



Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"G. BERTESI"

Scuola ad indirizzo musicale

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado
PIAZZA ITALIA, 3 - SORESINA (CR) - Tel. 0374 342004

Codice meccanografico: cric80000p - C.F. 92006630195

email: cric80000p@istruzione.it pec: cric80000p@pec.istruzione.it sito web: www.icbertesi.edu.it

Codice Univoco di fatturazione elettronica: UFRSTS



Approvato dal Collegio dei Docenti nella seduta del 29 Giugno 2026 con delibera n.83

INTRODUZIONE

Il presente Curricolo d'Istituto è elaborato alla luce delle Indicazioni Nazionali 2025 per la Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione firmate il 9 dicembre 2025 e rappresenta l'aggiornamento del Curricolo Verticale già costruito secondo le Indicazioni 2012.

Il presente Curricolo Verticale sarà attivo dall'a.s. 2026/27. Esso tiene conto delle "Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei" di cui all'art.10, comma 4, del D. Lgs. 13 aprile 2017, n. 65, del D.lgs. del D. Lgs.65/2017, D. Lgs.62/20217; delle life skills e delle soft skills, delle competenze chiave europee del 2018 e costituisce la cornice pedagogica e organizzativa che orienta l'azione educativa dai 3 ai 14 anni, garantendo continuità, coerenza e progressione dell'apprendimento.

- Nella Scuola dell'Infanzia, il curricolo valorizza i campi di esperienza, promuove lo sviluppo globale del bambino e predispone percorsi di continuità verso la Scuola Primaria.
- Nella classe prima della Scuola Primaria, sostiene l'ingresso degli alunni nel nuovo ordine di scuola, favorisce l'acquisizione delle prime competenze di base e consolida le capacità personali e relazionali.
- Nel primo anno della Scuola Secondaria di Primo Grado, accompagna gli studenti nel passaggio alla dimensione disciplinare, potenzia il pensiero critico, il modo di studio, la cittadinanza e le competenze digitali.

Il Curricolo è inteso come strumento dinamico, da contestualizzare nelle classi e nei team docenti, con particolare attenzione all'inclusione, ai bisogni educativi specifici e alla valorizzazione dei talenti individuali. L'obiettivo è assicurare a tutti gli alunni un percorso formativo unitario, graduale e significativo, in linea con le finalità della scuola del primo ciclo.

FINALITÀ

L'Istituto Comprensivo "Giacomo Bertesi", in attuazione delle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia e il Primo Ciclo di Istruzione (2025), persegue le seguenti finalità educative e formative:

- promuovere lo sviluppo integrale della persona: sostenere la crescita armonica di ogni alunno nei suoi aspetti cognitivi, emotivi, relazionali, corporei, estetici e morali, riconoscendo la singolarità di ciascuno e valorizzandone le potenzialità.
- garantire il benessere e la qualità dell'esperienza scolastica: assicurare un ambiente accogliente, sicuro, motivante e inclusivo, in cui ogni bambino e ragazzo possa sentirsi rispettato, ascoltato e accompagnato nel proprio percorso di apprendimento.
- favorire l'acquisizione delle competenze essenziali: guidare gli alunni verso l'acquisizione delle competenze di base, disciplinari e trasversali, che costituiscono il fondamento per la costruzione del pensiero critico, della creatività, della capacità di risolvere problemi e del metodo di studio.
- rafforzare il senso di identità e di appartenenza: sostenere la formazione dell'identità personale e sociale attraverso esperienze significative, relazioni positive e la partecipazione attiva alla vita scolastica, favorendo il dialogo tra culture e generazioni.
- promuovere l'inclusione e la partecipazione di tutti: garantire pari opportunità di apprendimento, adottando metodologie inclusive e flessibili, attenzione ai bisogni educativi specifici e valorizzazione dei talenti individuali.
- favorire la continuità educativa e didattica: assicurare un percorso coerente e progressivo dai 3 ai 14 anni, curando i passaggi tra i diversi ordini di scuola e costruendo un curriculum unitario che accompagni gli alunni nel loro sviluppo graduale.
- sostenere la creatività, l'espressione e l'immaginazione: incoraggiare linguaggi diversi - verbali, artistici, corporei, digitali - come strumenti di comunicazione, conoscenza e crescita personale.
- costruire un'alleanza educativa con le famiglie e il territorio: collaborare con le famiglie, gli enti locali, le realtà culturali e associative del territorio, valorizzando il contributo di tutti nella costruzione di una comunità educante.
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri;
- potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro; accompagnare gli alunni a un utilizzo consapevole, sicuro e critico delle tecnologie digitali, sviluppando competenze comunicative, informative e collaborative adeguate ai contesti contemporanei.
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico;
- potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con Bisogni Educativi Speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari e educativi del territorio e delle associazioni di settore

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'Italiano nonché alla lingua Inglese e ad altre lingue dell'Unione Europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content Language Integrated Learning (CLIL)
- alfabetizzazione e perfezionamento dell'Italiano come lingua seconda attraverso corsi e laboratori per studenti di cittadinanza o di lingua non italiana, da organizzare anche in collaborazione con gli enti locali e il terzo settore, con l'apporto delle comunità di origine, delle famiglie e dei mediatori culturali
- definizione di un sistema di orientamento
- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica.

