiamento critico e consapevole di fronte alle scelte quotidiane.

- Attività di autoritratto realistico e riflessione sui propri punti di forza.

- Discussioni guidate su dilemmi morali

- semplici tratti da storie.

2. CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- **Asse Culturale:** Scientifico-Tecnologico / Dei Linguaggi
- **Competenze Chiave:** Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; Consapevolezza ed espressione culturali.
- **Traguardo finale (3-6 anni):** Il bambino prende coscienza del proprio corpo, lo utilizza fin dalle prime forme di espressione e di comunicazione; si muove con sicurezza e coordinazione nello spazio circostante, controllando l'equilibrio e adottando pratiche quotidiane di igiene e cura di sé.

SEZIONE ANNI TRE (3 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti / Esperienze
Schema corporeo	• Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su di sé e sull'altro. • Rappresentare la figura umana attraverso lo schema corporeo essenziale.	• Canzoncine motorie mimate. • Giochi allo specchio. • Disegno libero di sé e sagome del corpo.
Coordinazione e Spazio	• Sviluppare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare). • Muoversi nello spazio scolastico rispettando semplici comandi topologici (dentro/fuori).	• Percorsi motori semplici con cerchi e coni. • Giochi di orientamento in salone e in giardino. • Danze e andature ritmiche.
Igiene e Cura di sé	• Raggiungere l'autonomia di base nelle routine del bagno e del pasto. • Utilizzare in modo coordinato le mani per afferrare e manipolare.	• Lavaggio delle mani e uso dei servizi in autonomia. • Attività di manipolazione (pongo, farina, travasi).

SEZIONE ANNI QUATTRO (4 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti / Esperienze
Schema corporeo	• Rappresentare la figura umana in modo completo (capo, tronco, arti). • Coordinare i movimenti in base a stimoli visivi e sonori esterni.	• Disegno della figura umana e dei compagni. • Giochi imitativi e mimici (es. lo specchio, il mimo degli animali).
Coordinazione e Spazio	• Muoversi con sicurezza controllando la velocità e i cambi di direzione. • Sperimentare e controllare l'equilibrio statico e dinamico.	• Percorsi motori complessi con variazioni di ritmo (lento/veloce). • Giochi con la palla (lancio, ricezione) e cerchi. • Attività di yoga per bambini o rilassamento motorio.
Motorietà fine e Salute	• Affinare la coordinazione oculo-manuale in compiti di precisione. • Consolidare le buone pratiche di igiene personale in autonomia.	• Uso corretto delle forbici e tecniche di ritaglio/incollaggio. • Attività di infilare perline, allacciare e

- abbottonare.
- Conversazioni sulla sana alimentazione.

SEZIONE ANNI CINQUE (5 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti / Esperienze
Schema corporeo avanzato	• Rappresentare la figura umana in movimento e ricca di dettagli espressivi. • Muoversi in sintonia con ritmi musicali complessi variando l'espressività.	• Disegno del corpo in movimento (es. mentre corre, salta). • Coreografie di gruppo e attività di drammatizzazione corporea teatrale.
Coordinazione e Lateralità	• Orientarsi con sicurezza nello spazio grafico e reale discriminando la destra e la sinistra. • Controllare gli schemi motori combinati (saltare la corda, correre palleggiando).	• Giochi motori per il consolidamento della lateralità (mano destra/sinistra). • Percorsi di pre-atletica con ostacoli, balzi e cambi di passo.
Prerequisiti e Benessere	• Sviluppare e affinare la motricità fine e la prensione dello strumento grafico (Grafomotricità). • Assumere comportamenti corretti per la tutela della salute (postura, riposo, igiene).	• Schede e percorsi di grafomotricità (linee tratteggiate, asole, greche). • Attività di precisione millimetrica (ritaglio complesso, cucito con aghi di plastica). • Routine per l'igiene post-mensa in totale autonomia.

3. IMMAGINI, SUONI, COLORI

- **Asse Culturale:** Dei Linguaggi / Storico-Sociale
- **Competenze Chiave:** Consapevolezza ed espressione culturali; Competenza digitale.
- **Traguardo finale (3-6 anni):** Il bambino comunica, esprime emozioni e racconta utilizzando le diverse possibilità che i linguaggi del corpo e dell'arte offrono. Ascolta e produce suoni e canti, sperimenta l'uso della voce, di semplici strumenti e dei linguaggi tecnologici/multimediali.

SEZIONE ANNI TRE (3 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti / Esperienze
Espressione grafico-plastica	• Lasciare tracce cromatiche spontanee su superfici diverse. • Esplorare e manipolare materiali plastici scoprendone le qualità tattili.	• Pittura digitale (con le dita), stampini e spugnature. • Uso di colori a dita, tempere e pastelloni morbidi. • Manipolazione di argilla, pasta di sale e carta.
Educazione musicale	• Discriminare il contrasto sonoro fondamentale (suono/silenzio, forte/piano). • Riprodurre per imitazione semplici canti e vocalizzi.	• Giochi del silenzio e d'ascolto dei rumori ambientali. • Canti tradizionali per l'infanzia. • Utilizzo di piccoli strumenti ritmici (maracas, tamburelli).
Linguaggio multimediale	• Seguire con attenzione e interesse una breve videostoria o una sequenza di immagini. • Associare suoni registrati alle immagini corrispondenti.	• Visione guidata di brevi storie animate e audiolibri. • Giochi interattivi di associazione sonora al computer o alla LIM.

