

IC PINEROLO 3
CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA
RIELABORATO ALLA LUCE DELLE NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI 2025

Campi di esperienza	Competenze europee collegate	Competenze attese	Obiettivi specifici di apprendimento (OSA)	Attività
IL SÉ E L'ALTRO	Competenza personale, sociale e imparare a imparare.	Sviluppare identità personale, autostima e senso morale. Riconoscere e valorizzare la propria storia, confrontandola con altre culture Imparare a collaborare per la riuscita di un compito comune	Riconoscere e nominare le proprie emozioni e quelle degli altri. Riconoscere elementi della propria cultura e di quelle presenti nel territorio. Giocare in modo creativo e collaborativo.	Confronto delle foto della propria vita e storia personale, individuando trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi e nelle persone). Cartellone "Chi sono io" con foto, impronta della mano, "Mi piace-non mi piace", angolo dello specchio. Riconoscimento delle emozioni attraverso racconti e immagini su paura, rabbia, tristezza, felicità... (scatola della rabbia) Storie e drammatizzazioni sul tema dell'identità. Organizzazione della giornata "Un nodo Blu": proposta di attività per educare alle emozioni. Drammatizzazione e conversazione guidata. Tutte le attività spontanee di routine, svolte durante la giornata scolastica sono occasione di interazione e contribuiscono al raggiungimento della competenza. -Ricostruzione di storie in sequenze temporali e rielaborazione.
	Competenza in materia di cittadinanza.	Avere rispetto per sé, gli altri e l'ambiente, collaborando e gestendo i conflitti.	Gestire piccoli conflitti con coetanei e adulti. Distinguere passato, presente e futuro	Tutte le attività svolte nel circle time, (rispetto del proprio turno) che favoriscono l'ascolto ed il confronto tra pari. Il semaforo del comportamento Circle time e attività di ragionamento per capire i comportamenti dei

				protagonisti delle storie ragionando insieme. Discussioni di gruppo, illustrazione delle regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola, con l'utilizzo di simboli convenzionali. Verbalizzazione delle ipotesi riguardanti le conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza. Giornata del rispetto La linea del tempo e la routine della giornata Costruzione di calendari (settimanale, mensile e annuale). Interventi di esperti esterni (genitori, associazione del territorio, soggetti madrelingua) provenienti da nazioni diverse per svolgere attività specifiche riguardanti i loro usi e costumi. Ascolto di canzoni e filastrocche in lingue diverse.
	Competenza alfabetica funzionale.	Riflettere e confrontarsi con pari e adulti.	Riflettere su temi come vita, morte, gioia e dolore attraverso esperienze e racconti	Utilizzo di flash card per favorire la verbalizzazione dei bisogni durante la giornata scolastica. Circle time. Ascolto e lettura di libri
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Acquisisce e potenzia la consapevolezza della propria corporeità.	Esprimere e comunicare attraverso il corpo la propria identità in relazione agli altri e all'ambiente.	Giochi sensoriali con materiali diversi, in aula psicomotricità e all'aperto. Ritmi. Mimi e comunicazione corporea.
			Riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere e malessere.	Giochi con l'utilizzo dello specchio e riconoscimento di emozioni ed altri elementi comunicativi.
		Produce schemi motori, psico-	Controllare i propri gesti e movimenti,	Giochi e percorsi motori.