Relativamente all'introduzione dell'Intelligenza artificiale si perseguiranno le seguenti finalità:

- miglioramento dell'apprendimento e valorizzazione delle potenzialità degli studenti, utilizzando l'IA per adattare i percorsi educativi sulla base delle singole esigenze e integrando strumenti digitali avanzati per favorire una didattica più efficace e in linea con le sfide del mondo contemporaneo, con particolare riferimento alle metodologie didattiche per l'insegnamento delle discipline STEM;
- promozione dell'inclusione, favorendo interventi mirati che potenzino i processi di integrazione e contrastino la dispersione scolastica;
- realizzazione di ambienti sicuri e stimolanti per l'apprendimento;
- garantire una preparazione continua e specifica per l'adozione di nuove tecnologie, creando le condizioni per un'efficace integrazione dell'IA nei processi educativi e promuovendo un ambiente scolastico, capace di innovarsi e di rispondere alle esigenze degli studenti e della società.

All'inizio di ogni anno scolastico, per ciascuna delle otto competenze, il team docente sceglierà e adeguerà alla realtà della propria classe quegli obiettivi educativi generali che siano ritenuti più pertinenti ad essa.

Secondo la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 "relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente" (2018/C 189/01), le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:

- la **CONOSCENZA** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- per **ABILITÀ** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- gli **ATTEGGIAMENTI** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

QUADRO DI RIFERIMENTO COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. Competenza digitale
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

RIFERIMENTI NORMATIVI E CULTURALI

- Regolamento sull'autonomia scolastica (D.P.R. 275/1999).
- D. Lgs. 13/2013 – Sistema nazionale di certificazione delle competenze.
- Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio UE del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) – Competenze chiave.
- Raccomandazione del Consiglio UE del 22 maggio 2018 – Competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- C.M. 13 febbraio 2015 – Linee guida per la certificazione delle competenze al termine del primo ciclo.
- Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione (Legge 107/2015).
- Piano Scuola 4.0 – PNRR Missione 4 "Istruzione e ricerca" (2021).
- Linee guida per l'Orientamento (D.M. 328/2022).
- Normativa sull'inclusione: Legge 104/1992 e disposizioni vigenti per l'inclusione scolastica.
- Quadro di riferimento INVALSI del I ciclo – Italiano e Matematica.

CORRISPONDENZA
CAMPI DI ESPERIENZA / AMBITI DISCIPLINARI / DISCIPLINE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Campi di Esperienza	Ambiti Disciplinari	Discipline
I Discorsi e le Parole	Area linguistica	Italiano Inglese Francese
Conoscenza del Mondo	Area scientifico logico – matematica	Matematica Scienze Tecnologia
Il Sé e l'Altro	Ambito socio-antropologico	Storia - Cittadinanza Geografia Religione
Il Corpo in movimento	Area motoria	Scienze motorie e sportive
Immagini, Suoni, Colori	Ambito espressivo	Arte e Immagine Musica

SCANSIONE TEMPORALE DI ENTRATA IN VIGORE NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI 2025

Anno scolastico	Infanzia	Primaria	Secondaria di I grado	Note e Deroghe
2025/2026	Fase preparatoria	Fase preparatoria	Fase preparatoria	Aggiornamento dei curricoli d'Istituto (PTOF) da parte dei Collegi dei Docenti
2026/2027	Tutte le Sezioni	Classi Prime	Classi Prime	Avvio ufficiale. Possibile avvio facoltativo dell'Educazione Linguistica Latina (LEL) nelle Classi Seconde e Terze, Secondaria di I grado
2027/2028	a regime	Classi Seconde e Terze	Classi Seconde	Introduzione specifica dei nuovi programmi di Storia nella Classe Terza della Primaria
2028/2029	a regime	Classi Quarte	Classi Terze	Scadenza definitiva delle Indicazioni 2012 per la Secondaria di I grado
2029/2030	a regime	Classi Quinte	a regime	Completamento progressivo della Primaria
2030/2031	a regime	a regime	a regime	Scadenza definitiva delle Indicazioni 2012 per la Scuola Primaria (tutto il primo ciclo a regime)

