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

5 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 creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	● E' collaborativo nei giochi e nelle attività, diventando sempre più conscio delle proprie capacità e possibilità.	● Giochi di gruppo rispettando le regole. ● Giochi di ruolo. ● Circle time. ● Incarichi di responsabilità. ● Conversazioni in piccolo e grande gruppo. ● Racconto di storie personali e familiari. ● Drammatizzazioni. ● Problem solving. ● Cooperative learning. ● Realizzazione di cartelloni. ● Attività di riordino di sequenze temporali. ● Presentazione di simboli e immagini.
	Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	● Riconosce la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto affronta e risolve i conflitti. ● Esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio adeguato.	
	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della	● Ricostruisce in autonomia, attraverso diverse forme di documentazione, la sua storia personale e familiare.	

	comunità e le mette a confronto con altre.	● Riconosce, riflette e partecipa alle tradizioni della propria famiglia e del proprio paese e le confronta con quelle degli altri. ● Esprime verbalmente e graficamente i propri vissuti.	● Incontri con figure caratteristiche del territorio. ● Visite guidate nel territorio o piccole passeggiate. ● Canti e filastrocche.
	Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	● Interagisce e collabora con i compagni, partecipa alle conversazioni in modo pertinente e riferisce le proprie ragioni. ● Argomenta, si confronta e collabora con gli altri per realizzare un progetto comune.	
	Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	● Si relaziona con tutti i compagni senza distinzioni, rispettando in autonomia le diversità culturali, religiose e personali. ● Riconosce e rispetta i propri diritti, doveri e le regole del vivere insieme.	
	Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	● Colloca situazioni ed eventi nel tempo attraverso la routine quotidiana. ● Riordina in autonomia le sequenze di immagini relative a storie narrate o ad esperienze vissute. ● Riconosce e utilizza in autonomia e con sicurezza gli spazi che frequenta. ● Si comporta in maniera adeguata rispettando le regole condivise relative ai diversi contesti (sociale, civico, stradale).	
	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi	● Manifesta il senso di appartenenza al territorio. ● Discrimina i segni più importanti del proprio paese.	

	pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	● Si interessa al 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 vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	● Prende coscienza e controlla il proprio corpo e le sue potenzialità nella sua totalità (fisiche, comunicative, espressive). ● Utilizza il linguaggio del corpo per esprimere emozioni.	● Attività di routine (utilizzo dei sevizi igienici, pranzo…). ● Giochi di gruppo, di regole, di squadra. ● Rappresentazione grafica dello schema corporeo. ● Circle time. ● Canti e filastrocche. ● Drammatizzazioni. ● Giochi di simulazione. ● Percorsi motori. ● Uso di attrezzi in palestra.
	Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	● Riconosce la propria identità sessuale e le differenze. ● E' autonomo e ha cura del proprio corpo nell'igiene personale e nell'alimentazione.	
	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e	● Consolida gli schemi motori di base (correre, saltare, strisciare).	

	motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.	● Perfeziona la motricità globale e quella fine, la lateralità, la coordinazione oculo-manuale e dei movimenti. ● Partecipa e si organizza autonomamente in giochi individuali e di gruppo, rispettando e applicando le regole di gioco e della sicurezza. ● Utilizza in modo idoneo attrezzature, giochi, materiali e li sa riporre.	
	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	● Controlla e valuta i movimenti e la forza in riferimento a sé e agli altri. ● Si rapporta e interagisce col gruppo seguendo le regole del gioco. ● Assume posture e compie gesti e azioni in autonomia con finalità espressive e comunicative, in base a suoni, musica e con indicazioni dell'adulto.	
	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.	● Riconosce e denomina le parti del corpo su sé stesso e sugli altri, lo rappresenta in situazioni statiche e dinamiche.	

