ISTITUTO COMPRENSIVO
"F.LLI TRILLINI" OSIMO
Via Aldo Moro, 72 - 60027 OSIMO (An) Tel. 071 7231613
Cod. Mecc. ANIC84400V - C.F. 80012750420 - CODICE UNIVOCO: UFNF5I
anic84400v@istruzione.it - anic84400v@pec.istruzione.it
Pagina web: www.ictrilliniosimo.edu.it

M.I.U.R.

CURRICOLO SCUOLA INFANZIA

A. S. 2025-2026

3 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

Competenze in chiave europea: competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza personale, sociale e imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
IL SE' E L'ALTRO	Il bambino gioca in modo costruttivo e inizia a relazionarsi con gli altri.	● Inizia ad essere autonomo e collaborativo nei giochi liberi e guidati e nelle attività.	● Giochi di gruppo rispettando le regole. ● Giochi di ruolo. ● Circle time. ● Piccoli incarichi di responsabilità. ● Conversazioni in piccolo e grande gruppo. ● Drammatizzazioni. ● Racconto di storie. ● Realizzazione di cartelloni. ● Incontri con figure caratteristiche del territorio. ● Visite guidate o piccole passeggiate nel territorio. ● Canti e filastrocche.
	Riconosce i primi segni della propria identità, inizia ad esprimere le proprie esigenze e i propri sentimenti.	● Riconosce i principali segni della propria identità e accetta serenamente il distacco dalle figure parentali. ● Esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio semplice.	
	Inizia ad avere consapevolezza della propria storia personale e familiare, e conosce alcune tradizioni della famiglia e della comunità.	● Ricostruisce, con l'aiuto dell'adulto, attraverso diverse forme di documentazione, la sua storia personale e familiare. ● Conosce le tradizioni della propria famiglia e del proprio paese ● Esprime con un semplice linguaggio i propri vissuti	

	Discute con gli adulti e con gli altri bambini, inizia a fare attenzione a chi parla.	● Inizia ad interagire con i compagni, partecipa alle conversazioni su sollecitazione e inizia ad accettare di non avere sempre ragione. ● Con l'aiuto dell'adulto, inizia a collaborare per realizzare un progetto comune.	
	Inizia a cogliere le diversità culturali e religiose e a condividere le prime regole del vivere comune.	● Inizia a relazionarsi con alcuni compagni senza distinzioni culturali, religiose e personali. ● Con l'aiuto dell'adulto, conosce alcuni diritti, doveri e semplici regole del vivere insieme.	
	Inizia ad orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro. Comincia ad avere autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente il movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	● Si orienta nel tempo attraverso la routine quotidiana. ● Riordina semplici sequenze di immagini relative a storie narrate o ad esperienze vissute. ● Esplora e conosce gli spazi che frequenta con crescente autonomia. ● Con l'aiuto dell'adulto, inizia a comportarsi in maniera adeguata rispettando le regole condivise relative ai diversi contesti (sociale, civico, stradale).	
	Coglie alcuni segni della sua cultura e del territorio, alcune istituzioni e servizi pubblici e inizia a cogliere il funzionamento delle piccole comunità e della città.	● Inizia a conoscere il proprio territorio. ● Osserva i segni più importanti del proprio paese. ● Con l'aiuto dell'adulto, inizia a cogliere il funzionamento dei diversi contesti (sociale, civico, stradale).	

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenze in chiave europea: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Il bambino conosce la propria corporeità, matura condotte che gli consentono una progressiva autonomia nella gestione della giornata a scuola.	● Inizia a prendere coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità. ● Con l'aiuto dell'adulto, inizia ad utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere emozioni.	● Attività di routine (utilizzo dei sevizi igienici, pranzo…). ● Giochi di gruppo, di regole e di squadra. ● Rappresentazione grafica del viso. ● Circle time. ● Racconto di storie. ● Canti e filastrocche. ● Drammatizzazioni. ● Uso di attrezzi in palestra. ● Percorsi motori.
	Riconosce alcuni segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e conosce le prime pratiche di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	● Inizia a conoscere la propria identità sessuale e le differenze. ● Con l'aiuto dell'adulto, inizia ad avere cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione.	
	Prova piacere nel movimento e inizia a conoscere i primi schemi posturali e motori, con l'aiuto dell'adulto li applica nei giochi di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.	● Sviluppa schemi motori di base (correre, saltare, strisciare). ● Inizia a sviluppare la motricità globale e quella fine, la coordinazione oculo manuale e dei movimenti. ● Partecipa a giochi individuali e di gruppo seguendo semplici regole.	