CURRICOLO VERTICALE SCUOLA DELL'INFANZIA

ITALIANO Campo di esperienza IL SÉ E L'ALTRO

Riferimento: Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Riferimento: raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio 22/5/2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima e senso morale
- Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni.
- Utilizzare le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro per comprendere i cambiamenti e le continuità storiche, sviluppando autonomia e sicurezza negli spazi familiari e nelle dinamiche sociali.
- Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità.
- Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.
- Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima germinale consapevolezza dei valori costituzionali e riconoscendo le diverse appartenenze e tradizioni culturali politiche religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
- Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo	- Scoprire quali sono le proprie emozioni e i propri stati d'animo (gioia, tristezza, rabbia, paura...)	- Riconoscere le emozioni e saperle nominare. - Mettere in atto semplici strategie per gestire i propri stati d'animo
- Ricerare le prime risposte anche fantasiose e immaginarie, ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla condivisione delle proprie esperienze personali	- Condividere avvenimenti significativi della quotidianità vissuta.	- Esprimere verbalmente o attraverso il corpo il proprio stato d'animo, il proprio pensiero relativo ad avvenimenti significativi - Ascoltare le esperienze degli altri con rispetto
- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri	- Avvicinarsi al gioco condiviso e alle prime relazioni con i compagni	- Giocare, rispettando l'altro. - Partecipare a giochi di gruppo, in modo attivo - Accettare e rispettare semplici regole di gioco
- Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti	- Saper esprimere il proprio disagio - Accettare l'aiuto dell'adulto	- Riconoscere il proprio stato d'animo - Proporre soluzioni con il supporto dell'adulto attraverso il dialogo - Mediare tra i diversi punti di vista con l'aiuto della figura adulta o in autonomia
- Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro	- Riconoscere la scansione temporale della giornata anche attraverso le attività di routine quotidiane - Primo utilizzo di termini legati al tempo	- Collocare eventi personali nel tempo. - Usare correttamente espressioni temporali nella conversazione e durante la narrazione
- Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza	- Osservare e nominare oggetti, simboli delle tradizioni familiari	- Confrontare, usi e costumi familiari con quelli degli altri bambini - Riconoscere e descrivere segni e simboli delle tradizioni del proprio territorio
ESPERIENZE Esempi esplicativi	- Giochi di gruppo finalizzati alla conoscenza reciproca, al rispetto e alla collaborazione, giochi di ascolto e	- Giochi di gruppo e a squadre finalizzati alla collaborazione e alla condivisione, attività ludiche condivise, conversazioni guidate su

	rilassamento, giochi di ruolo e drammatizzazione, attività legate alle tradizioni del territorio	temi riguardanti l'amicizia e rispetto la pace, la fratellanza e i diritti la diversità, inclusione..
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni		

Campo di esperienza IL CORPO E IL MOVIMENTO

Riferimento: Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Riferimento: raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio 22/5/2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Maturare una prima padronanza della propria corporeità, nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche.
- Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutica, individuali o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile.
- Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente.
- Saper assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.
- Sviluppare un corretto e completo schema corporeo.
- Riconoscere i segnali e ritmi di funzionamento del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo.

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
- Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le proprie capacità percettive e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente	- Riconoscere e discriminare le sensazioni (caldo/freddo, ruvido/liscio, pesante/leggero) attraverso il contatto corporeo - Utilizzare la mimica facciale e la postura per esprimere emozioni semplici (gioia, paura, rabbia, tristezza) - Associare il movimento del corpo a uno stimolo sonoro o visivo (es. fermarsi quando la musica si interrompe)	- Utilizza i sensi in modo mirato per orientarsi, risolvere piccoli problemi o descrivere con il corpo una sensazione - Modula il proprio movimento in base allo stato emotivo personale, del partner di gioco o del gruppo - Dimostra una buona coordinazione, sa ascoltare i segnali di stanchezza, fame, motivazione del proprio corpo
- Orientarsi nello spazio, sapersi muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico	- Acquisire schemi motori di base	- Orientarsi nello spazio scolastico e di vita quotidiana attraverso semplici concetti tipo Lodge
- Controllare l'esecuzione dei propri gesti e movimenti corporei anche attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutica, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri	- Partecipare ai giochi con i compagni interagendo con loro	- Acquisire coscienza e controllo del corpo nella sua totalità - Controllare il corpo anche attraverso musica e ritmo
- Sperimentare una pluralità di schemi posturali e motori, all'interno dei giochi individuali di gruppo, con l'utilizzo di semplici attrezzi e alternando lo svolgimento in spazi interni e spazi esterni	- Attuare una varietà di schemi e posture motorie e di equilibrio	- Capacità di utilizzare semplici attrezzi per l'attività motoria - Consapevolezza dello spazio nel quale muoversi
- Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti, imparando a rappresentarlo da fermo e in movimento	- Riconosce e nomina le varie parti del proprio corpo - Rappresenta graficamente anche in forma di scarabocchio il proprio corpo	- Rappresenta la figura umana con particolari sia in modalità statica che dinamica
- Attuare corrette pratiche di cura di sé, d'igiene e di alimentazione, apprese in modalità ludica	- Inizia a conoscere e agire, in modo adeguato, i vari momenti di routine e di cura di se stesso legati all'igiene e alla	- Eseguire autonomamente e correttamente le pratiche quotidiane di

