SCUOLA DELL'INFANZIA

CURRICOLO VERTICALE ADATTATO

Programmazione per Obiettivi Minimi e Semplificati (PEI / Inclusione)

Nota di Presentazione: Il presente curricolo è stato rielaborato per garantire la piena inclusione ed accessibilità a bambini con disabilità. Mantenendo inalterati i Campi di Esperienza e le Finalità generali, gli Obiettivi Specifici e le Competenze Attese sono stati declinati in termini di stimolazione multisensoriale, routine strutturate, comunicazione aumentativa/facilitata e piccoli passi di autonomia personale e sociale.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

Competenze chiave coinvolte: Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Cittadinanza; Alfabetico-funzionale.

FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE (ADATTATE)	OBIETTIVI MINIMI (3-5 ANNI)	CONOSCENZE ESSENZIALI	METODOLOGIE E STRUMENTI
Sviluppare l'identità personale e la consapevolezza del Sé. Favorire la costruzione di relazioni positive con gli altri.	• Riconosce la propria figura e quella delle figure di riferimento (insegnanti, compagni, familiari). • Accetta la presenza dei pari durante i contesti di gioco e routine.	• **3 ANNI**: Accettare il distacco dal genitore con l'aiuto/mediazione dell'adulto. Riconoscere il proprio nome/foto e il proprio spazio (armadietto, sedia). • **4 ANNI**: Esprimere i propri bisogni primari (fame, sete, bagno) e stati d'animo elementari tramite gesto, voce o immagini (CAA). Tollera la presenza dei compagni nel piccolo gruppo. • **5 ANNI**: Partecipare, anche per brevi tempi, a giochi condivisi guidati. Rispetfare con guida semplice le regole basilari della sezione (es. attendere il proprio turno nel gioco/merenda).	• Concetto di sé (scoperta del proprio nome, del volto, delle proprie emozioni base: gioia, rabbia, tristezza). • Presenza dell'altro e regole minime di convivenza (rispetto degli spazi e dei compagni).	• Circle time e saluti con immagini/canzoni. • Calendario delle routine visivo (storie sociali / PECS). • Giochi di imitazione e Role-playing semplificato. • Rinforzo positivo e guida fisica/verbale lieve.
Promuovere il senso di appartenenza alla comunità. Sviluppare il senso di legalità e cura del bene comune. Stimolare la riflessione.	• Partecipa alla vita della sezione riconoscendo la routine quotidiana. • Dimostra rispetto guidato per i giochi e i materiali comuni.	• Riconoscere l'ambiente sezione e gli spazi scolastici frequentati. • Riporre un gioco o un oggetto al suo posto su indicazione/aiuto dell'adulto. • Partecipare alle feste e alle ricorrenze della scuola attraverso attività pratico-sensoriali.	• L'ambiente scuola e i suoi spazi. • Cura del proprio materiale e dei giochi condivisi.	• Cartellone delle regole con pittogrammi. • Angoli strutturati e delimitati visivamente. • Attività festive sensoriali e manipolative.

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenze chiave coinvolte: Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Cittadinanza; Alfabetico-funzionale.

FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE (ADATTATE)	OBIETTIVI MINIMI (3-5 ANNI)	CONOSCENZE ESSENZIALI	METODOLOGIE E STRUMENTI

FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE (ADATTATE)	OBIETTIVI MINIMI (3-5 ANNI)	CONOSCENZE ESSENZIALI	METODOLOGIE E STRUMENTI
Sviluppare la conoscenza del proprio corpo. Sviluppare la coordinazione motoria (fine e globale).	• Sperimenta il movimento del proprio corpo nello spazio. • Risponde a stimoli motori, imitativi o ritmici.	• **3 ANNI**: Riconoscere su di sé o sull'adulto le principali parti del corpo (capo, mani, piedi). Compiere semplici spostamenti guidati nello spazio (camminare, fermarsi). • **4 ANNI**: Eseguire semplici schemi motori su imitazione (correre, saltare, lanciare una palla). Orientarsi negli spazi conosciuti (sopra/sotto, dentro/fuori) con supporto. • **5 ANNI**: Svolgere brevi percorsi motori guidati (superare un ostacolo, camminare su una linea). Afferrare e manipolare oggetti con coordinazione oculo-manuale di base.	• Parti del corpo e schema corporeo elementare. • Schemi motori di base (camminare, correre, saltare, lanciare). • Concetti spaziali intuitivi (sopra/sotto, dentro/fuori).	• Percorsi psicomotori morbidi e strutturati. • Giochi allo specchio e canzoni mimato-gestuali. • Manipolazione (pongo, farina, sabbia, pasta modellabile). • Danza e movimento libero/guidato su base musicale.
Promuovere l'autonomia nelle pratiche di cura personale e consapevolezza spazio-temporale.	• Riconosce i momenti principali della giornata scolastica (pappa, bagno, gioco, nanna). • Collabora nelle pratiche di igiene e cura personale.	• Collaborare nel momento del lavaggio delle mani e della merenda/pranzo (utilizzare il cucchiaio/bicchiere). • Partecipare alle operazioni di svestizione/vestizione (es. togliersi la giacca, infilare le scarpe con supporto). • Indicare o comunicare il bisogno primario di andare in bagno.	• Cura di sé (igiene delle mani, uso delle posate, vestirsi/svestirsi). • Sequenza delle routine quotidiane.	• Routine quotidiane guidate passo-passo (prompting e fading). • Sequenze visive lavaggio mani/bagno.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenze chiave coinvolte: Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Cittadinanza; Alfabetico-funzionale.

FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE (ADATTATE)	OBIETTIVI MINIMI (3-5 ANNI)	CONOSCENZE ESSENZIALI	METODOLOGIE E STRUMENTI
Sviluppare le capacità espressive visive, la sensibilità musicale e la creatività.	• Esplora e utilizza materiali plastici, pittorici e sonori. • Reagisce positivamente a stimoli musicali, visivi e narrativi.	• **3 ANNI**: Sperimentare l'uso del colore attraverso la pittura digitale/digitopittura o l'uso di pennelli e spugne. Ascoltare semplici brani musicali e suoni dell'ambiente. • **4 ANNI**: Riconoscere i colori primari. Produrre ritmi semplici battendo le mani o usando strumenti a percussione (maracas, tamburo). Discriminare suoni/rumori. • **5 ANNI**: Realizzare produzioni grafiche/manipolative spontanee o guidate. Partecipare a canti di gruppo accompagnati da gesti. Esplorare libri illustrati o immagini su schermo/LIM.	• Colori principali e materiali espressivi (colori a dita, pennarelli, creta). • Suono/silenzio, ritmo di base e strumenti musicali semplici. • Immagini, illustrazioni e simboli espressivi.	• Laboratori manipolativi e sensoriali (travasi, pittura materica). • Ascolto attivo di canzoncine, filastrocche ritmate e stimolazione multisensoriale. • Angolo dei travestimenti e del gioco simbolico. • Uso della LIM con immagini e video ad alto contrasto/interattivi.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze chiave coinvolte: Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Cittadinanza; Alfabetico-funzionale.

FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE (ADATTATE)	OBIETTIVI MINIMI (3-5 ANNI)	CONOSCENZE ESSENZIALI	METODOLOGIE E STRUMENTI
Sviluppare le competenze comunicativo-linguistiche, l'ascolto e la comprensione.	• Utilizza il linguaggio verbale e/o non verbale (gesti, sguardi, immagini, CAA) per comunicare ed esprimere bisogni. • Ascolta brevi storie supportate da immagini o stimoli visivi.	• **3 ANNI**: Esprimere bisogni o intenzioni con parole-frase, suoni, gesti deittici (indicare) o schede visive. Mantenere l'attenzione su una breve lettura illustrata. • **4 ANNI**: Comprendere semplici consegne verbali correlate al contesto. Arricchire il vocabolario di base (nomi di oggetti quotidiani, azioni semplici). Ripetere o accompagnare semplici filastrocche. • **5 ANNI**: Strutturare frasi semplici (Soggetto + Verbo + Oggetto) o combinare simboli per comunicare. Riconoscere i personaggi principali di una storia ascoltata e supportata da immagini.	• Vocabolario funzionale legato all'esperienza quotidiana. • Codici di comunicazione alternativa/aumentativa o gestuale (se necessari). • Struttura di una breve narrazione (personaggio, azione).	• Lettura ad alta voce con libri tattili, pop-up o libri in CAA (Inbook). • Tabelle di comunicazione visiva e pittogrammi. • Giochi fonologici semplificati e canti con gesti mimici. • Conversazioni guidate durante il circle time.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze chiave coinvolte: Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; Cittadinanza; Alfabetico-funzionale.

FINALITÀ	COMPETENZE ATTESE (ADATTATE)	OBIETTIVI MINIMI (3-5 ANNI)	CONOSCENZE ESSENZIALI	METODOLOGIE E STRUMENTI
Sviluppare il pensiero logico-matematico, l'esplorazione dell'ambiente e l'orientamento spazio-temporale.	• Esplora l'ambiente circostante con i sensi. • Raggruppa e associa oggetti per uguaglianza di forma o colore. • Colloca semplici eventi nella sequenza della giornata.	• **3 ANNI**: Esplorare oggetti e materiali di uso comune e riconoscerne alcune caratteristiche al tatto/vista (grande/piccolo, caldo/freddo). Associare oggetti uguali. • **4 ANNI**: Raggruppare oggetti in base ad un criterio dato (es. solo i rossi, solo i grandi). Distinguere concetti temporali basilari (prima/dopo, giorno/notte) legati alle routine. • **5 ANNI**: Riconoscere le quantità "uno" e "tanti". Collocare elementi in una semplice sequenza temporale di 2-3 azioni. Riconoscere le forme geometriche di base (cerchio, quadrato) attraverso l'esperienza concreta.	• Qualità degli oggetti (colore, dimensione, consistenza). • Quantità di base (uno/tanti, di più/di meno) e forme geometriche semplici. • Concetti di tempo funzionale (prima/dopo, giorno/notte) e spazio (sopra/sotto, dentro/fuori).	• Materiale strutturato e manipolativo (blocchi logici, incastri, puzzle semplici). • Oggetti della natura per la stimolazione sensoriale (foglie, pigne, acqua, sabbia). • Striscia del tempo quotidiana visiva (calendario del giorno con icone). • Giochi di classificazione e travaso.

NOTE PER L'INCLUSIONE E LA VALUTAZIONE

1. Flessibilità e Personalizzazione: Gli obiettivi indicati rappresentano un quadro di riferimento da adattare ulteriormente nel PEI

(Piano Educativo Individualizzato) sulla base del profilo di funzionamento specifico di ciascun bambino.

2. Criteri di Valutazione: La valutazione non si basa sul raggiungimento formale di standard rigidi, ma sull'evoluzione del percorso personale, sulla partecipazione attiva, sul livello di autonomia raggiunto nelle routine e sul miglioramento della comunicazione e della relazione.