SEZIONE ANNI QUATTRO (4 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti / Esperienze
Espressione grafico-plastica	• Utilizzare in modo creativo e mirato tecniche pittoriche e grafiche strutturate. • Sperimentare la tridimensionalità attraverso la modellazione di materiali diversi.	• Uso di acquerelli, gessetti, collage con materiali diversi. • Manipolazione di creta, pongo, cartapesta per creare forme e oggetti.
Educazione musicale	• Discriminare le caratteristiche del suono (acuto/grave, lungo/breve). • Seguire ed eseguire semplici schemi ritmici associati a canti o musiche.	• Giochi di body percussion (battere mani, piedi, petto). • Ascolto guidato di brani di musica classica o suoni della natura. • Canti corali con variazioni di intensità.
Linguaggio multimediale	• Riconoscere ed interpretare simboli e icone dei dispositivi tecnologici comuni. • Utilizzare immagini e suoni per ricostruire una sequenza narrativa.	• Giochi di associazione logica alla LIM o tablet scolastico. • Fotografia naturalistica guidata nel giardino della scuola.

SEZIONE ANNI CINQUE (5 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti / Esperienze
Arte e Creatività	• Realizzare elaborati personali utilizzando tecniche miste e materiali di riciclo. • Sviluppare interesse e sensibilità per le opere d'arte scoprendo pittori famosi.	• Laboratori creativi di pittura materica (es. aggiunta di sabbia, caffè). • Progetto d'arte: osservazione e riproduzione libera di quadri di autori (es. Van Gogh, Kandinsky).
Cultura Musicale	• Accompagnare un brano musicale riproducendo partiture ritmiche grafiche (semiografia non convenzionale). • Controllare l'emissione vocale nel canto corale d'insieme.	• Lettura e riproduzione di ritmi scritti su cartellone con simboli (es. Stella = battito di mani). • Canti a canone e drammatizzazioni musicali complesse.
Media e DigComp 3.0	• Utilizzare in modo attivo e critico strumenti digitali per scopi creativi e di apprendimento. • Comprendere la differenza tra realtà fisica e contenuti digitali dello schermo.	• Disegno digitale alla LIM o su tablet usando app specifiche di pittura. • Creazione di un breve stop-motion o audiolibro fotografando i disegni dei bambini.

4. CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- **Asse Culturale:** Dei Linguaggi
- **Competenze Chiave:** Competenza alfabetica funzionale; Competenza multilinguistica; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- **Traguardo finale (3-6 anni):** Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi; dice di sé, dialoga, racconta, formula domande e sperimenta le prime forme di approccio alla comunicazione scritta.

SEZIONE ANNI TRE (3 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti / Esperienze
Ascolto e Comprensione	• Ascoltare e comprendere brevi racconti illustrati e letture ad alta voce.	• Lettura di albi illustrati della biblioteca scolastica. • Ascolto attivo di storie e fiabe brevi.

	• Comprendere e rieseguire semplici consegne verbali date dall'adulto.	• Giochi di ruolo e di simulazione verbale.
Produzione verbale	• Esprimere verbalmente i propri bisogni, sentimenti e desideri in modo comprensibile. • Pronunciare frasi semplici strutturate e arricchire il lessico quotidiano.	• Conversazioni guidate nel cerchio (Circle time). • Racconto spontaneo delle proprie esperienze del fine settimana. • Memorizzazione di brevi e semplici filastrocche.
Approccio alla letto-scrittura	• Associare il proprio contrassegno visivo al proprio nome. • Sfogliare i libri nel verso corretto riconoscendo il valore delle immagini.	• Cartellone delle presenze con simboli e nomi. • Lettura spontanea delle immagini dei libri. • Angolo della lettura e della biblioteca di sezione.

SEZIONE ANNI QUATTRO (4 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti / Esperienze
Ascolto e Comprensione	• Ascoltare e comprendere storie lunghe, individuando i personaggi e i passaggi chiave. • Cogliere il nesso di causa-effetto in un racconto ascoltato.	• Letture animate e dramatizzate. • Domande-stimolo post-ascolto ("Chi c'era?", "Cosa è successo dopo?").
Produzione verbale	• Narrare esperienze personali rispettando l'ordine cronologico dei fatti. • Formulare domande pertinenti per chiedere spiegazioni e ampliare il lessico.	• Racconto del fine settimana o di un evento speciale nel cerchio. • Inventare storie collettive a partire da un'immagine-stimolo.
Approccio alla letto-scrittura	• Riconoscere visivamente il proprio nome scritto in stampato maiuscolo. • Formulare ipotesi sul significato di simboli e scritte presenti nell'ambiente.	• Caccia al proprio nome scritto sui cassetti o appendiabiti. • Lettura spontanea di insegne, loghi ed etichette nella scuola.

SEZIONE ANNI CINQUE (5 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti / Esperienze
Ascolto e Lingua scritta	• Analizzare le parole dal punto di vista fonologico (riconoscere sillabe iniziali, finali e rime). • Rielaborare e sintetizzare oralmente un testo letto cogliendone la struttura logica.	• Giochi linguistici (es. "Trova le parole che iniziano con la A"). • Costruzione di rime e filastrocche creative. • Riassunto guidato di storie complesse.
Produzione verbale complessa	• Strutturare discorsi grammaticalmente corretti e complessi per spiegare idee e progetti. • Sperimentare una prima lingua straniera (Inglese) attraverso canzoni e vocaboli di uso comune.	• Presentazione dei propri lavori ai compagni di sezione. • Laboratorio di avvicinamento alla lingua inglese (colori, numeri, saluti).
Pre-lettura e Pre-scrittura	• Riconoscere e riprodurre lettere dell'alfabeto e cifre numeriche in stampato maiuscolo. • Comprendere che la parola scritta corrisponde a un suono e a un significato preciso.	• Attività di copiatura di parole significative (es. "MAMMA", "PAPA", il proprio nome). • Associazione di lettere iniziali alle immagini corrispondenti (A di Albero).

5. CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- **Asse Culturale:** Matematico / Scientifico-Tecnologico
- **Competenze Chiave:** Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; Competenza digitale (Coding unplugged).
- **Traguardo finale (3-6 anni):** Il bambino raggruppa e ordina oggetti secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; si orienta nello spazio e nel tempo quotidiano; osserva i fenomeni naturali cogliendone le trasformazioni e sperimenta primi processi di pensiero computazionale.

SEZIONE ANNI TRE (3 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni TRE	Contenuti / Esperienze
Raggruppamenti e Quantità	• Riconoscere e discriminare i colori primari (rosso, giallo, blu). • Raggruppare oggetti in base a una proprietà evidente (forma o colore). • Intuire le prime quantità numeriche attraverso i concetti di "uno" e "tanti".	• Giochi di classificazione con blocchi logici o bottoni. • Cacce al tesoro dei colori nella sezione. • Attività con insiemi (scatole dell'uno e dei tanti).
Spazio e Tempo	• Collocare azioni ed eventi della giornata scolastica nel giusto ordine temporale. • Riconoscere le principali forme geometriche piane (cerchio e quadrato).	• Cartellone delle routine giornaliere (accoglienza, pranzo, nanna). • Conversazioni sul "cosa abbiamo fatto prima" e "cosa faremo dopo". • Giochi di incastri geometrici.
Esplorazione e tecnologia	• Osservare e cogliere i cambiamenti climatici e naturali più evidenti. • Eseguire un percorso motorio a tappe basato su comandi visivi (es. frecce sul pavimento).	• Uscite didattiche nel giardino della scuola per osservare le stagioni. • Semina e cura di una piantina in sezione. • Coding Unplugged: giochi di orientamento a griglia sul tappeto con comandi motori (avanti, fermati).

SEZIONE ANNI QUATTRO (4 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni QUATTRO	Contenuti / Esperienze
Raggruppamenti e Quantità	• Classificare oggetti in base a due attributi contemporaneamente. • Contare in senso progressivo entro il 5. • Confrontare insiemi stabilendo le relazioni di "più", "meno", "uguale".	• Ordinamento di oggetti per grandezza (piccolo, medio, grande). • Giochi con i blocchi logici e i regoli. • Conteggio dei bambini presenti e assenti la mattina.
Spazio e Tempo	• Collocare eventi nelle sequenze temporali di ieri, oggi, domani e delle stagioni. • Utilizzare correttamente i concetti spaziali (sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano).	• Aggiornamento quotidiano del calendario meteo e della settimana. • Giochi di posizionamento nello spazio ("Metti la palla sotto la sedia").
Esplorazione e Tecnologia	• Rilevare e descrivere le trasformazioni degli elementi naturali durante l'anno. • Risolvere piccoli problemi di orientamento a griglia programmando i passi.	• Esperimenti scientifici elementari (es. galleggia/affonda, scioglimento del ghiaccio). • Coding Unplugged: Guidare un compagno su un percorso a quadretti usando comandi orali prefissati.

SEZIONE ANNI CINQUE (5 ANNI)

Nodi concettuali	Obiettivi di apprendimento Sezione Anni CINQUE	Contenuti / Esperienze
------------------	--	------------------------

Logica e Matematica	• Eseguire raggruppamenti, seriazioni e classificazioni complesse (tabelle a doppia entrata). • Associare la quantità numerica al relativo simbolo grafico (numero) entro il 10. • Risolvere semplici problemi di logica della vita quotidiana.	• Uso di schede e tabelle a doppia entrata per la logica. • Giochi di conteggio e associazione (es. "Metti 5 gettoni nel piatto col numero 5"). • Calcoli intuitivi ("Se eravamo 3 e arriva 1 compagno, quanti siamo?").
Spazio, Tempo e Misura	• Collocare eventi nel tempo storico personale (passato, presente, futuro) e dell'anno (mesi). • Effettuare misurazioni empiriche dello spazio e degli oggetti utilizzando unità di misura non convenzionali.	• Costruzione della linea del tempo della settimana o dell'anno. • Misurare il tavolo della sezione usando i "passi" o le "spanne" della mano.
Scienze e Coding (DigComp 3.0)	• Formulare ipotesi su fenomeni scientifici complessi verificandole attraverso l'esperimento. • Pianificare percorsi e algoritmi logici strutturati attraverso il Coding Unplugged e la robotica educativa.	• Coltivazione di un piccolo orto didattico e diario delle osservazioni scientifiche. • Coding / Pensiero Computazionale: Utilizzo di griglie sul pavimento dove il bambino "programma" il percorso di un compagno o di un robot educativo (es. Bee-Bot) usando carte-freccia (Avanti, Destra, Sinistra).

12.4 Scheda d'ingresso per i bambini di 3, 4 e 5 anni

SCHEDA DI INGRESSO 3 ANNI

Scuola dell'infanzia:

Alunno: Data di nascita:

	S I	N O	I N P A R T E
Accetta il distacco dalle figure parentali			
Ha il controllo sfinterico			
È autonomo nel lavarsi			
È autonomo nell'uso dei servizi			
È in grado di vestirsi da solo			
Ha sviluppato gli schemi motori di base			
Si relaziona in modo adeguato con le insegnanti			
Si relaziona in modo adeguato con i compagni			
Esprime i propri bisogni			
Comprende semplici frasi			
Si esprime in modo semplice ma chiaro			
Ascolta brevi storie			
Accetta di partecipare alle proposte didattiche			

Note:

.....

.....

.....

.....

.....