- <i>Percepire e saper comunicare i propri malesseri, dolori e difficoltà legati al corpo</i>	alimentazione con il sostegno dell'adulto	pulizia riconoscendo i momenti in cui sono necessarie. - Collaborare al riordino dei propri oggetti personali. - Identificare e descrivere con precisione la sede e l'intensità di un malessere fisico o di un dolore - Ascoltare e comunicare tempestivamente i segnali inviati dal corpo legati agli stati interni, associandoli alla richiesta di un aiuto mirato
ESPERIENZE Esempi esplicativi	- Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio - Denominare parti e funzioni - Eseguire giochi motori Ideare ed eseguire “danze” per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc. - Eseguire esercizi legati agli schemi corporei di base, giochi di equilibrio, attività sensoriali laboratori, attività ludiche per interiorizzare comportamenti per prevenire i rischi; attività e giochi sull'educazione alimentare, giochi in giardino di educazione stradale	
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni		

Campo di esperienza IMMAGINI SUONI COLORI

Riferimento: Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Riferimento: raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio 22/5/2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, eccetera.), Sperimentandoli in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità.
- Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, attraverso diversi linguaggi espressivi, come la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le attività manipolativi, sperimentando materiali strumenti e tecniche creative.
- Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti delle fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale.
- Maturare una prima competenza critico-riflessiva rispetto ai messaggi veicolati dalle produzioni artistiche.
- Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali.
- Partecipare con interesse e piacere a spettacoli (teatrali, musicali, di animazione, eccetera.).
- Ampliare le proprie modalità espressive attraverso l'esplorazione, mediata dall'insegnante, delle potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali.

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
- Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali	- Esplora il linguaggio artistico attraverso i sensi - Partecipa con interesse - Riconosce i colori fondamentali	- Riconosce, discrimina e descrive varie attività artistiche - Utilizza tecniche diverse per l'espressione artistica
- Narrare le proprie esperienze, o semplici storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali - Realizzare piccole produzioni artistiche sperimentando le varie possibilità fornite dal corpo e dalla propria voce, utilizzando materiali e strumenti di varia natura, tecniche	- Sperimenta liberamente la voce, il corpo i colori e i diversi materiali per il puro piacere di scoprire cosa possono fare. - Manifesta i propri stati d'animo attraverso mimiche spontanee.	- Utilizza il corpo, la voce e il disegno per inviare un messaggio preciso o raccontare un fatto - Modula e regola i propri movimenti, il tono di voce e la mimica facciale in base alla situazione o al personaggio da interpretare

espressive e creative, per esprimere e comunicare emozioni sentimenti, stati d'animo e desideri	- Esplora materiali diversi e produce manufatti spontanei	
- Sviluppare interesse per la fruizione di opere d'arte per l'ascolto della musica e la pratica coreutica - Sperimentare e combinare elementi musicali di base attraverso la produzione di semplici sequenze sonore con l'impiego della voce, del corpo e degli oggetti come strumenti	- Mostra curiosità e attenzione spontanea davanti a un'opera d'arte visiva, a un brano musicale o a ballo - Muovere il corpo liberamente seguendo il ritmo e sapersi fermare quando la musica si interrompe - Produrre suoni e rumori liberi sperimentando con la voce, battendo le mani/piedi o percuotendo gli oggetti a disposizione	- Esprime preferenze personali verso un brano o un'opera e descrive l'emozione che suscitano - Partecipa a semplici danze collettive o coreografie, coordinando i propri movimenti nello spazio - Combina intenzionalmente suoni diversi per creare una breve sequenza ritmica mantenendo la regolarità del ritmo controllandone intensità e velocità
- Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici e musicali, utilizzando anche semplici simboli di notazione informale	- Sperimentare l'uso di diversi strumenti scoprendo che il proprio gesto lascia un segno visivo nello spazio - Manipolare materiali morbidi modificandone la forma attraverso azioni globali (schiacciare, strappare, fare palline) - Produrre contrasti sonori evidenti usando la voce, il corpo o piccoli oggetti - Associare un segno grafico semplice a un evento sonoro guidato dall'insegnante (es. fare un salto quando vede un punto grande, battere le mani quando vede una linea)	- Utilizza linee, forme e colori in modo intenzionale per rappresentare la realtà, se stessi o un'emozione, controllando il tratto dentro uno spazio definito - Coordina la manipolazione fine per assemblare e dare una forma riconoscibile o simbolica ai materiali - Riconosce, riproduce e varia l'altezza e la durata dei suoni, organizzandoli in semplici schemi ritmici - Inventare, "scrivere" e leggere semplici simboli grafici per registrare e riprodurre una sequenza
- Interfacciarsi, con la mediazione didattica dell'insegnante, ai nuovi linguaggi della comunicazione	- Identifica e distingue i principali strumenti tecnologici presenti nell'ambiente quotidiano e scolastico - Sa utilizzare un dispositivo tecnologico per compiere azioni semplici e mirate con la mediazione diretta dell'adulto	- Utilizza lo strumento tecnologico come mezzo per creare e documentare (es. scattare una fotografia a un dettaglio della natura, registrare la propria voce per un messaggio, disegnare su un tablet) - Inizia a comprendere che l'uso degli schermi richiede tempi limitati e regole condivise, distinguendo tra un utilizzo attivo per creare e scoprire e uno passivo - Riconosce che i contenuti digitali (es. un cartone animato o un'immagine modificata) sono finzioni o rappresentazioni della realtà e non la realtà stessa
ESPERIENZE Esempi esplicativi		
- Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico - Drammatizzare situazioni, testi ascoltati, rappresentazioni grafiche e tridimensionali con l'uso di materiali diversi, ascoltare brani musicali, - Disegnarne le evocazioni emotive, muoversi a ritmo di musica, produrre sequenze sonore - Esplorare il paesaggio sonoro circostante - Ideare semplici storie da drammatizzare - Uscire sul territorio per osservare l'ambiente per visitare mostre e luoghi		
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni		