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, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	● Esprime pensieri ed emozioni utilizzando il colore con padronanza, immaginazione e creatività. ● Manipola e utilizza con adeguata padronanza materiali vari scoprendone le potenzialità espressive e comunicative e realizzando manufatti. ● Rappresenta con il corpo le emozioni che gli vengono suscitate da un'attività sonoro-espressiva.	● Attività manipolative con materiali vari. ● Rappresentazioni grafiche libere e a tema. ● Utilizzo tecniche artistico-espressive ● Drammatizzazioni. ● Gioco simbolico. ● Utilizzo di semplici strumenti musicali. ● Ascolto e produzione di musica strumentale e vocale. ● Attività con linguaggi multimediali. ● Coding.
	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	● Riproduce storie utilizzando strumenti e tecniche grafico-pittoriche differenti in modo libero e guidato. ● Consolida, attraverso la drammatizzazione le competenze comunicative. ● Legge immagini diverse per inventare storie reali e fantastiche. ● Gioca, disegna, scopre lettere e forme scritte, esegue semplici giochi didattici, guarda immagini e filmati, acquisisce informazioni e svolge compiti utilizzando vari strumenti tecnologici. ● Traduce idee in codice e programma giocando (coding e robotica).	
	Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione, …); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	● Prova interesse e piacere per l'arte nelle sue diverse forme e riproduce.	

	Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	● Ascolta e discrimina suoni e rumori dell'ambiente circostante. ● Sceglie i materiali più corrispondenti alle attività da svolgere e alle sue preferenze. ● Sviluppa la coordinazione ritmico-motoria.	
	Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.	● Si interessa ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando vari strumenti nelle loro diverse applicazioni. ● Distingue i suoni delle vocali da quelli delle consonanti e gioca combinandoli tra loro.	
	Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.	● In forma ludica scopre e si confronta con i nuovi linguaggi multimediali (cinema, computer, ecc.). ● Ascolta e riproduce 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 e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	● Usa il linguaggio in modo sempre più adeguato per esprimere i propri bisogni e confrontarsi con i pari e gli adulti. ● Utilizza la lingua in modo creativo e fa ipotesi sui significati.	● 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. ● Realizzazione di schede e flash card. ● Abbinamento grafema- fonema. ● Riproduzione scritta del nome, di semplici parole e simboli anche usando tablet. ● Software di gioco educativo.
	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	● Comunica stati d'animo, sentimenti e bisogni in modo sempre più adeguato, formulando frasi sempre più articolate e seguendo uno schema discorsivo.	
	Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	● Memorizza, interpreta e inventa filastrocche, poesie e canzoncine, esprimendosi in modo creativo. ● Ricerca rime e assonanze.	
	Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	● Mantiene l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative per il tempo richiesto. ● Legge immagini individuando e descrivendo personaggi, relazioni spaziali e temporali e li rielabora. ● Spiega le proprie produzioni in modo dettagliato. ● Formula domande pertinenti e fornisce risposte congrue all'argomento. ● Rispetta i punti di vista altrui.	
	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	● Coglie le differenze tra la propria lingua e le altre. ● Giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato ed esegue semplici consegne.	

	Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	● Coglie la differenza tra il disegno e il codice scritto, al quale si approccia con interesse e curiosità. ● Riconosce i grafemi e i corrispondenti fonemi con un approccio ludico-creativo. ● Acquisisce una buona coordinazione oculo-manuale, riproducendo lettere e forme scritte anche attraverso tecnologie digitali.	

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 e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarli; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	● Riconosce, classifica, raggruppa e mette in ordine autonomamente, figure e oggetti (secondo forma, colore, dimensione e quantità), persone e fenomeni. ● Opera misurazioni utilizzando strumenti e simboli condivisi.	● 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 percorsi. ● Giochi su percorsi stradali. ● Attività con concetti spazio-temporali ● Giochi con materiali strutturati e non ● prime esperienze scientifiche (miscugli, soluzioni, galleggiamenti, trasformazione di elementi…). ● Coding.
	Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.	● Riordina e rielabora fatti e avvenimenti nella giusta successione temporale: prima-durante-dopo-infine, giorno-notte.	
	Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	● Racconta le proprie esperienze distinguendo passato, presente, futuro.	
	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	● E'curioso, esplora la realtà attraverso l'uso di tutti i sensi, pone domande, raccoglie informazioni e ricerca soluzioni risolutive a problemi. ● Descrive con linguaggio verbale e non, oggetti e materiali, li organizza e li mette a confronto. ● Comprende la relazione causa-effetto anche tramite semplici esperimenti scientifici. ● Riconosce e discrimina i mutamenti atmosferici e climatici. ● Riconosce, discrimina animali e vegetali e verbalizza le loro caratteristiche.	