SCHEMA DI INGRESSO 4 ANNI

Scuola dell'infanzia:

Alunno: Data di nascita:

	S I	N O	I N P A R T E
Conosce i compagni			
Conosce l'ambiente scolastico			
Riconosce gli oggetti personali			
È autonomo nell'igiene personale			
Riconosce le proprie emozioni			
Ha sviluppato gli schemi motori di base			
Collabora con i compagni			
Comprende le consegne			
Comprende una semplice storia			
Risponde in modo pertinente a semplici domande			
Si esprime in modo chiaro			
Memorizza semplici poesie e canzoncine			
Utilizza diverse tecniche espressive			
Ha un buon coordinamento generale			
Effettua semplici classificazioni			
Esegue un semplice percorso			

Note:

SCHEMA DI INGRESSO 5 ANNI

Scuola dell'infanzia:

Alunno/a: Data di nascita:

INDICATORI DI OSSERVAZIONE	S I	N O	I N P A R T E
Ha fiducia nelle proprie capacità			
Esprime le proprie emozioni in modo adeguato			
Ha un buon coordinamento generale			
Ha sviluppato adeguatamente la motricità fine			
Collabora con i compagni			
Svolge le attività in modo autonomo			
Comprende una storia			
Risponde alle domande in modo pertinente			
Si esprime in modo chiaro			
Descrive e racconta esperienze			
Conosce e utilizza correttamente strumenti e materiali			
Effettua classificazioni			
Effettua seriazioni			
Sa valutare quantità (tanti/pochi)			
Esegue un percorso sulla base di indicazioni verbali			
Sa ripetere con parole sue quanto gli è stato appena detto			
Riesce a disegnare una figura umana			
PRE-MATEMATICA			
Comprende le quantità fino a 10			
Sa fare piccoli ragionamenti basati sull'aggiungere/togliere			

INDICATORI DI OSSERVAZIONE	S I	N O	I N P A R T E
Sa confrontare numerosità diverse (più/meno oggetti)			
PRE-ALFABETIZZAZIONE			
Ascolta e comprende un testo			
Legge le immagini in sequenza			
Cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati			
Familiarizza con il codice scritto e simboli importanti			
Esplora e sperimenta prime forme di scrittura			

NOTE:

.....

.....

.....

SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE

Scheda di Valutazione Periodica e Finale • Bambini di 3 Anni

Curricolo Orizzontale Aggiornato alle Linee Guida Nazionali 2026/2027

Alunno/a:		Sezione:	
Scuola:		Anno Scol.:	2026 / 2027

IL SÉ E L'ALTRO (SVILUPPO AFFETTIVO, SOCIALE E CITTADINANZA)

Descrittori dell'Apprendimento e dell'Autonomia	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Conosce e si orienta stabilmente nell'ambiente scolastico.								
Conosce e verbalizza correttamente il nome dei compagni e delle maestre.								
Riconosce i simboli distintivi del proprio gruppo o della propria sezione.								
Ha cura dei propri oggetti personali e dei materiali didattici condivisi.								
Condivide i giochi con i compagni e verbalizza le emozioni legate al distacco.								
Svolge le attività quotidiane proposte manifestando progressiva autonomia.								

IL CORPO E IL MOVIMENTO (PSICOMOTRICITÀ E IGIENE)

Descrittori dell'Apprendimento e dell'Autonomia	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Partecipa attivamente alle attività di gioco libero rispettando lo spazio altrui.								
Partecipa a giochi organizzati di gruppo: conosce le regole e le rispetta.								
Si rapporta in modo funzionale con gli oggetti in relazione spaziale con gli altri.								
Ha sviluppato la propria identità corporea complessiva e lo schema motorio di base.								
Nomina le principali parti del corpo riconoscendole allo specchio.								
Si muove autonomamente nello spazio scuola gestendo i piccoli ostacoli.								
Rappresenta graficamente il proprio corpo in forma iniziale o antropomorfa (omino).								

IMMAGINI, SUONI, COLORI (ESPRESSIONE ARTISTICA, PLASTICA E MUSICALE)

Descrittori dell'Apprendimento e dell'Autonomia	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Ascolta storie, racconti, dialoghi mostrando tempi adeguati di attenzione.								
Conosce, discrimina e nomina correttamente i colori primari.								

Descrittori dell'Apprendimento e dell'Autonomia	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Usa il segno grafico e il colore per produrre scarabocchi dotati di intenzionalità.								
Esplora e sperimenta liberamente i materiali plastici e grafici a disposizione.								
Utilizza e manipola con creatività materiali vari (pongo, farina, carte).								
Mostra interesse spontaneo per l'ascolto guidato della musica e dei suoni.								
Riproduce semplici ritmi corporei o strumentali (veloce/lento/piano/forte).								
Riproduce suoni e rumori con materiali d'uso comune e piccoli strumenti.								
Distingue chiaramente la polarità acustica rumore e silenzio.								
Ascolta e riproduce i suoni e i versi caratteristici dell'ambiente e della natura.								

I DISCORSI E LE PAROLE (ASCOLTO, COMPRENSIONE E PARLATO)

Descrittori dell'Apprendimento e dell'Autonomia	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
ASCOLTO E COMPRENSIONE								
Ascolta con attenzione le parole dell'insegnante durante le attività.								
Ascolta un breve racconto o una storia supportato dall'uso di immagini.								
Ascolta la produzione linguistica e le parole dei compagni di sezione.								
Comprende ed esegue in autonomia una semplice consegna operativa singola.								
PARLATO								
Esprime chiaramente e verbalizza i propri bisogni fisiologici ed emotivi.								
Risponde in modo pertinente a semplici domande poste dall'adulto.								
Racconta elementi essenziali del proprio vissuto personale e familiare.								
Formula con correttezza una frase minima (soggetto-verbo-oggetto).								
Pronuncia correttamente i fonemi principali della lingua italiana.								
Utilizza parole nuove apprese durante i contesti di laboratorio e lettura.								
Partecipa attivamente a semplici giochi linguistici collettivi e di rime.								
Memorizza e ripete brevi filastrocche, conte e canti tradizionali.								

