

I.C.S. M.L.KING PISTOIA
PIANO OFFERTA FORMATIVA

CURRICOLO D'ISTITUTO
SCUOLA DELL'INFANZIA

(AGGIORNAMENTO INDICAZIONI NAZIONALI 2025*)

***In vigore dall'a.s. 2026/27**

Riferimento: Decreto Ministeriale n. 221 del 9/12/2025, nota MIM prot. 1312 del 12/3/2026



I campi di esperienza - “IL SE’ E L’ALTRO”

Competenze attese

- sviluppare una prima forma di identità personale autostima e senza morale
- riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni
- orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato presente e futuro
- riflettere e confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti in reciprocità
- riconosce i primi segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza
- Esprimere in maniera corretta e completa vivere esperienze di buona autenticazione con il sé e gli altri senza isolarsi con uso dei dispositivi
(gestire uso dei dispositivi evitando l'isolamento e l'impedimento ad una corretta e completa esperienza di una buona relazione con sé con gli altri)

IL SE’ E L’ALTRO - 3/4 ANNI

OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
A1 imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'anime e riconoscere quelli altrui	A1 insegnare ai bambini ad esprimere i propri stati d'animo attraverso conversazioni e narrazioni
A2 giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri	A2 condividere il momento di gioco, giocare collaborando a piccoli gruppi con i giochi da tavolo
A3 imparare a riconoscere i propri bisogni ad esprimere sotto forma di richiesta	A3 chiedere di andare in bagno, di bere, di soffiarsi il naso, chiedere riguardo alla cura del proprio corpo
A4 imparare a rispettare semplici regole di comportamento dettate dall'adulto	A4 stare in fila fare presenze rimettere in ordine avere cura dei propri giochi e rispettare il proprio turno e realizzazione di un cartellone delle regole

IL SE’ E L’ALTRO - 5 ANNI

OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
A1 ricercare le prime risposte anche fantasiose e immaginarie su grandi interrogativi sulla vita e sulla morte la gioia ed il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali	A1 osservare la natura e viventi nel loro ciclo di vita parlare del proprio vissuto
A2 gestire i piccoli conflitti tra pari e con gli altri	A2 filastrocche e giochi che promuovono la relazione sociale e fanno riflettere su ciò che accomuna
A3 riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza	A3 giochi simbolici e dialoghi su tema della casa e della famiglia, filastrocche, storia per parlare con i bambini dei luoghi che ci rendono felici.

I campi di esperienza - "ILCORPO E IL MOVIMENTO"

Competenze attese

- maturare una prima padronanza della propria corporeità, nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative e artistiche.
- Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psicomotorie e coreutiche, individuali o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile.
- Orientarsi nello spazio in relazione agli altri e all'ambiente.
- Saper assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri.
- Sviluppare un corretto e completo schema corporeo.
- Riconoscere i segnali e i ritmi di funzionamento del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo.
- Apprendere l'utilizzo di strumenti e di piccoli attrezzi per attività di vita pratica acquisendo padronanza nei movimenti e adeguata finalizzazione.
- Favorire un corretto stile di vita in termini di sensibilizzazione ad una corretta alimentazione, igiene personale.
- Imparare a conoscere ed esplorare l'ambiente di vita attraverso esperienze evitando una vita sedentaria e l'uso incontrollato dei dispositivi digitali.

IL CORPO E IL MOVIMENTO - 3/4 ANNI

OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
B1 sapersi orientare, muovere e coordinare con gli altri trovando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico	B1 stimolare il bambino a muoversi autonomamente nell'ambiente scolastico richiesta di oggetti da parte dell'insegnante
B2 sapere eseguire gesti e movimenti corporei fino-motori e grosso-motori attraverso esperienze ludiche e psicomotorie e coreutiche valutandone il rischio imparando a interagire	B2 uso di giochi motori, esercizi motori di esecuzione di percorsi con richieste verbali da parte dell'insegnante che vengano svolti attraverso l'utilizzo di materiale strutturato come blocchi mattoncini, palle, birilli
B3 conoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti e attuare correttamente pratiche quotidiane di cura di sé, di igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale.	B3 Schede relative alla parte del corpo insegnare a lavare le mani usando acqua e sapone, insegnare a spogliarsi e rivestirsi insegnamento ad una alimentazione autonoma e corretta con posate fare giochi di riconoscimento su sé stesso e sugli altri

IL CORPO E IL MOVIMENTO – 5 ANNI

OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
B1 sapersi orientare muovere e coordinare con gli altri provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico.	B1 giochi esplorativi dello spazio delimitato e non dentro fuori giochi di movimento per familiarizzare con i pari percorsi motori per sviluppare capacità di orientamento.