	Si interessa a macchine e a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	● Con un approccio interattivo utilizza le nuove tecnologie ed esplora i primi alfabeti multimediali. ● Riconosce macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza e si pone domande su "com'è fatto" e "cosa fa".	
	Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.	● Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare (almeno fino a 10) e registrare quantità. ● Compie prime forme di misurazione servendosi di schemi o semplici strumenti.	
	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	● Individua e colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione (avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra, ecc). ● Si muove nello spazio con consapevolezza seguendo le indicazioni (verbali e non).	

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
COSTITUZIONE E LEGALITA', SOLIDARIETA'	Familiarizza nella Costituzione, nella bandiera e nell'Inno nazionale, con i principali simboli identitari dell'Italia.	● Riconosce e rielabora l'inno nazionale e il simbolo della bandiera italiana, attraverso attività musicali, pittoriche, plastiche, manipolative…..	● Circle time. ● Racconto di storie. ● Drammatizzazioni.

	Riconosce nel proprio territorio alcune istituzioni, alcuni servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità (famiglia, scuola, comune…) e individua chi è fonte di autorità e responsabilità, distinguendone i ruoli.	● Fa domande, ascolta storie ed episodi della storia personale, familiare, scolastica e della comunità per sviluppare il senso di appartenenza. ● Riconosce i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (genitori, maestri, dirigente scolastico, sindaco, presidente della Repubblica).	● 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. ● Giochi su semplici percorsi stradali. ● Attività con linguaggi multimediali. ● Giochi con strumenti tecnologici.
	Raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme per la convivenza civile nei diversi contesti (famiglia, scuola, comune, associazioni….) ed è sensibile alla pluralità di culture, lingue ed esperienze.	● Come persona e futuro cittadino comprendere l'importanza di conoscere i propri diritti e doveri. ● Riflettere sui principi fondanti il nostro Stato: valori di uguaglianza, legalità, solidarietà, accoglienza e convivenza democratica. ● 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.	
	Assume atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva nelle diverse comunità (famiglia, scuola, comune, associazioni…) e fa valere al loro interno i propri diritti, bisogni, limiti e responsabilità, riconoscendo al contempo quelli altrui.	● Conoscere la propria identità di persona e futuro cittadino in grado di intervenire sulla realtà apportando il proprio originale contributo.	

	Rispetta la segnaletica di base nella strada, nelle strutture, nei servizi di pubblica utilità e nei percorsi pedonali o ciclistici anche simulati.	● Rappresentare in vario modo la segnaletica stradale di base interpretandone i messaggi 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	Riconosce la propria realtà territoriale ed ambientale e quelle di altri bambini con attenzione e curiosità (luoghi, storie, tradizioni, patrimoni materiali ed immateriali) per confrontare le diverse situazioni.	● Ampliare il proprio sapere esplorando e confrontando le diverse tipologie di abitato: città, campagna, montagna… collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e riconoscendone i monumenti, gli edifici, le strade……che lo caratterizzano.	
	Coglie l'importanza del rispetto, della tutela e della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità e attua comportamenti adeguati.	● Conoscere i principi basilari dell'educazione ambientale e il rispetto per tutti gli esseri viventi e non.	
	Applica le regole basilari per la raccolta differenziata ed esegue attività di reimpiego creativo.	● Classificare i rifiuti e svolgere la raccolta differenziata e conoscere l'importanza del riciclo per l'ambiente.	
	Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, ad una corretta educazione alimentare e provvede autonomamente alla cura di sé e all'igiene della propria persona come presupposto di un sano stile di vita.	● Conoscere le basi per la cura della propria persona, della propria igiene personale, di una sana alimentazione e di un corretto esercizio fisico. ● Applicare autonomamente schemi motori nella musica, nella danza, e nella comunicazione espressiva per sviluppare armonicamente il proprio corpo.	

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	E' interessato a macchine e strumenti tecnologici (hardware e software) e utilizza le principali funzioni per giocare, svolgere compiti e acquisire informazioni.	● Conoscere la simbologia informatica (segni grafici), lettere, forme di scrittura e numeri attraverso strumenti tecnologici ● Prendere visione di immagini, opere d'arte, documentari…	
	Si avvicina al coding e alla robotica educativa attraverso il gioco e sviluppa l'autonomia operativa.	● Conoscere e rappresentare indicazioni e programmazioni per eseguire percorsi di coding su un reticolo.	