Descrittori dell'Apprendimento e dell'Autonomia	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Osserva, manipola e descrive i materiali e gli oggetti tramite i cinque sensi.								
Riconosce e classifica i colori fondamentali e secondari presenti nell'ambiente.								
Riconosce le principali forme geometriche elementari (cerchio, quadrato, triangolo).								
Raggruppa ed ordina elementi diversi per forma, dimensione o colore.								
Distingue empiricamente le piccole quantità (uno, molti, pochi, nessuno).								
Si orienta con successo nel tempo presente (prima, dopo, ora).								
Si orienta nel tempo e nello spazio quotidiano attraverso la routine e il calendario.								
Racconta verbalmente ciò che si è fatto in un'attività appena conclusa.								
Scopre, verbalizza e sperimenta le relazioni causali di causa-effetto semplici.								
Riconosce e applica le semplici proprietà ed indicatori topologici (sopra/sotto, dentro/fuori).								
Esegue con precisione un semplice percorso psicomotorio guidato.								

LEGENDA DEI LIVELLI DI SVILUPPO E DI APPRENDIMENTO MINISTERIAL

- LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE:** L'alunno svolge compiti solo in contesti noti e con il supporto continuo dei docenti.
- LIVELLO BASE:** L'alunno svolge compiti semplici in contesti noti, manifestando una parziale autonomia nelle routine.
- LIVELLO INTERMEDIO:** L'alunno raggiunge e assolve gli obiettivi in modo autonomo e sicuro in situazioni consolidate.
- LIVELLO AVANZATO:** L'alunno mostra una completa padronanza, rielabora in autonomia e supporta attivamente i compagni.

SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE

Scheda di Valutazione Periodica e Finale • Bambini di 4 Anni

Curricolo Orizzontale Intermedio - Nuove Indicazioni Nazionali 2026/2027

Alunno/a:		Sezione:	
Scuola:		Anno Scol.:	2026/ 2027

IL SÉ E L'ALTRO (CONSOLIDAMENTO SOCIALE, RELAZIONI E REGOLE)

Descrittori dell'Apprendimento, Relazione e Cittadinanza	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Interagisce positivamente con i compagni e collabora stabilmente nel gioco.								
Accetta, interiorizza e rispetta le regole condivise dei laboratori e della sezione.								
Riconosce, verbalizza e gestisce in modo appropriato le proprie emozioni primarie.								
Dimostra spirito di iniziativa nella scelta e nell'organizzazione autonoma delle attività libere.								
Presta aiuto e manifesta comportamenti solidali verso i compagni in situazioni di difficoltà.								
Ha cura e riordina spontaneamente i giochi e i materiali strutturati al termine delle attività.								

IL CORPO E IL MOVIMENTO (COORDINAMENTO, CONSAPEVOLEZZA E LATERALITÀ)

Descrittori dello Sviluppo Motorio e delle Prassie	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Controlla e coordina adeguatamente gli schemi motori di base (correre, saltare, lanciare).								
Mostra una corretta coordinazione oculo-manuale e una progressiva definizione della lateralità.								
Utilizza con adeguata destrezza e precisione gli strumenti per ritagliare, incollare e manipolare.								
Controlla la prensione e adotta una corretta impugnatura dello strumento grafico (matita/pennarello).								
Rappresenta graficamente lo schema corporeo arricchito di dettagli (tronco, arti, elementi del volto).								
Provvede autonomamente ai propri bisogni di igiene personale e nella routine del pasto/vestizione.								

IMMAGINI, SUONI, COLORI (ESPRESSIONE, MANIPOLAZIONE E SENSORIALITÀ RITMERICA)

Descrittori dell'Espressione Artistico-Musicale	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Riconosce, discrimina e abbina correttamente i colori primari e le tonalità secondarie.								
Esprime vissuti ed emozioni attraverso l'uso intenzionale e variato del disegno e del colore.								

Descrittori dell'Espressione Artistico-Musicale	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Controlla il tratto riempiendo spazi grafici definiti e rispettando progressivamente i contorni.								
Manipola con padronanza svariati materiali realizzando forme plastiche tridimensionali.								
Segue, riproduce e inventa semplici sequenze ritmiche e andamenti musicali proposti.								
Esplora e discrimina le sorgenti sonore dell'ambiente distinguendo intensità, altezza e timbro.								
Usa la voce in contesti corali e partecipa attivamente a canti e drammatizzazioni di gruppo.								

I DISCORSI E LE PAROLE (SVILUPPO MORFOSINTATTICO, LESSICO E NARRAZIONE)

Descrittori della Competenza Linguistica e Comunicativa	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Mantiene l'attenzione di ascolto per un tempo prolungato durante letture e spiegazioni.								
Comprende, memorizza e riesegue consegne operative composte (istruzioni in due tempi).								
Si esprime con chiarezza articolatoria strutturando frasi complete e morfologicamente corrette.								
Utilizza un patrimonio lessicale ricco, vario e appropriato ai diversi contesti comunicativi.								
Interviene con pertinenza nelle conversazioni collettive rispettando il proprio turno di parola.								
Rievoca, verbalizza e riassume le fasi salienti di una storia ascoltata o di un'esperienza vissuta.								
Memorizza stabilmente e recita con espressività filastrocche complesse e poesie.								

