



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. 2021-2022

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	<ul style="list-style-type: none"> - è autonomo e collaborativo nei giochi liberi e guidati e nelle attività in vista di una meta comune 	<ul style="list-style-type: none"> - giochi di gruppo rispettando le regole - giochi di ruolo - circle time - piccoli incarichi di responsabilità
	2. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, inizia ad esprimerli	<ul style="list-style-type: none"> - riconosce la propria identità e supera la dipendenza dall'adulto - esprime bisogni, stati d'animo e sentimenti con un linguaggio sempre più adeguato 	<ul style="list-style-type: none"> - conversazioni in piccolo e grande gruppo - racconto di storie - drammatizzazioni - realizzazione di cartelloni - attività di riordino di sequenze temporali
	3. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - presentazione di simboli e immagini - incontri con figure caratteristiche del territorio - visite guidate nel territorio o piccole passeggiate
	4. Inizia a riflettere, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e fa attenzione tra chi parla e chi ascolta	<ul style="list-style-type: none"> - interagisce con i compagni, partecipa alle conversazioni e accetta di non avere sempre ragione - collabora con gli altri per realizzare un progetto comune 	<ul style="list-style-type: none"> - canti e filastrocche
	5. Coglie alcune diversità culturali e religiose e condivide	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - prende coscienza del proprio corpo e delle sue potenzialità (fisiche, comunicative, espressive) - inizia ad utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di routine (utilizzo dei servizi igienici, pranzo,...) - giochi di gruppo, di regole, di squadra - rappresentazione grafica del corpo - circle time
	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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - canti e filastrocche - drammatizzazioni - giochi di simulazione - percorsi motori - uso di attrezzi in palestra
	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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - usa il linguaggio per esprimere i propri bisogni e interagire con i pari e gli adulti - utilizza un linguaggio corretto 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 fine 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	<ul style="list-style-type: none"> - memorizza filastrocche, poesie e canzoncine 	
	4. Ascolta, comprende narrazioni, racconta esperienze vissute, chiede spiegazioni, usa un linguaggio sempre più adeguato	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	

		<ul style="list-style-type: none"> - formula semplici domande, fornisce risposte sull'argomento con l'aiuto dell'adulto 	
	<p>5. Ragiona sulla lingua, familiarizza con lingue diverse, sperimenta la pluralità dei linguaggi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - scopre le differenze tra la propria lingua e le altre - giocando apprende nuovi vocaboli e il loro significato e li ripete 	
	<p>6. Si avvicina alla lingua scritta, sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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, galleggiami, trasformazione di elementi...) - coding
	2. Familiarizza con le azioni quotidiane nel tempo della giornata	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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'
		<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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.....	<ul style="list-style-type: none"> - circle time - racconto di storie - drammatizzazioni - attività manipolative con materiali vari
	Riconoscere nel proprio territorio alcune istituzioni, alcuni servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità (famiglia, scuola) e individuare chi è fonte di autorità	<ul style="list-style-type: none"> - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - 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
	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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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
	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	<ul style="list-style-type: none"> - attività con linguaggi multimediali - giochi con strumenti tecnologici

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	