		● Utilizza attrezzature, giochi, materiali e con l'aiuto dell'adulto li ripone.	
	Con l'aiuto dell'adulto, inizia a controllare l'esecuzione del gesto e inizia ad interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza.	● Inizia a controllare i movimenti in riferimento a sé e agli altri. ● Prova piacere ad interagire col gruppo iniziando a seguire le regole del gioco. ● Assume semplici posture e compie semplici gesti e azioni con finalità espressive e comunicative, in base a suoni, musica e con indicazioni dell'adulto.	
	Riconosce il proprio corpo e rappresenta alcune parti.	● Riconosce le principali parti del corpo su sé stesso e sperimenta le prime espressioni grafiche del proprio corpo.	

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenze in chiave europea: competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ

Immagini, suoni, colori	Il bambino comunica ed esprime le prime emozioni utilizzando anche il proprio corpo.	● Esprime emozioni utilizzando i colori. ● Manipola e utilizza materiali vari. ● Con l'aiuto di un adulto rappresenta le principali emozioni che gli vengono suscitate da un'attività sonoro-espressiva.	● Attività manipolative con materiali vari. ● Rappresentazioni grafiche libere e a tema. ● Utilizzo di tecniche artistico-espressive. ● Drammatizzazioni. ● Gioco simbolico. ● Utilizzo di semplici strumenti musicali. ● Ascolto e produzione di musica strumentale e vocale. ● Attività con linguaggi multimediali.
	Rappresenta storie attraverso la drammatizzazione, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali, semplici tecniche espressive, familiarizza con semplici strumenti tecnologici.	● Rappresenta semplici parti di una storia sperimentando strumenti e tecniche grafico-pittorico differenti in modo guidato. ● Gioca e utilizza la drammatizzazione per sviluppare le competenze comunicative. ● Legge immagini diverse e con l'aiuto dell'adulto costruisce storie reali e fantastiche. ● Gioca, scopre, esegue semplici giochi, guarda immagini e filmati avvicinandosi a vari strumenti tecnologici.	
	Segue con piacere e con tempi brevi spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, ecc.); con la presenza di un adulto ascolta musica e visiona opere d'arte.	● Inizia ad osservare l'arte nelle sue diverse forme.	
	Si avvicina, con l'aiuto dell'adulto, al paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	● Con l'aiuto dell'adulto prova a discriminare suoni e rumori dell'ambiente circostante. ● Familiarizza con i materiali per eseguire attività di produzione musicale. ● Si approccia alla coordinazione ritmico motoria.	

	Sperimenta semplici sequenze sonore.	● Si avvicina con l'aiuto dell'adulto ad attività di ascolto e produzione di semplici sequenze musicali, utilizzando vari strumenti. ● Gioca con i suoni delle vocali e delle consonanti.	
	Familiarizza con i primi alfabeti musicali utilizzando semplici simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti.	● In forma ludica si avvicina ai nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.). ● Riproduce semplici sequenze musicali attraverso immagini-suono-movimento.	

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze in chiave europea: competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale, capacità di imparare ad imparare; comunicazione nella madrelingua e multilinguistica; competenza imprenditoriale