LA CONOSCENZA DEL MONDO (RAGIONAMENTO LOGICO, NUMERAZIONE E RELAZIONI SPAZIO-TEMPO)

Descrittori del Pensiero Logico-Matematico e Scientifico	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifica, confronta e ordina oggetti in base a grandezza, altezza, peso e spessore.								
Classifica oggetti contemporaneamente in base a due attributi (es. forma e colore).								
Riconosce e nomina le figure geometriche piane principali (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo).								
Esegue con correttezza conteggi verbali progressivi e associa le quantità numeriche (almeno fino a 5).								
Applica e padroneggia i concetti e gli indicatori topologici spaziali (davanti/dietro, vicino/lontano, alto/basso).								
Si colloca temporalmente nella giornata scolastica distinguendo la successione cronologica delle routine.								

Descrittori del Pensiero Logico-Matematico e Scientifico	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Riconosce e descrive verbalmente i mutamenti stagionali e i fenomeni atmosferici associati.								
Formula semplici previsioni e ipotesi di causa-effetto esplorando elementi biologici e naturali.								

LEGENDA DEI LIVELLI DI SVILUPPO E DI APPRENDIMENTO MINISTERIALI

- 1 LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE:** L'alunno manifesta gli obiettivi solo se supportato attivamente e costantemente dal docente in contesti noti.
- 2 LIVELLO BASE:** L'alunno esegue compiti semplici in situazioni familiari, mostrando un'autonomia iniziale ma discontinua.
- 3 LIVELLO INTERMEDIO:** L'alunno padroneggia le competenze in modo autonomo, stabile e sicuro nei contesti di sezione consolidati.
- 4 LIVELLO AVANZATO:** L'alunno mostra spiccata padronanza e rielaborazione autonoma, applicando le abilità in contesti nuovi e aiutando i pari.

SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE

Scheda di Valutazione Finale e Screening dei Prerequisiti • Alunni di 5 Anni

Traguardi di Competenza di Fine Triennio - Nuove Indicazioni Nazionali 2026/2027

Alunno/a:		Sezione:	
Scuola:		Anno Scol.:	2026 2027

IL SÉ E L'ALTRO (IDENTITÀ, CITTADINANZA E CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA)

Descrittori delle Competenze Personali, Relazionali e Sociali	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Svilupa una forte identità personale e sa esprimere con chiarezza bisogni, opinioni e preferenze.								
Collabora attivamente per un fine comune, gestendo autonomamente i piccoli conflitti con i pari.								
Rispetta le regole e i turni di parola, assumendosi responsabilità all'interno della comunità scolastica.								
Dimostra empatia e solidarietà, supportando attivamente i compagni più giovani o in difficoltà.								
Riconosce ed esprime le proprie emozioni complesse, verbalizzando le cause scatenanti e i vissuti.								
Porta a termine compiti a lungo termine dimostrando stabilità nell'attenzione e resilienza.								

IL CORPO E IL MOVIMENTO (PRASSIE FINE-MOTORIE, VISUO-SPAZIALI E AUTONOMIA)

Descrittori di Coordinamento Motorio e Prerequisiti di Scrittura	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Controlla gli schemi motori globali in percorsi dinamici complessi coordinando ritmo ed equilibrio.								
Possiede una lateralizzazione d'uso stabilizzata (mano, occhio, piede) e ne è pienamente consapevole.								
Usa in modo preciso strumenti a pinza (forbici, punteruolo) per esecuzioni complesse su tracciati misti.								
Padroneggia l'impugnatura tripode corretta ed esercita una pressione adeguata sul foglio.								
Esegue grafismi, tracciati continui (linee ondulate, a zig-zag) rispettando la direzionalità sinistra-destra.								
Rappresenta lo schema corporeo in modo completo, proporzionato e ricco di dettagli anatomici.								
Cura autonomamente la propria igiene personale, il riordino degli spazi e la gestione degli indumenti.								

IMMAGINI, SUONI, COLORI (CREATIVITÀ ARTISTICA, PROGETTAZIONE E LETTURA MULTIMEDIALE)

Descrittori dell'Espressione Visiva, Musicale e Multimediale	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Pianifica la propria produzione grafica coordinando sfondo, soggetti principali e relazioni spaziali.								

Descrittori dell'Espressione Visiva, Musicale e Multimediale	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Sperimenta con intento espressivo svariate tecniche pittoriche e plastiche (collage, argilla, riciclo).								
Riproduce fedelmente sequenze ritmiche complesse associando accenti forti/deboli e pause musicali.								
Commenta, analizza e descrive le proprie sensazioni emotive durante l'ascolto di brani musicali diversi.								
Esprime interesse, legge e decodifica messaggi visivi, simboli multimediali ed icone tecnologiche.								
Partecipa attivamente a spettacoli, drammatizzazioni e canti corali ricoprendo ruoli precisi.								

I DISCORSI E LE PAROLE (COMPETENZA LINGUISTICA E PREREQUISITI DELLA LETTO-SCRITTURA)

Descrittori di Ascolto, Parlato e Consapevolezza Fonologica	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Ascolta e comprende narrazioni strutturate complesse, cogliendone nessi causali e logici impliciti.								
Racconta e sintetizza una storia rispettando rigorosamente la corretta successione logico-temporale.								
Parla fluentemente costruendo strutture morfosintattiche evolute (coordinate e subordinate).								
Effettua con precisione la segmentazione sillabica di parole ed identifica rime/omofonie.								
Riconosce il fonema iniziale e finale di una parola stimolo proposta oralmente dall'insegnante.								
Discrimina i diversi grafemi e sa copiare/riprodurre parole o brevi frasi in stampato maiuscolo.								
Manifesta curiosità e formula ipotesi sul significato della lingua scritta (lettura di loghi o parole note).								

