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

4 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	1.Il bambino gioca in modo costruttivo e sa relazionarsi con gli altri	- è autonomo e collaborativo nei giochi liberi e guidati e nelle attività in vista di una meta comune	- giochi di gruppo rispettando le regole - giochi di ruolo - circle time - piccoli incarichi di responsabilità - conversazioni in piccolo e grande gruppo - racconto di storie - drammatizzazioni - realizzazione di cartelloni - attività di riordino di sequenze temporali - presentazione di simboli e immagini - incontri con figure caratteristiche del territorio - visite guidate nel territorio o piccole passeggiate - canti e filastrocche
	2.Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, inizia ad esprimerli	- riconosce la propria identità e supera la dipendenza dall'adulto - esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio sempre più adeguato	
	3.Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità	- ricostruisce attraverso diverse forme di documentazione, la sua storia personale e familiare - riconosce e partecipa alle tradizioni della propria famiglia e del proprio paese - esprime verbalmente i propri vissuti	
	4.Inizia a riflettere, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e fa attenzione tra chi parla e chi ascolta	- interagisce con i compagni, partecipa alle conversazioni e accetta di non avere sempre ragione - collabora con gli altri per realizzare un progetto comune	
	5.Coglie alcune diversità culturali e religiose e condivide	- si relaziona con alcuni compagni senza distinzioni culturali, religiose e personali	

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
	le prime regole del vivere insieme	- con l'aiuto dell'adulto, conosce e rispetta i propri diritti, doveri e le prime regole del vivere insieme	
	6.Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con autonomia nei percorsi più familiari, modulando progressivamente il movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise	- inizia a collocare situazioni ed eventi e si orienta nel tempo attraverso la routine quotidiana - riordina sequenze di immagini relative a storie narrate o ad esperienze vissute - esplora e riconosce gli spazi che frequenta con autonomia - con l'aiuto dell'adulto, si comporta in maniera adeguata rispettando le regole condivise relative ai diversi contesti (sociale, civico, stradale)	
	7.Riconosce alcuni segni della sua cultura e del territorio, alcune istituzioni e servizi pubblici e inizia a conoscere il funzionamento delle piccole comunità e della città	- sa di appartenere a un territorio - conosce i segni più importanti del proprio paese - con l'aiuto dell'adulto conosce 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	1.Il bambino vive la propria corporeità, matura condotte che gli consentono una discreta autonomia nella gestione della giornata a scuola	- prende coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità (fisiche, comunicative, espressive) - inizia ad utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere emozioni	- Attività di routine (utilizzo dei sevizi igienici, pranzo,…) - giochi di gruppo, di regole, di squadra - rappresentazione grafica del corpo - circle time - canti e filastrocche - drammatizzazioni - giochi di simulazione - percorsi motori - uso di attrezzi in palestra
	2.Riconosce alcuni segnali del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta le prime pratiche di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	- conosce la propria identità sessuale e le differenze - inizia ad avere cura del proprio corpo e ad essere autonomo nell'igiene personale e nell'alimentazione	
	3.Prova piacere nel movimento e conosce i primi schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi e con l'aiuto dell'adulto li adatta a situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto	- applica gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare) - sviluppa la motricità globale e quella fine, la coordinazione oculo-manuale e dei movimenti - partecipa a giochi individuali e di gruppo, rispettando le regole di gioco e della sicurezza - utilizza attrezzature, giochi, materiali e li sa riporre	

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'
	4.Inizia a controllare l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva	- controlla i movimenti in riferimento a sé e agli altri - interagisce col gruppo seguendo le regole del gioco - assume alcune posture e compie gesti e azioni con finalità espressive e comunicative, in base a suoni, musica e con indicazioni dell'adulto	
	5.Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta	- riconosce le principali parti del corpo su sé stesso e sugli altri e lo rappresenta graficamente	

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	1.Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando il proprio corpo	- esprime emozioni utilizzando il colore con crescente padronanza - manipola e utilizza materiali vari scoprendone le potenzialità espressive e comunicative - rappresenta con il proprio corpo alcune 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 - coding
	2.Rappresenta storie attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive, sperimenta le potenzialità offerte dalle tecnologie	- riproduce semplici storie utilizzando strumenti e tecniche grafico-pittorico differenti e in modo guidato - sperimenta attraverso la drammatizzazione le competenze comunicative - legge immagini diverse per costruire storie reali e fantastiche - gioca, disegna, scopre lettere, esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati, utilizzando vari strumenti tecnologici - inizia a giocare in codice (coding e robotica)	

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
	3.Segue con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); si avvicina all'ascolto della musica e alla visione di opere d'arte	- inizia ad apprezzare l'arte nelle sue diverse forme	
	4.Si avvicina al paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti	- ascolta e con l'aiuto dell'adulto prova a discriminare suoni e rumori dell'ambiente circostante - usa i materiali suggeriti dall'adulto, per svolgere attività di produzione musicale - inizia a sviluppare la coordinazione ritmico-motoria	
	5.Sperimenta e produce semplici sequenze sonoro-musicali	- ascolta con l'aiuto dell'adulto e si interessa ad attività di produzione musicale utilizzando vari strumenti - inizia a distinguere i suoni delle vocali da quelli delle consonanti e gioca liberamente	
	6.Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti	- in forma ludica scopre i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.) - ascolta e 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	1.Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi	- usa il linguaggio per esprimere i propri bisogni e interagire con i pari e gli adulti - utilizza un linguaggio corretto	- conversazioni in piccolo e grande gruppo, guidate e non - racconto di esperienze personali - ascolto e racconto di storie - attivazione del linguaggio spontaneo - role playing - ascolto e memorizzazione di canzoni e filastrocche anche in L2 - attività di pregrafismo - attività fino motorie - visione filmati
	2.Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti, semplici argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative	comunica stati d'animo, sentimenti e bisogni in modo sempre più adeguato	
	3.Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, gioca con somiglianze e analogie tra i suoni	- memorizza filastrocche, poesie e canzoncine	
	4.Ascolta, comprende narrazioni, racconta esperienze vissute, chiede spiegazioni, usa un linguaggio sempre più adeguato	- mantiene l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore in semplici situazioni comunicative per il tempo richiesto - legge immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti - spiega le proprie produzioni con un linguaggio adeguato	