ITALIANO - Campo di esperienza I DISCORSI E LE PAROLE

Riferimento: Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

- Competenza alfabetica funzionale

- Competenza multilinguistica
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Riferimento: raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio 22/5/2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Padroneggiare la lingua italiana, mostrando di comprendere e di produrre enunciati semplici incontrati nella propria esperienza quotidiana
- Raccontare le proprie esperienze esprimendo in maniera appropriata emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri
- Ascoltare con attenzione, narrazioni e racconti rielaborare contenuti e inventare storie
- Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzioni di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati
- Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi
- Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua
- Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa
- Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica che anticipano la scrittura

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
- Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata - Comprendere parole e discorsi e padroneggiare un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso	- Utilizza correttamente i vocaboli della lingua italiana - Comprende semplici discorsi	- Padroneggia e amplia il proprio vocabolario - Partecipa a scambi comunicativi - Sa raccontare episodi o brevi storie
- Esprimere attraverso il linguaggio verbale, emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri	- Inizia a comunicare gusti, preferenze e bisogni personali	- Esprime verbalmente emozioni e stati d'animo - Comunica desideri e racconta, esperienze personali
- Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati - Giocare con le parole e loro componenti, anche inventando nuove sequenze verbali	- Sperimenta suoni e parole nuove, anche inventate in modo ludico	- Formula ipotesi sul significato dei vocaboli - Sperimenta giochi di parole
- Chiedere e offrire spiegazioni a partire da esperienze comunicative, reali	- Chiede spiegazioni sul linguaggio di uso quotidiano	- Chiede spiegazioni e fornisce prime spiegazioni sul significato dei termini usati quotidianamente
- Apprendere e praticare rime, filastrocche, drammatizzazioni	- Si avvicina con curiosità, rime filastrocche che dramma	- Apprende e ripete in modo ludico, rime, filastrocche e sperimenta una prima forma di dramma
- Ascoltare narrazioni e imparare a narrare, anche lasciando spazio all'immaginazione	- Ascolta con interesse, comprende storie, racconti	- Ascolta con interesse crescente, rielabora ripete aggiungendo elementi personali e immaginari
- Scoprire l'esistenza e la diversità di altre lingue - Familiarizzare con una lingua diversa dall'italiano	- Scopre che esistono parole diverse dalla propria lingua e mostra curiosità nei loro confronti	- Si avvicina alla lingua straniera in maniera ludica, e con interesse
- Incontrare e sperimentare le prime forme di linguaggio scritto	- Mostra curiosità verso simboli grafici	- Decodifica simboli grafici e inizia a sperimentare le prime forme di scrittura autonoma
ESPERIENZE Esempi esplicativi	Circle time, ascolto di narrazioni, letture animate, giochi linguistici, lettura di immagini, attività laboratoriali	Circle time, conversazioni su esperienze vissuto personale, impressioni ed emozioni, drammatizzazioni, giochi linguistici e meta linguistici approccio al codice scritto, esperienze laboratoriali

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni**Campo di esperienza LA CONOSCENZA DEL MONDO**

Riferimento: Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza matematica e in scienze, tecnologia e ingegneria
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale
- Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Riferimento: raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio 22/5/2018

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

- Avere una prima consapevolezza del ciclo di vita, delle stagioni, dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, delle modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana.
- Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata e della settimana.
- Riferire correttamente eventi di un passato recente e sapersi confrontare con eventi prevedibili in un futuro immediato e prossimo.
- Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia.
- Rappresentare con il disegno o comunicare verbalmente, alcuni aspetti di spazi vissuti e osservati, anche esprimendo il legame emotivo con luoghi e spazi conosciuti.
- Riconoscere semplici forme geometriche.
- Avviarsi al concetto di numero e operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto.
- Maturare le prime competenze in ambito logico.