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ

I DISCORSI E LE PAROLE	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e semplici discorsi.	● Usa il linguaggio per esprimere bisogni primari e inizia ad interagire con i pari e gli adulti ● Utilizza un linguaggio semplice	● Conversazioni in piccolo e grande gruppo, guidate e non. ● Racconto di esperienze personali. ● Ascolto e racconto di brevi storie. ● Attivazione del linguaggio spontaneo. ● Circle time. ● Ascolto e memorizzazione di canzoni e filastrocche anche in L2. ● Attività fino-motorie. ● Visione di filmati.
	Sa esprimere e comunicare agli altri le principali emozioni, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in situazioni comunicative.	● Comunica stati d'animo, sentimenti e bisogni con un linguaggio semplice.	
	Sperimenta rime e filastrocche, drammatizzazioni, gioca con i suoni delle parole.	● Memorizza semplici filastrocche, poesie e canzoncine.	
	Ascolta e comprende semplici narrazioni, riferisce esperienze vissute, chiede spiegazioni, usa un linguaggio semplice.	● Mantiene l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore. ● Si accosta alla lettura di immagini. ● Spiega le proprie produzioni in modo semplice.	
	Ragiona sulla lingua, gioca con lingue diverse, sperimenta la pluralità dei linguaggi.	● Inizia a scoprire le differenze tra la propria lingua e le altre. ● Giocando scopre nuovi vocaboli e li ripete.	
	Familiarizza con la lingua scritta incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	● Sperimenta il segno grafico. ● Si approccia a lettere e fonemi in maniera ludico-creativa. ● Sperimenta la coordinazione oculo-manuale.	

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze in chiave europea: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza imprenditoriale

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino raggruppa oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta quantità.	● Conosce e mette in ordine alcune figure e oggetti (secondo forma, colore, dimensione e quantità) persone e fenomeni.	● Attività di osservazione. ● Attività di classificazione. ● Attività di manipolazione. ● Canti e filastrocche. ● Attività in piccolo e grande gruppo. ● Giochi motori. ● Attività di routine sulla percezione del tempo scolastico. ● Ascolto e racconto di storie. ● Giochi con strumenti tecnologici. ● Realizzazione di piccoli percorsi. ● Giochi su semplici percorsi stradali. ● Attività su semplici concetti spaziali. ● Giochi con materiali strutturati e non. ● Prime esperienze scientifiche (miscugli, soluzioni, galleggiamenti, trasformazione di elementi…).
	Familiarizza con le azioni quotidiane nel tempo della giornata.	● Riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-dopo, giorno-notte.	
	Riferisce eventi del passato recente.	● Racconta semplici esperienze.	
	Osserva con l'aiuto dell'adulto, il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	● Esplora la realtà attraverso l'uso dei cinque sensi, pone domande sulle cose e la natura. ● Inizia a manipolare oggetti e materiali diversi. ● Osserva la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici. ● Coglie i mutamenti atmosferici e climatici. ● Riconosce animali e vegetali.	

	Si inizia ad interessare a macchine e strumenti tecnologici.	● Gioca con le nuove tecnologie e con i primi alfabeti multimediali. ● Gioca con macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza.	
	Gioca con le prime misurazioni di quantità.	● Gioca con i simboli numerici e non per contare. ● Osserva prime esperienze di misurazione. ● Inizia a giocare con raggruppamenti.	
	Familiarizza con le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti-dietro, sopra-sotto, inizia a seguire un semplice percorso sulla base di indicazioni verbali.	● Inizia a collocarsi nello spazio, secondo semplici indicatori di posizione (avanti-dietro, sopra-sotto). ● Esegue semplici percorsi motori	

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
COSTITUZIONE E LEGALITA', SOLIDARIETA'	Si avvicina con l'aiuto dell'adulto ai principali simboli identitari dell'Italia: bandiera ed Inno Nazionale.	● Inizia a conoscere e a rielaborare l'inno nazionale e il simbolo della bandiera italiana, attraverso attività musicali, pittoriche, plastiche, manipolative…..	● Circle time. ● Racconto di storie. ● Drammatizzazioni. ● Attività manipolative con materiali vari. ● Rappresentazioni grafiche libere e a tema. ● Utilizzo di tecniche artistico-espressive. ● Utilizzo di semplici strumenti musicali.
	Riconosce nel proprio territorio alcune istituzioni, alcuni servizi pubblici e le piccole comunità (famiglia, scuola).	● Inizia ad ascoltare storie ed episodi della storia personale, familiare, scolastica per sviluppare il senso di appartenenza. ● Familiarizza con i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (genitori, maestri, dirigente scolastico).	