		motori e coreutici, individualmente o in gruppo, mirati a rafforzare l'identità, l'autonomia personale e l'autostima, rispettando le regole della convivenza civile.	attraverso il gioco, in modo consapevole e sicuro, rispettando gli altri e le regole dei giochi.	-Giochi sonori e danze con gli attrezzi. Danze di gruppo. Acquaticità. Pattinaggio su ghiaccio. Attività al campetto di atletica leggera. Minibasket. Karate. Giochi di squadra.
		Sviluppa un adeguato e completo schema corporeo.	Conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti.	Costruzione di cartelloni con illustrazioni del corpo umano, gli organi, le loro funzioni. Il corpo fermo e in movimento. Giochi per la percezione globale/segmentaria del corpo.
		Si orienta nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente.	Muoversi e coordinarsi con piacere insieme agli altri, orientandosi nello spazio.	Percorsi motori di orientamento.
	Competenza in materia di cittadinanza	Adotta comportamenti corretti e rispettosi per la propria salute e quella altrui e si prende cura di sé e degli altri.	Attuare pratiche quotidiane di cura di sé, di igiene, di alimentazione.	Le routine della giornata scolastica. Esperienze pratiche sugli alimenti, attraverso l'uso dei sensi. Laboratori di cucina e alimentazione. Laboratori di educazione stradale.
IMMAGINI SUONI COLORI	Consapevolezza ed espressione culturale.	Sperimenta i principali linguaggi espressivi, in diversi ambiti e modalità.	Narrare le proprie esperienze utilizzando diverse modalità comunicative anche non verbali.	Interpretazione di quadri famosi (scomposizione, ritaglio di quadri, assemblaggio di elementi e sfondi diversi, collegamento tra quadri tramite un elemento...) Osservazione di opere d'arte e beni culturali Osservazione di luoghi (piazze, giardini, paesaggi, aula e spazi comuni della scuola)

				Esplorazione multisensoriale di materiali diversi Usare le mani come strumenti (con motricità via via più fine e intenzionale) Usare gli strumenti come estensori delle mani Manipolazione di plastilina, creta, pasta di sale, fil di ferro, carta, cartone, sabbia, materiale di recupero Strappare, accartocciare, premere, schiacciare, lisciare, tirare, incollare Realizzazione di sculture con materiali diversi Realizzazione di opere d'arte con oggetti di scarto e/o di uso Comune. Realizzazione di giochi con materiali riciclati e/o di uso quotidiano Collage e assemblage Costruzione di libri tattili, sonori, olfattivi Impronte con le mani e con i piedi Timbri e stampi e frottage con oggetti non convenzionali (giocattoli, frutta, verdura, oggetti di uso quotidiano) Sagome corporee realizzate delineando i contorni Osservazione delle ombre tracciate Sperimentare tecniche diverse di stesura del colore Pitture libere Mescolanze di colori Osservazione diretta della natura scoperta delle tonalità e delle sfumature Disegno e pittura "dal vero"
--	--	--	--	---

				Pittura "en plein air" Lanci di colori, colature, dripping Esperimenti di tinture di stoffe Creazione di arazzi pittorici e multi materici Dipingere le emozioni e le sensazioni associandole ai colori Il prato secondo i punti di vista di una formica o un uccello Realizzazione di opere collettive di grandi dimensioni Disegno dettato Osservazione diretta e realizzazione di plastici raffiguranti la scuola, il giardino, il quartiere, la città Fotografare gli ambienti esterni ed interni della scuola. Osservazione di immagini pubblicitarie ed interpretazione del loro significato Osservazione di copertine di libri deducendone il titolo ed il contenuto Osservazione di ritratti ed autoritratti in relazione alle emozioni che esprimono Disegni e pitture di volti che rappresentano espressioni diverse Giochi d'azione sulle immagini: estensione, contrazione, cambiamenti cromatici, modifiche sfondo e figura, composizione e scomposizione
		Sperimenta materiali, strumenti e tecniche creative diverse attraverso la	Realizzare piccole produzioni artistiche. -Utilizzare materiali e strumenti di varia	Espressioni artistiche di vario tipo con tecniche e materiali diversi (acquerelli, tempere, materiale di recupero...)

		drammatizzazione, il disegno, la pittura e le attività manipolative.	natura, tecniche espressive diverse.	Creazione di un teatrino di burattini Creazione dei burattini Realizzazione di una scenografia con diversi materiali. Creazione di travestimenti con materiale riciclato Maschere di cartapesta Ombre cinesi
		Si avvicina alla musica e ai suoi simboli, codifica suoni dimostrando interesse per diverse sonorità.	Ascoltare musica, cantare e suonare piccoli strumenti.	Attività espressive con la voce. Accompagnamento con strumenti ai canti. Canti mimati. Ascolto ed esecuzione di canti e musiche strumenti di genere e culture diverse legate anche a giochi, danze attività teatrali inerenti al vissuto e contesto sociale in cui si colloca il bambino Produzione suoni e rumori con il corpo, oggetti e strumenti. Partire da sonorità semplici dove si distinguano pause, ritmo velocità e lento, silenzio e ricreare le sonorità, "suonando con il corpo" Creazione di linguaggio simbolico per ricreare vere e proprie sonorità riconoscibili dai bambini far diventare il bambino compositore. Utilizzo della tombola sonora saper collocare la tabella immagine al suono o rumore corrispondente, Giochi musicali Realizzazione di strumenti musicali con materiali di recupero.