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
- <i>Imparare ad osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali, per riconoscerne i principali processi di cambiamento</i>	- Scopre e riconosce le varie parti del proprio corpo - Esplora attraverso l'utilizzo dei sensi con curiosità gli ambienti a lui familiari - Manifesta interesse per piante e animali - Osserva fenomeni della natura	- Osserva le differenze e i cambiamenti nel proprio corpo - Riconosce la differenza tra essere viventi e non viventi e il ciclo vitale di piante e animali - Formula ipotesi su fenomeni naturali e artificiali
- <i>Conoscere il ritmo delle diverse fasi della giornata scolastica, imparando ad utilizzare le categorie di prima/dopo, precedente/successivo, eccetera</i>	- Conosce il ritmo delle routine quotidiane - Utilizza i concetti di prima e dopo	- Riconosce le diverse fasi della giornata scolastica - Costruisce sequenze in ordine logico temporale
- <i>Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto, avanti/indietro, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori</i>	- Sperimenta fisicamente con il proprio corpo le categorie spaziali	- Sperimenta le categorie spaziali - Descrive verbalmente e attraverso la rappresentazione grafica le varie categorie spaziali
- <i>Orientarsi nello spazio della scuola, conoscendo la posizione, la denominazione e la funzione degli spazi per arrivare poi all'esplorazione di luoghi fuori dalla scuola</i> - <i>Imparare ad eseguire un percorso a partire da semplici indicazioni verbali, avvalendosi anche del coding e rappresentarlo attraverso il disegno</i>	- Riconosce e sa nominare i luoghi principali della scuola - Si sposta autonomamente e su richiesta dell'adulto - Inizia ad osservare gli spazi al di fuori dell'ambiente scolastico	- Sa orientarsi in spazi meno familiari e riconosce punti di riferimento esterni alla scuola - Pianifica ed Esegue percorsi complessi, descrive e rappresenta graficamente lo spazio
- <i>Eseguire semplici misurazioni dello spazio con varie tipologie di strumenti</i>	- Identifica le prime differenze di grandezza e sperimenta le prime misurazioni attraverso oggetti	- Utilizza primi strumenti di misurazione, oggetti di uso quotidiano e strumenti reali - Rappresenta graficamente il risultato della misurazione
- <i>Osservare e distinguere semplici forme geometriche</i>	- Identifica le forme associandole a oggetti noti	- Riconosce le varie forme geometriche e individua somiglianze e differenze fra esse

Saper raggruppare, confrontare e ordinare oggetti e materiali di vario genere, secondo differenti criteri	- Distingue e separa oggetti in base a una caratteristica es. Il colore.	- Distingue, separa oggetti in base a due o più caratteristiche - Ordina in serie, confronta le quantità e sa individuare un intruso in un gruppo di oggetti
Imparare a operare con piccole quantità per effettuare semplici misurazioni di lunghezza, larghezza, quantità, peso, eccetera, e utilizzare simboli per registrarne i risultati	- Percepisce e Intuisce la quantità in modo globale attraverso l'utilizzo dei sensi	- Inizia ad utilizzare il numero come strumento per conoscere la realtà, comprendendo i primi simboli - Opera con i numeri e gli strumenti provando a stimare e verificare dati
ESPERIENZE Esempi esplicativi	- Giochi motori e percorsi finalizzati all'acquisizione dei concetti topologici di base, all'esplorazione - Attività ludiche e manipolative con materiali strutturato e non - Semplice esperimenti - Utilizzo di giochi interattivi	- Giochi motori e percorsi finalizzati all'acquisizione dei concetti topologici di base, all'esplorazione - Semplice esperimenti. - Utilizzo di giochi interattivi - Esplorazione dell'ambiente per individuare e codificare il significato di segni e simboli
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni		

CURRICOLO VERTICALE - RELIGIONE

Riferimento: Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo 2025

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.
- Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Riferimento: raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio 22/5/2018

Campo di esperienza IL SÉ E L'ALTRO

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e la Chiesa è la comunità di uomini e donne unite nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
- Scoprire che Dio è Padre di tutti	- Scoprire la figura di Dio, Padre amorevole	- Riconoscere che Dio è Padre di tutti gli uomini
- Scoprire la persona e l'insegnamento di Gesù	- Imparare a conoscere la persona di Gesù che parla di pace e amicizia	- Conoscere la persona di Gesù e i suoi insegnamenti - Conoscere il comandamento dell'amore
- Sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali religiose.	- Scoprire che si può stare bene con gli altri - Sperimentare atteggiamenti di pace e di aiuto	- Mettere in atto comportamenti per vivere una positiva relazione con se stesso/a e gli altri. - Provare a riflettere sul significato dell'altruismo, dell'amore e dell'amicizia.
- Apprendere che la Chiesa è la casa e la famiglia dei cristiani	- Scoprire l'edificio Chiesa	Riconoscere l'edificio - Chiesa come un luogo di preghiera Cogliere nell'esempio dei Santi l'opera della Chiesa