B2 conoscere il proprio corpo le sue diverse componenti e attivare corrette pratiche quotidiane di cura di sé, d'igiene, di alimentazione in vista di uno stile di vita sano e attivo grazie a forme di apprendimento ludico e laboratoriale.	B2 giochi allo specchio, distinzione di sé, schede predisposte di routine quotidiana al movimento del bagno e del pranzo prendere consapevolezza della potenzialità in crescita del proprio corpo rappresentazione dello schema corporeo incontro ludico digitale
B3 saper riconoscere le principali emozioni e sensazioni di benessere o malessere per iniziare a gestire in modo positivo in vista di una migliore crescita personale della relazione con gli altri la famiglia la scuola e la società	B3 giochi a squadre di movimento e cooperazione giochi di rilassamento con musica e respirazione, creare situazioni che provochino emozioni negative chiedere se si trovano delle soluzioni creative per gestirle giochi di ruolo e disegni sentimenti.

I campi di esperienza - “IMMAGINI, SUONI E COLORI”

Competenze attese

- Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico- pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico ecc.) in diversi ambiti e modalità, a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie.
- Dimostrare originalità, curiosità e spirito d'iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando - con la supervisione dell'insegnante - quelli messi a disposizione dalla tecnologia.
- Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto artistico personale e un primo atteggiamento critico- riflessivo rispetto ai messaggi veicolati.
- Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità ed interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali, a partire dalla scoperta che tutti i suoni originano dalla vibrazione di oggetti.

IMMAGINI SUONI E COLORI - 3/ 4 ANNI	
OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
Musica e arte	
C1 Partecipare al canto corale acquisendo gradualmente il senso del ritmo	C1 Ascolto e memorizzazione di semplici canzoni cercando di imitare e memorizzare gesti e movimenti associati al battito di piedi e mani
C2 Scoprire il paesaggio sonoro utilizzando voce e corpo e oggetti	C2 Ascolto di canzoncine e CD musicali. Cantare muoversi utilizzare strumenti
C3 Utilizzare il corpo per comunicare esprimere emozioni e raccontare	C3 Drammatizzazione di storie
C4 Utilizzare tecniche grafico-pittoriche per evidenziare caratteristiche e proprietà	C4 Usare varie tecniche grafiche (collage, tempere, acquarelli)
C5 Toccare esplorare e giocare con i colori utilizzare materiali e strumenti	C5 Giochi per la conoscenza dei colori primari (tempere a dito, carte e collage)

IMMAGINI SUONI E COLORI – 5 anni	
OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
C1 Partecipare ad esperienze di ascolto della musica e pratica coreutica al fine di sviluppare primi interessi e gusti personali	C1 Ascolta e produzione di canzoni e musiche con relativa gestualità minimo mimico corporea utilizzo di semplici strumenti
C2 potenziare ed esercitare il senso ritmico attraverso il movimento o attraverso strumenti a percussione attività	C2 esercizio al dibattito delle mani e dei piedi attraverso semplici canzoni e filastrocche uso di tamburelli e altre semplici strumenti legati al movimento del corpo

C3 Esplorare i primi alfabeti musicali	C3 giochi ed attività in cui poter esprimere le proprie potenzialità sonore espressive e simbolico rappresentative
C3 giochi ed attività in cui poter esprimere le proprie potenzialità sonore espressive e simbolico rappresentative	C4 giochi di movimento e di cooperazione con i compagni semplici danze e drammatizzazione
C5 narrare le proprie esperienze storie inventate avvalendosi di diverse modalità tecniche e grafico espressive adoperando materiali e strumenti con consapevolezza e controllo	C5 rappresentazione grafico pittorica di immagini della realtà di esperienze vissute o storie narrate uso di materiali e strumenti esplorando forme espressive diverse
C6 fruire opere d'arte e favorire la graduale acquisizione e dimestichezza con il linguaggio universale e inclusivo	C6 fruire opere d'arte e favorire la graduale acquisizione e dimestichezza con il linguaggio universale e inclusivo
C7 esplorare potenzialità offerte dalla tecnologia. Familiarizzare con i nuovi linguaggi della comunicazione alla ricerca di nuove possibilità espressive nel contratto nel costante confronto con la realtà concreta	C7 e semplice attività legate all'utilizzo della nuova tecnologia con la mediazione didattica degli insegnanti