LA CONOSCENZA DEL MONDO (PENSIERO MATEMATICO, CODING UNPLUGGED E RAGIONAMENTO SCIENTIFICO)

Descrittori di Logica, Numero, Spazio-Tempo e Pensiero Computazionale	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Esegue raggruppamenti complessi, seriazioni ed organizza dati usando matrici e tabelle a doppia entrata.								
Conta in avanti e all'indietro associando in modo stabile la quantità al simbolo grafico del numero (1-10).								
Risolve intuitivamente semplici calcoli e problemi matematici concreti applicati a contesti d'uso quotidiano.								
Esegue ed elabora percorsi logici/algoritmi lineari tramite attività di Coding Unplugged o robotica.								
Padroneggia i concetti geometrici di confine, regione interna/ esterna ed orienta gli oggetti nello spazio.								
Colloca correttamente fatti e ricordi personali nell'asse temporale (ieri, oggi, domani / passato, presente, futuro).								

Descrittori di Logica, Numero, Spazio-Tempo e Pensiero Computazionale	METÀ ANNO				FINE ANNO			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Riconosce, ordina e nomina la successione temporale ciclica dei giorni della settimana, dei mesi e delle stagioni.								
Formula ipotesi, progetta e verifica esperimenti scientifici empirici descrivendone i risultati ottenuti.								

LEGENDA DEI LIVELLI DI SVILUPPO E DI APPRENDIMENTO MINISTERIALI

- 1 LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE:** L'alunno manifesta gli obiettivi solo se supportato attivamente e costantemente dal docente in contesti noti.
- 2 LIVELLO BASE:** L'alunno esegue compiti semplici in situazioni familiari, mostrando un'autonomia iniziale ma discontinua.
- 3 LIVELLO INTERMEDIO:** L'alunno padroneggia le competenze in modo autonomo, stabile e sicuro nei contesti di sezione consolidati.
- 4 LIVELLO AVANZATO:** L'alunno mostra spiccata padronanza e rielaborazione autonoma, applicando le abilità in contesti nuovi e aiutando i pari.

SCHEDA DI PASSAGGIO E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE IN USCITA

Alunno/a:		Plesso:	
Data di Nascita:	____/____/____	Sezione:	
Anno Scolastico:	2026/2027	Livello:	5 ANNI / Passaggio Primo Ciclo

INDICATORI SPECIFICI DI LIVELLO (DA IMAGE_3.PNG E CURRICOLO)	CAMPI DI ESPERIENZA / ASSI CULTURALI	GIUDIZIO SINTETICO
ASPETTI COMPORTAMENTALI, RELAZIONALI E DI CITTADINANZA		
Sa eseguire un'attività senza distrarsi o distrarre i compagni; mostra tenuta cognitiva.	Il sé e l'altro (Storico-Sociale)	
Dimostra di saper supportare ritardi nella gratificazione e cooperare attivamente.	Il sé e l'altro	
Segue abitualmente le istruzioni e le regole condivise e co-costruite della sezione.	Il sé e l'altro / Educazione Civica	
Se richiesto, cambia attività insieme al resto della classe superando l'egocentrismo.	Il sé e l'altro	
Ha una buona capacità di cooperare con i compagni e lavorare attivamente in team.	Il sé e l'altro / Cittadinanza	
Risolve semplici problemi da solo o propone soluzioni condivise nei piccoli conflitti.	Il sé e l'altro / Imparare a imparare	
Si adegua facilmente alle nuove situazioni manifestando fiducia nelle proprie capacità.	Il sé e l'altro	
Si dimostra interessato e curioso nei confronti degli apprendimenti (scrittura, calcolo).	Il sé e l'altro / Prerequisiti Primaria	
MOTRICITÀ E CONSAPEVOLEZZA CORPOREA		
Ha una buona coordinazione generale dei movimenti e controllo degli schemi motori combinati.	Il corpo e il movimento	
Ha una buona capacità nei compiti di motricità fine e controllo grafomotorio della prensione.	Il corpo e il movimento (Grafomotricità)	
COMPRENSIONE LINGUISTICA E ASCOLTO		
Ascolta e segue le conversazioni e le argomentazioni affrontate in classe in modo adeguato.	I discorsi e le parole (Dei Linguaggi)	
Capisce il significato delle parole che l'insegnante usa arricchendo il proprio lessico.	I discorsi e le parole	
Comprende le istruzioni date a voce ed esegue compiti operativi e consegne complesse.	I discorsi e le parole	
ESPRESSIONE ORALE E PRODUZIONE VERBALE		
Ha una buona capacità di raccontare un episodio a cui ha assistito rispettando l'ordine cronologico.	I discorsi e le parole	

INDICATORI SPECIFICI DI LIVELLO (DA IMAGE_3.PNG E CURRICOLO)	CAMPI DI ESPERIENZA / ASSI CULTURALI	GIUDIZIO SINTETICO
Riesce ad esprimere in modo chiaro e grammaticalmente corretto i propri pensieri e bisogni.	I discorsi e le parole	
Ha un ricco vocabolario e sperimenta rime, fonologia (sillabe iniziali/finali) e nessi logici.	I discorsi e le parole	
Sa descrivere una semplice storiella rappresentata in una serie di vignette.	I discorsi e le parole / Pre-lettura	
Esprime una corretta struttura morfo-sintattica (singolare/plurale, accordi, verbi).	I discorsi e le parole	
METACOGNIZIONE E APPROCCIO LOGICO		
Quando non capisce qualcosa, sembra rendersene conto e formula domande pertinenti.	La conoscenza del mondo / Imparare a imparare	
Di fronte a situazioni di difficoltà non tende ad abbandonare il compito ma persiste.	La conoscenza del mondo / Sviluppo Critico	
ATTIVITÀ ORGANIZZATIVE, LOGICO-MATEMATICHE E MULTILINGUISTICHE		
Riesce a imparare brevi filastrocche a memoria e familiarizza con i suoni dell'Inglese.	I discorsi e le parole / Multilinguistica	
Associa la quantità numerica al relativo simbolo (entro il 10) ed esegue algoritmi di Coding.	La conoscenza del mondo / DigComp 3.0	