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni

Campo di esperienza IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
- Imparare a manifestare le proprie emozioni attraverso il linguaggio del corpo	- Comunicare con il corpo le proprie emozioni	- Utilizzare il proprio corpo per esprimere le proprie emozioni
- Riconoscere la gestualità legata all'esperienza religiosa	- Manifestare l'esperienza religiosa utilizzando gesti e parole	- Rappresentare i racconti evangelici utilizzando gesti e parole

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni

Campo di esperienza IMMAGINI SUONI COLORI

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
<i>Scoprire i segni ed i simboli del Natale e della Pasqua</i>	- Esplorare l'ambiente per scoprire i segni delle feste cristiane	- Collegare i segni e i simboli del Natale e della Pasqua al significato cristiano - Conoscere le tradizioni del proprio territorio e la loro simbologia
<i>Esprimere creativamente il proprio vissuto religioso</i>	- Sperimentare varie tecniche grafico-pittoriche per realizzare elaborati grafici - Comunicare la gioia delle feste con canti e balli	- Realizzare prodotti che rappresentano segni e simboli delle tradizioni cristiane in modo creativo e personale - Comunicare la gioia delle feste con canti e balli

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni

Campo di esperienza I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
<i>Conoscere alcuni termini del linguaggio cristiano</i>	- Ripetere alcuni termini del linguaggio cristiano.	- Utilizzare i termini del linguaggio cristiano
<i>Ascoltare e comprendere semplici racconti biblici</i>	- Conoscere i principali avvenimenti biblici e semplici episodi della vita di Gesù.	- Conoscere brevi storie della Bibbia e della vita di Gesù. - Raccontare i principali avvenimenti biblici e semplici episodi della vita di Gesù.

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni

Campo di esperienza LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio creatore per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà abitandola con fiducia e speranza.

OBIETTIVI SPECIFICI	Abilità anni 3/4	Abilità anni 4/5
<i>Osservare con meraviglia e curiosità la natura intorno a sé</i>	- Cogliere la bellezza del mondo	- Conoscere il racconto biblico della Creazione - Comprendere che il mondo e la vita sono stati creati da Dio e affidati agli uomini
<i>Scoprire la natura come dono da rispettare</i>	- Assumere semplici atteggiamenti di rispetto per il creato	Adottare atteggiamenti di attenzione, cura e rispetto per il Creato

MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI Osservazione, Griglie Acquisizioni

EDUCAZIONE CIVICA

L'introduzione dell'Educazione Civica nella scuola dell'Infanzia prevede l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile, focalizzate sulla centralità della persona e sull'alleanza educativa con la famiglia (Patto di corresponsabilità).

I tre macro-nuclei concettuali intorno ai quali ruotano le attività educative e didattiche sono:

- **COSTITUZIONE, DIRITTO, LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ** (con focus su identità, appartenenza nazionale e senso di Patria);
- **SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ** (tutela ambientale, valorizzazione del lavoro, contrasto allo spreco ed educazione alla salute);
- **CITTADINANZA DIGITALE** (uso critico, consapevole e limitato dei dispositivi digitali).

Tutti i campi di esperienza concorrono al graduale sviluppo della consapevolezza dell'identità personale, del rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente naturale e sociale. Attraverso la mediazione del gioco, della quotidianità e del circle time, i bambini esplorano le regole della convivenza democratica.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Identità e Patria Riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, Inno nazionale) sviluppando il senso di appartenenza e cittadinanza.

Costituzione e Regole: Conoscere l'esistenza di norme condivise e l'importanza del rispetto delle regole nei diversi contesti di vita (scuola, famiglia, strada).

Radici e Territorio: Conoscenza della propria realtà territoriale, ambientale e culturale (luoghi, storie, tradizioni), confrontandola con quella di altri bambini in un'ottica di inclusione e non discriminazione.

Valore dell'Altro: Riconoscere il valore della persona, dell'amicizia, della solidarietà e dell'accoglienza reciproca, contrastando sul nascere forme di pre-bullismo o esclusione.

Sviluppo e Risorse (No Spreco): Cogliere l'importanza della tutela ambientale e dare una prima e giusta ponderazione al valore economico delle cose, attivando comportamenti per la lotta contro gli sprechi di acqua, cibo ed energia.

Riciclo Creativo: Conoscenza ed applicazione delle regole basilari per la raccolta differenziata e reimpiego creativo dei materiali.

Educazione alla Salute e Benessere: Conoscenza delle principali norme alla base della cura, dell'igiene personale e dell'importanza dell'attività fisica e del movimento come fonti di salute e auto-disciplina.