	Competenza personale, sociale e imparare a imparare	Sviluppa interesse nei confronti delle opere artistiche e musicali. Esprime semplici riflessioni sui messaggi veicolati dalle produzioni artistiche, maturando un gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico riflessivo. Partecipa con interesse e piacere a spettacoli (teatrali, musicali...).	Sviluppare gusti personali nell'arte. Utilizzare l'arte per esprimere emozioni e comunicare stati d'animo. Partecipare attivamente ad esperienze di ascolto della musica.	Osservazione di opere d'Arte Visite a Musei, piazze e partecipazione ad eventi culturali del territorio. Attività con esperti (musicisti, attori, risorse del territorio).
	Competenza alfabetica funzionale	Descrive esperienze artistiche, utilizzando i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audio-visivo, drammatico...)	Descrivere, raccontare, narrare esperienze o storie inventate attraverso modalità comunicative verbali e non verbali.	Invenzione di storie, drammatizzazione. Invenzione di finali di versi per una storia. Utilizzo di flash card Suddivisione di una storia in sequenze.
	Competenza digitale	Utilizza i vari linguaggi espressivi anche attraverso le nuove tecnologie.	Esplorare alfabeti digitali (audiovisivi, filmati, dispositivi).	Giochi digitali. Immersione multimediale. Software musicali.
	Competenza multilinguistica	Sperimenta i principali linguaggi espressivi, in diversi ambiti e modalità.	Descrivere, raccontare, narrare esperienze o storie inventate attraverso modalità comunicative verbali e non verbali.	Ascolto, lettura, drammatizzazione, ballo, giochi tradizionali, visione di immagini e filmati riconducibili ai sistemi simbolico-culturali espressi attraverso una determinata lingua straniera Intervento di "esperti esterni" (genitori, associazioni del territorio, soggetti madrelingua), provenienti da nazioni diverse, per svolgere

				attività specifiche riguardanti la loro lingua d'origine.
I DISCORSI E LE PAROLE	Competenza alfabetica funzionale	Usa correttamente la lingua italiana nelle diverse occasioni offerte dalla vita quotidiana.	Usare la lingua italiana per produrre e comprendere parole e discorsi, a partire dal contesto di vita quotidiana.	Svolgimento delle attività spontanee e di routine, che caratterizzano i diversi momenti della giornata scolastica. Lettura di semplici immagini e ascolto di canzoni, per acquisire nuovi vocaboli durante il momento del circle time.
		Ascolta e rielabora racconti, inventa storie.	Acquisire un patrimonio lessicale più ricco ed esteso. Esprimere attraverso il linguaggio verbale i propri stati d'animo ed emozioni.	Lettura di storie, rielaborazione verbale, drammatizzazione e ascolto dei feedback da parte dei bambini. Ricostruzione di storie in sequenze temporali e rielaborazione. Ricostruzione delle azioni dei protagonisti provando ad individuarne i sentimenti vissuti. Attività di circle time e discussioni di gruppo sui comportamenti dei protagonisti delle storie. Invenzione di finali diversi per una storia. Invenzione di storie con l'utilizzo di flash-cards. Ricostruzione verbale delle fasi di un gioco.
		Gioca con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole.	Elaborare ipotesi sui significati di parole sconosciute, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati	Giochi come: la tombola delle sillabe, il domino con il suono iniziale o finale delle parole, memory per le rime, giochi a squadre con i fonemi. Costruzione e drammatizzazione di semplici filastrocche in rima.
		-Sviluppa la coordinazione motoria e le	Incontrare e sperimentare	Attività motorie per lo sviluppo della