I campi di esperienza - "I DISCORSI E LE PAROLE"

Competenze attese

- Avvalersi della lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati a partire dalle occasioni offerte dalla vita quotidiana.
- Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie.
- Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzioni di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati.
- Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche dalle prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua.
- Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa.
- Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la produzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica.

I DISCORSI E LE PAROLE - 3/4 ANNI	
OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
D1 Utilizzare la lingua italiana arricchendo il proprio lessico e comprendendo parole e discorsi	D1 Conversazioni di gruppo con racconti del proprio vissuto. Lettura di fiabe. Uso di memory e tombole con semplici immagini Ascolto di filastrocche e rime.
D2 Esprimere e comunicare emozioni e sentimenti	D2 Conversazioni individuali e di gruppo. Lettura e ascolto di storie, favole rime e relativa drammatizzazione.
D3 Ascoltare e comprendere semplici narrazioni, rime, filastrocche e drammatizzazioni.	D3 Lettura di semplice fiabe e favole. Rielaborazione grafica e verbalizzazione.
D4 Sperimentare pluralità di linguaggi.	D4 Uso di linguaggi verbali, conversazioni, fiabe e drammatizzazione.

I DISCORSI E LE PAROLE – 5 ANNI	
Area dell'ascolto e parlato – Area dello scritto e letto	
OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
D1 Utilizzare in modo appropriato la lingua italiana arricchendo il lessico, comprendendo parole e discorsi, formulando ipotesi sul loro significato	D1 Ascolto di storie. Conversazioni di gruppo. Racconto di immagini. Uso di filastrocche per avvicinare i bambini ai testi con frasi costruite l'una sull'altra. Giochi di collegamento di oggetti ai rispettivi nomi per arricchire il repertorio linguistico.
D2 Esprimere e comunicare emozioni, sentimenti, argomentazioni utilizzando un linguaggio verbale in varie situazioni comunicative.	D2 Giochi di stimolazione per esprimersi con il linguaggio del corpo, del gesto e della voce. Verbalizzazione di disegni che esprimono emozioni.

D3 Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni.	D3 Semplici giochi di rime: ascolto e completamento di brevi filastrocche. Schede predisposte di riconoscimento di figure e parole che fanno rima fra loro. Analisi di fiabe nel loro aspetti caratteristici (personaggi, inizio, lieto fine) e conseguente drammatizzazione. Giochi tra insegnanti e bambini per trovare la rima. Invenzione di semplici filastrocche.
D4 Inventare parole ricercando somiglianze ed analogie tra i suoni	D4 Conversazioni guidate; uso di immagini-stimolo per verbalizzazioni. Giochi di osservazione di suoni e di varie parole.
D5 Ascoltare comprendere narrazioni. Raccontare e inventare storie facendo uso del linguaggio per progettare attività.	D5 Lettura di storie: rielaborazione verbale attraverso domande guida. Successiva rielaborazione grafica. Ricostruzione logico – sequenziale della storia. Individuazione dei nodi fondamentali della storia. Relativa drammatizzazione. Lettura di immagini per inventare nuove storie.
D6 Ragionare sulla propria lingua, riconoscendo e sperimentando l'esistenza di lingue diverse	D6 Conversazioni e scambio di storie appartenenti alle proprie etnie
D7 Familiarizzare con una seconda lingua diversa dall'italiano	D7 Approccio ludiforme attraverso utilizzo di librini, immagini e LIM
D8 Avvicinarsi alla lingua scritta	D8 Schede di pregrafismo. Esercizi di copiatura ne scrittura autonoma del proprio nome. Scrittura spontanea di parole ascoltate. Giochi di riconoscimento di parole lunghe e corte. Giochi relativi all'evoluzione, movimento- disegno-scrittura. Giochi con le lettere dell'alfabeto.
D9 Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche con l'ausilio di tecnologie digitali e dei nuovi media.	D9 Stimolazione dell'interesse per la lingua attraverso attività legate alla biblioteca. Giochi di stimolazione dei messaggi pervenuti attraverso la tv (es. riflessioni critiche verso i messaggi della pubblicità). Primo approccio alla scrittura attraverso l'uso del computer

I campi di esperienza - “LA CONOSCENZA DEL MONDO”

Competenze attese

Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Sa collocare le proprie azioni nel tempo della giornata, della settimana e dell’anno.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.