LEGENDA NUOVI GIUDIZI SINTETICI MINISTERIALI (LEGGE 150/2024 & O.M. 3/2025)

OTTIMO:	Padronanza completa, continuativa e autonoma delle competenze, anche in contesti nuovi. Ottima gestione logica.
DISTINTO:	Attività svolte in modo autonomo e sicuro; affronta con successo situazioni articolate con rarissimi errori.
BUONO:	Porta a termine compiti di media difficoltà in autonomia. Uso continuo delle abilità nei contesti noti.
DISCRETO:	Applica abilità in compiti semplici in parziale autonomia. Nelle situazioni non note richiede l'aiuto del docente.
SUFFICIENTE:	Livello essenziale delle competenze; esegue compiti solo in contesti noti sotto la supervisione dell'adulto.
NON SUFFICIENTE:	Incertezze e difficoltà sistematiche. Non svolge le attività in autonomia e richiede supporto costante.

ISTITUTO OMNICOMPRENSIVO "SAN TOMMASO D'AQUINO"

Scuola dell'Infanzia • Grottaminarda

Raccordo Curricolo Verticale 2026/2027- Adeguamento

O.M.n.3/2025(Giudizi Sintetici)

SCHEDA DI VALUTAZIONE FINALE E DI PASSAGGIO (5 ANNI)

Alunno/a:	_____	Plesso:	_____
Data di Nascita:	____/____/____	Sezione:	_____
Anno Scolastico:	2026 / 2027	Livello:	5 ANNI (Ultimo Triennio)

PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA RACCORDATI	GIUDIZIO SINTETICO
Lingua Italiana e Argomentazione Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, raccontare le proprie esperienze in ordine cronologico e adottare un registro appropriato; sa argomentare, spiegare idee e motivare scelte nel team.	Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole / Il sé e l'altro	
Logica e Problem Solving Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali; esegue seriazioni, raggruppamenti complessi e tabelle a doppia entrata.	Competenza matematica, in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo	
Pensiero Computazionale e Media Conosce la funzione dei dispositivi tecnologici; pianifica percorsi e algoritmi logici complessi attraverso il Coding Unplugged e la robotica educativa (es. Bee-Bot) distinguendo lo schermo dalla realtà (DigComp 3.0).	Competenza digitale	La conoscenza del mondo / Immagini, suoni, colori	
Spazio, Tempo e Corpo Si orienta con sicurezza nello spazio reale e grafico discriminando la destra/sinistra; controlla schemi motori combinati, si colloca nel tempo storico personale (passato/presente/futuro) e coordina la grafomotricità.	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Il corpo e il movimento / La conoscenza del mondo	
Espressione Artistica e Culturale Osserva, descrive e attribuisce significato a fenomeni e produzioni artistiche; realizza elaborati con tecniche miste e riciclo; accompagna brani con semiografia musicale non convenzionale controllando la voce.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Immagini, suoni, colori / Il corpo e il movimento	

PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA RACCORDATI	GIUDIZIO SINTETICO
Autonomia, Impegno e Relazione Ha consapevolezza delle proprie potenzialità, dei limiti e della propria storia; si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato operando da solo e in team; gestisce i conflitti verbali proponendo soluzioni.	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Il sé e l'altro	
Cittadinanza e Cooperazione Rispetta le regole condivise e la vita scolastica, collabora attivamente per il bene comune, co-costruisce regole di giochi complessi e rispetta le diversità personali, di genere e culturali come risorsa (Educazione Civica).	Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro	
Salute e Cura dell'Ambiente Assume comportamenti corretti per la tutela della salute (postura, riposo); cura l'igiene personale e post-mensa in totale autonomia; differenzia e riordina i materiali rispettando e curando l'ambiente scolastico e naturale.	Competenza in materia di cittadinanza	Il corpo e il movimento / Il sé e l'altro / La conoscenza del mondo	
Familiarizzazione Lingua Inglese Familiarizza attivamente con i suoni e la fonetica della lingua inglese attraverso l'ascolto e la riproduzione di canzoni, filastrocche e vocaboli di uso comune (colori, numeri, saluti).	Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	

LEGENDA NUOVI GIUDIZI SINTETICI (D.L. 150/2024 & O.M. 3/2025)

OTTIMO: L'alunno manifesta una padronanza completa, continuativa e in totale autonomia delle competenze, anche in contesti nuovi. Dimostra originalità e ottimale gestione dei processi logici.

DISTINTO: Svolge le attività in modo autonomo e consapevole, mostrando una sicura padronanza delle abilità e affrontando con successo situazioni articolate con rarissimi errori.

BUONO: Porta a termine compiti di media difficoltà in autonomia. Utilizza le proprie abilità in modo continuo nei contesti noti, con lievi incertezze in quelli complessi.

DISCRETO: Applica abilità e conoscenze portando a termine compiti semplici in parziale autonomia. In situazioni più articolate o non note necessita dell'orientamento del docente.

SUFFICIENTE: Manifesta un livello essenziale di competenze, svolgendo i compiti operativi solo in situazioni note e ricorrenti, prevalentemente con il supporto e la supervisione dell'adulto.

NON SUFFICIENTE: Mostra difficoltà sistematiche nel consolidamento delle abilità di base. Non svolge autonomamente le attività e richiede un supporto costante anche in consegne molto semplici.