Educazione Alimentare: Conoscenza di base dei principi cardine del nutrimento sano (scelta dei cibi, stagionalità, alimenti con cui non esagerare).

Educazione Stradale: Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto comportamento da adottare come pedone e/o piccolo ciclista.

Cittadinanza Digitale: Acquisizione di una prima consapevolezza nell'uso dei media digitali; distinzione tra reale e virtuale, riconoscimento dei rischi legati all'uso prolungato degli schermi e rispetto dei tempi di disconnessione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER FASCE D'ETÀ TRASVERSALI A TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA

ETÀ: 3 - 4 ANNI

- **Identità e socializzazione:** Rafforzare la fiducia in se stessi e avviare modalità relazionali positive e di approccio spontaneo verso i compagni di sezione.
- **Primi passi nella cittadinanza:** Riconoscere i simboli visivi più immediati della propria comunità scolastica e nazionale, mostrando curiosità verso la Bandiera italiana.
- **Regole e routine:** Comprendere l'esistenza di regole all'interno della scuola, imparando ad accettarle e a rispettare il proprio turno di parola e di gioco.
- **Educazione affettiva e amicizia:** Sperimentare il valore dell'amicizia attraverso la condivisione spontanea di giochi e materiali, manifestando le prime forme di empatia e aiuto verso l'altro.
- **Gestione dei contrasti:** Iniziare a controllare le reazioni aggressive nei momenti di disaccordo, affidandosi alla mediazione dell'adulto per superare i piccoli conflitti.
- **Radici e territorio:** Esplorare l'ambiente circostante e i luoghi più vicini (la scuola, il giardino, la piazza), riconoscendone la funzione e l'importanza.
- **Sostenibilità e cura ambientale:** Partecipare attivamente alle routine di riordino degli spazi vissuti e alle prime pratiche guidate di raccolta differenziata dei rifiuti della sezione.
- **Educazione alla salute e igiene:** Apprendere e consolidare le buone abitudini quotidiane legate all'igiene personale (lavarsi le mani, cura di sé) come routine di benessere.
- **Educazione stradale iniziale:** Riconoscere l'ambiente "strada" e identificare i segnali visivi o sonori più elementari (come il semaforo pedonale e le strisce pedonali) per muoversi in sicurezza con l'adulto.
- **Avvicinamento al digitale:** Esplorare i dispositivi tecnologici presenti a scuola esclusivamente sotto la guida dell'insegnante, all'interno di contesti ludici e laboratoriali protetti.

ETÀ: 5 ANNI

- **Cittadinanza, Costituzione e Simboli:** Sviluppare la consapevolezza che la convivenza civile è regolata da un insieme di norme chiamato "Costituzione Italiana"; riconoscere e onorare i simboli identitari della Nazione e dell'Unione Europea (l'Inno nazionale e le rispettive bandiere).
- **Interculturalità e territorio:** Consolidare la conoscenza della propria realtà territoriale (storie, tradizioni, luoghi significativi) e aprirsi al confronto con i vissuti e le culture di altri bambini, valorizzando le diversità.
- **Solidarietà e cooperazione:** Agire stabilmente dinamiche di solidarietà, inclusione e accoglienza nel gruppo dei pari, cooperando attivamente per la realizzazione di progetti comuni.
- **Interiorizzazione della legalità:** Comprendere la necessità di adeguare i propri comportamenti a norme negoziate e condivise, riconoscendole come tutele fondamentali per il benessere e la libertà di tutti.
- **Gestione democratica del conflitto:** Gestire i contrasti quotidiani in modo autonomo attraverso il dialogo, l'ascolto dell'altro, l'argomentazione e la ricerca pacifica di un accordo.
- **Responsabilità verso i beni comuni:** Riconoscere il valore del patrimonio collettivo e dimostrare cura e rispetto per i beni comuni, le attrezzature e gli ambienti condivisi (a casa, a scuola, all'aperto).
- **Custodia dell'ambiente e riciclo:** Sviluppare una coscienza ecologica attiva, applicando correttamente le regole della raccolta differenziata e sperimentando attivamente il riciclo creativo dei materiali per la riduzione degli sprechi.
- **Consapevolezza alimentare:** Comprendere i principi cardine della salute a tavola, distinguendo il valore nutritivo dei cibi e interiorizzando l'importanza di non eccedere con gli alimenti meno salutari.
- **Autonomia stradale:** Interpretare la segnaletica stradale di base (orizzontale e verticale) per assumere comportamenti preventivi, corretti e responsabili in qualità di pedone consapevole e di piccolo ciclista.
- **Cittadinanza digitale e consapevolezza:** Sviluppare un primo approccio critico verso le tecnologie; comprendere la distinzione tra mondo reale e mondo virtuale, interiorizzando le regole d'uso, i limiti di tempo e la percezione dei primi potenziali rischi della rete.