	Si avvicina con l'aiuto dell'adulto ai propri diritti e doveri e ad alcune regole del vivere insieme nei diversi contesti (famiglia, scuola) e alla pluralità di culture e lingue.	● Come persona e futuro cittadino inizia a conoscere i propri diritti e doveri.
		● Inizia a riflettere, con l'aiuto di un adulto, sui principi fondanti il nostro Stato: valori di uguaglianza, legalità, solidarietà, accoglienza e convivenza democratica.
		● Inizia a conoscere, con l'aiuto dell'adulto, le differenze (di genere, d'età, di razza, di religione, di cultura, di lingua, di condizione personale, di disabilità……) e stabilire relazioni svolgendo drammatizzazioni e giochi di simulazione finalizzati alla conoscenza, al rispetto reciproco e a stimolare l'appartenenza al gruppo.
			● Ascolto e produzione di musica strumentale e vocale.
			● Conversazioni in piccolo e grande gruppo, guidate e non.
			● Racconto di esperienze personali.
			● Ascolto e memorizzazione di canzoni e filastrocche.
			● Giochi di gruppo, di regole e di squadra.
			● Piccoli incarichi di responsabilità.
			● Attività di recupero e riciclo creativo.
			● Incontri con figure caratteristiche del territorio.
			● Attività su semplici concetti spaziali
			  ● Visite guidate o piccole passeggiate nel territorio.
			  ● Realizzazione di piccoli percorsi.
			  ● Giocare su semplici percorsi stradali.
			  ● Attività con linguaggi multimediali.
			  ● Giochi con strumenti tecnologici.

	Inizia a partecipare nelle diverse comunità (famiglia, scuola, alcune associazioni) e inizia a riconoscere i propri e altrui diritti e bisogni.	● Inizia a conoscere, con l'aiuto dell'adulto, la propria identità di persona e futuro cittadino iniziando ad apportare il proprio contributo.	
	Con l'aiuto di un adulto, sperimenta la segnaletica di base nella strada, nelle strutture, nei percorsi pedonali o ciclistici anche simulati.	● Conosce alcuni elementi della segnaletica stradale di base e l'importanza del rispetto delle regole di comportamento per la propria sicurezza.	
SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E	Riconosce alcuni aspetti della propria realtà territoriale ed ambientale e alcuni aspetti di quelle di altri bambini.	● Esplora le diverse tipologie di abitato: città, campagna, montagna… collocandosi, con l'aiuto dell'adulto, nel proprio ambiente di vita.	

DEL TERRITORIO			
	Inizia a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela e della salvaguardia ambientale e, con l'aiuto dell'adulto, inizia ad attuare comportamenti adeguati.	● Si avvicina, con l'aiuto dell'adulto, ai principi basilari dell'educazione ambientale e al rispetto per tutti gli esseri viventi e non.	
	Familiarizza con le regole basilari per la raccolta differenziata e con l'aiuto dell'adulto esegue semplici attività di reimpiego creativo.	● Conosce i rifiuti e inizia a svolgere la raccolta differenziata e conoscere l'importanza del riciclo per l'ambiente.	
	Familiarizza con alcuni principi relativi al proprio benessere, alla cura del proprio corpo, ad una buona educazione alimentare e, con l'aiuto dell'adulto, provvede alla cura di sé e all'igiene della propria persona.	● Inizia ad interessarsi, con l'aiuto dell'adulto, alle basi per la cura della propria persona, della propria igiene personale, di una sana alimentazione e di un corretto esercizio fisico. ● Applica, con l'aiuto dell'adulto, schemi motori nella musica, nella danza, e nella comunicazione espressiva per sviluppare armonicamente il proprio corpo.	
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	Familiarizza con macchine e strumenti tecnologici (hardware e software) e utilizza le principali funzioni per giocare.	● Inizia a conoscere alcuni simboli informatici (segni e simboli) attraverso strumenti tecnologici. ● Con l'aiuto dell'adulto, inizia a prendere visione di immagini, opere d'arte, documentari…	
	Gioca, con l'aiuto dell'adulto, con il coding.	● Gioca, con l'aiuto dell'adulto, con indicazioni per eseguire percorsi di coding su un reticolo.	