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.

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.

Sa riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà.

LA CONOSCENZA DEL MONDO - 3/4 ANNI	
OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
Oggetti, fenomeni, viventi	
E1- Osservare materiali cercando di scoprirne proprietà con l'utilizzo di criteri diversi.	E1- Manipolazione di “pongo”, “didò”, pasta di sale, materiali di origine materiale e naturale.
E2- Iniziare a collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.	E2 / E3- Conversazioni legate al vissuto quotidiano e alle azioni che si compiono nei vari momenti della giornata. Semplici schede con sequenze logiche.
E3- Saper riferire correttamente semplici eventi nel passato recente.	
Numero e spazio	
E4- Individuare oggetti e persone nello spazio	E4- Giochi di spazialità: sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano. Esercizi motori e completamento di schede predisposte.
E5- Eseguire semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali.	E5- Semplici percorsi motori su consegna verbale.

LA CONOSCENZA DEL MONDO – 5 ANNI	
OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'
Oggetti, fenomeni, viventi – numero e spazio	
E1- Raggruppare e ordinare oggetti secondo criteri diversi. Riconoscere proprietà, confrontare e valutare quantità.	E1- Giochi di osservazione della realtà. Conversazioni di gruppo. Formulazione di ipotesi sugli oggetti e sulle loro

	proprietà.
E2- Collocare azioni nel tempo della giornata e della settimana. Essere capaci di riferire eventi passati e di riflettere su azioni legate al futuro immediato e prossimo.	E2- Conversazione con i bambini sul tempo che passa; le fasi della crescita, il ritmo della giornata scolastica, il susseguirsi dei giorni e delle stagioni. Esaminare i tempi lunghi ed i tempi brevi.
E3- Osservare e conoscere il proprio corpo, gli organismi viventi ed il loro habitat naturale. Osservare i fenomeni naturali ed i loro mutamenti.	E3- Attività da fare in sezione ed in giardino sul proprio corpo e sull'ambiente che ci circonda, esaminando le singole parti, distinguendole come animali, vegetali, minerali, antropiche. Osservazione diretta. Conversazioni. Rappresentazioni grafiche.
Numeri e spazio	
E4- Familiarizzare con il numero e le strategie del contare.	E4- Imparare a mettersi in fila: giochi ed attività per farlo in modo adeguato.
E5- Familiarizzare con le prime misure di lunghezza, peso e quantità.	E5- Giochi di misurazione con elementi del proprio vissuto e della realtà quotidiana. Osservazione di oggetti lunghi e corti. Osservazione di oggetti alti e bassi. Osservazione e sperimentazione di oggetti pesanti e leggeri. Raffigurazione grafica e con schede dei processi intrapresi.
E6- Collocare oggetti nello spazio secondo precise relazioni topologiche.	E6- Osservazione dello spazio intorno a noi: ciò che abbiamo davanti, dietro, destra e sinistra . Osservazione di come cambia la percezione dello spazio se ci spostiamo. Dare indicazione ai compagni sulla nostra posizione. Raffigurazione grafica o completamento di schede.
E7- Eseguire percorsi sulla base di indicazioni verbali.	E7- Realizzazione di specifici percorsi con materiali diversi per analizzare lo spazio e gli ostacoli che di volta in volta i bambini incontreranno. Documentazione con foto per la realizzazione di cartelloni. Verbalizzazione delle attività. Rappresentazione grafica dell'esperienza svolta.
E8- Esplorare strumenti tecnologici, scoprirne le funzioni e i possibili usi.	E8- Utilizzare gli strumenti tecnologici (Coding; Bee Bot; I-Theatre) per promuovere la creatività, l'autonomia, la condivisione e la collaborazione di gruppo.
E9- Denominare semplici forme geometriche nello spazio e nel piano.	E9- Osservazione e descrizione delle forme geometriche degli oggetti tridimensionali presenti nello spazio intorno a noi, rappresentazione grafica delle loro proprietà e caratteristiche.