		manualità attraverso disegni, segni, simboli. Esplora e sperimenta il linguaggio scritto.	prime forme di linguaggio scritto.	coordinazione oculo-manuale. Attività di manipolazione e pressione di diverso materiale. Laboratori grafici per il potenziamento della motricità fine, utilizzando: linee, cerchi, arcate, asole, fili, bottoni, stoffe... Scrittura sensoriale con l'utilizzo di sabbia, farina... Giochi con le pinze o mollette del bucato Riconoscimento del proprio nome nelle routine. Etichettature di oggetti nella sezione; creazione della banca delle parole. Gioco dei messaggi segreti. Gioco del mercato.
	Competenza multilinguistica Competenza digitale	Familiarizza con lingue e culture differenti, attraverso esperienze di apprendimento di una seconda lingua	Familiarizzare con elementi di una lingua diversa dall'italiano.	Attività di routine: circle time, calendario, tempo atmosferico, data, ruota dei giorni, appello. Giochi interattivi con "personaggio guida". Giochi interattivi multimediali. Giochi di ruolo e giochi motori (individuali e a squadre) con comandi in lingua straniera (strega tocca colore, il mago dice, gioco del fazzoletto). Giochi da tavolo tradizionali, rielaborati in lingua diversa. Ascolto, rielaborazione e drammatizzazione di semplici storie. Canzoni, filastrocche, rime e bans. Visione di immagini e filmati riconducibili ai sistemi simbolico-culturali espressi attraverso una

				determinata lingua straniera Uso di flash cards per riconoscimento e denominazione di immagini. Intervento di “esperti esterni” (genitori, associazioni del territorio, soggetti madrelingua), provenienti da nazioni diverse, per svolgere attività specifiche riguardanti la loro lingua d’origine. Laboratorio di Lingua 2
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Competenza matematica e in Scienze, Tecnologie e Ingegneria	Sperimenta i cambiamenti delle stagioni, il ciclo di vita degli organismi animali e vegetali, degli ambienti artificiali e naturali	Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi, il loro ciclo di vita e il loro habitat, i fenomeni naturali e artificiali.	Costruzione di modelli per conoscere le parti del corpo e le loro funzioni. Il corpo fermo e in movimento. Uscite sul territorio per conoscere i vari ambienti. Semplici esperimenti scientifici (acqua, terra, soluzioni). Costruzione di semplici macchine (bilancia, mulino ad acqua, clessidra). Circle time e momenti di discussione, per educare all’argomentazione.
		Colloca le proprie azioni e le proprie esperienze nel tempo.	Riconoscere il susseguirsi dei giorni della settimana, dei mesi, delle stagioni.	La linea del tempo e la routine della giornata. -Costruzione di calendari (settimanale, mensile annuale). La scatola della storia personale. Costruzione di libri (cartacei e digitali) di esperienze vissute a scuola.
		Riconosce forme geometriche di base.	Osservare, descrivere, rappresentare, denominare semplici forme	Giochi con figure e forme. Origami. Piastrellature.

			geometriche nello spazio e nel piano.	
		Sperimenta i sensi del numero.	Raggruppare, contare, ordinare, misurare, classificare, attribuire valori.	Raccolta di elementi naturali e oggetti d da raggruppare secondo criteri. Esecuzione di compiti relativi alla vita quotidiana, che implicino conte, attribuzioni univoche/biunivoche. Giochi di strategia. Giochi con carte e dadi. Giochi di probabilità. Storie matematiche. Giochi di misurazione (unità di misura diverse, altezza dei bambini, peso, lunghezza delle scarpe...). Semplici rilevazioni statistiche (cibi, caratteristiche fisiche della classe, tempo). Il gioco del mercato.
	Competenza matematica e in Scienze, Tecnologie e Ingegneria. Competenza imprenditoriale Competenza digitale	Si muove con consapevolezza e autonomia nello spazio.	Individuare la posizione di persone e oggetti nello spazio, utilizzando i concetti topologici.	Percorsi motori di orientamento spaziale, da riprodurre graficamente. Costruzione di mappe, modellini, oggetti, plastici preceduti dal progetto. Percorsi di coding con l'utilizzo di semplici robot didattici. Giochi e problemi di percorso. Compiti autentici.