		- formula semplici domande, fornisce risposte sull'argomento con l'aiuto dell'adulto	
	5.Ragiona sulla lingua, familiarizza con lingue diverse, sperimenta la pluralità dei linguaggi	- scopre le differenze tra la propria lingua e le altre - giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato e li ripete	
	6.Si avvicina alla lingua scritta, sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media	- mostra interesse e curiosità per il segno grafico che inizia a produrre - scopre lettere e fonemi con un approccio ludico-creativo - affina la coordinazione oculo-manuale attraverso l'uso di vari strumenti	

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	1.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 - inizia a cogliere semplici differenze, somiglianze, relazioni tra oggetti, persone e fenomeni	- attività di osservazione - attività di classificazione - attività di seriazione - 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 con concetti spaziali - giochi con materiali strutturati e non - prime esperienze scientifiche (miscugli, soluzioni, galleggiamenti, trasformazione di elementi…) - coding
	2.Familiarizza con le azioni quotidiane nel tempo della giornata	- inizia a collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata - riordina fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-dopo, giorno-notte	
	3.Riferisce eventi del passato recente	- racconta semplici esperienze	
	4.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 sensi - inizia a raccogliere informazioni - manipola materiali diversi come: stoffa, carta, cartone, das, terra, argilla ecc, per realizzare manufatti - osserva e pone domande sulle cose e la natura	

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
		- osserva la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici - coglie i mutamenti atmosferici e climatici - riconosce animali e vegetali	
	5.Si inizia ad interessare a macchine e strumenti tecnologici	- gioca con i primi alfabeti multimediali - gioca con le nuove tecnologie - gioca con macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza	
	6.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 classificazioni, raggruppamenti, seriazioni	
	7.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	- conosce i primi concetti topologici - inizia a collocarsi nello spazio, secondo semplici indicatori di posizione - esegue semplici percorsi motori	

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
COSTITUZIONE E LEGALITA', SOLIDARIETA'	Interessarsi ai principali simboli identitari dell'Italia: bandiera ed Inno Nazionale	- Conoscere e 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 - 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
	Riconoscere nel proprio territorio alcune istituzioni, alcuni servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità (famiglia, scuola) e individuare chi è fonte di autorità	- Ascoltare storie ed episodi della storia personale, familiare, scolastica per sviluppare il senso di appartenenza - Conosce i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (genitori, maestri, dirigente scolastico, sindaco)	
	Iniziare a riconoscere i propri diritti e doveri e le regole del vivere insieme nei diversi contesti (famiglia, scuola, alcune associazioni) e avvicinarsi alla pluralità di culture e lingue	- Come persona e futuro cittadino conoscere i propri diritti e doveri - Inizia a riflettere sui principi fondanti il nostro Stato: valori di uguaglianza, legalità, solidarietà, accoglienza e convivenza democratica - Inizia a conoscere 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	
	Iniziare a partecipare attivamente nelle diverse comunità (famiglia, scuola, alcune associazioni) e	- Conoscere la propria identità di persona e futuro cittadino in grado di intervenire sulla realtà e inizia ad apportare il proprio contributo	

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
	riconoscere i propri e altrui diritti e bisogni		
	Con l'aiuto di un adulto, rispettare la segnaletica di base nella strada, nelle strutture, nei percorsi pedonali o ciclistici anche simulati	- Riconoscere alcuni elementi della segnaletica stradale di base e conoscere l'importanza del rispetto delle regole di comportamento per la propria e altrui sicurezza	
SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	Riconoscere la propria realtà territoriale ed ambientale e di quelle di altri bambini; provare a confrontare le diverse realtà	- Esplorare e confrontare le diverse tipologie di abitato: città, campagna, montagna….collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e conoscendone i monumenti, gli edifici, le strade……che lo caratterizzano	
	Cogliere l'importanza del rispetto, della tutela e della salvaguardia ambientale ed iniziare ad attuare comportamenti adeguati	- Avvicinarsi ai principi basilari dell'educazione ambientale e al rispetto per tutti gli esseri viventi e non	
	Riconoscere le regole basilari per la raccolta differenziata ed eseguire semplici attività di reimpiego creativo	- Distingue i rifiuti e inizia a svolgere la raccolta differenziata e conoscere l'importanza del riciclo per l'ambiente	
	Conoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, ad una corretta educazione	- Iniziare ad interessarsi alle basi per la cura della propria persona, della propria igiene personale, di una sana alimentazione e di un corretto esercizio fisico	

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
	alimentare e provvedere alla cura di sé e all'igiene della propria persona	- Applica schemi motori nella musica, nella danza, e nella comunicazione espressiva per sviluppare armonicamente il proprio corpo	
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	Essere interessati a macchine e strumenti tecnologici (hardware e software) e utilizzare le principali funzioni per giocare e con l'aiuto dell'adulto, svolgere compiti	- Conoscere la simbologia informatica (segni e simboli) attraverso strumenti tecnologici Iniziare a prendere visione di immagini, opere d'arte, documentari…..	
	Avvicinarsi al coding e alla robotica educativa attraverso il gioco	- Giocare con indicazioni e programmazioni per eseguire percorsi di coding su un reticolo	