



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “FRANCESCO MUTTONI”

di SAREGO E BRENDOLA

Scuola con INDIRIZZO MUSICALE

Via Damiano Chiesa, 5 – 36040 Meledo di Sarego (VI)-Tel. 0444-820813/820589

Sito web: <http://www.icmuttonisarego.edu.it> e-mail: viic813005@istruzione.it

P.E.C.: viic813005@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: VIIC813005 - Codice Fiscale: 80016850242 – Cod. I.P.A.: UFWLUL

CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA DELL'INFANZIA CAMPO DI ESPERIENZA “IMMAGINI, SUONI E COLORI” INDICAZIONI NAZIONALI 2025
--

Il campo d'esperienza 'Immagini, suoni e colori rappresenta lo spazio privilegiato in cui il bambino, tramite la creatività, dà forma e voce ai propri vissuti, trasformando l'emozione in un fondamentale canale di comunicazione e relazione. Attraverso la costante esplorazione sensoriale di materiali eterogenei e l'incontro con l'arte, i bambini non solo affinano il gusto estetico, ma potenziano le proprie capacità cognitive e percettive. Questo percorso, che integra produzione e fruizione, stimola la fiducia in se stessi e apre al confronto con l'altro, promuovendo una crescita armoniosa e consapevole.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	CAMPO DI ESPERIENZA "IMMAGINI, SUONI E COLORI" CLASSE PRIMA (ETA' 3 ANNI)
COMPETENZA CHIAVE TRASVERSALE • Comunicative ed espressive: Utilizzare una pluralità di linguaggi (corporeo, visivo, plastico e sonoro) per esprimere emozioni, rielaborare esperienze vissute e interagire con la realtà circostante. • Sociali e relazionali: Collaborare attivamente con i compagni e con gli adulti nelle attività espressive e di drammatizzazione, imparando a condividere spazi, materiali e a rispettare i diversi punti di vista. • Metacognitive e di problem solving (Imparare a imparare): Sperimentare, manipolare e combinare materiali diversi (naturali, di recupero o digitali) con curiosità e creatività per trovare soluzioni originali ai compiti espressivi proposti. • Autonomia e spirito di iniziativa: Dimostrare iniziativa personale nella scelta di forme, suoni e colori, manifestando le proprie preferenze e sviluppando un ascolto attivo e una sensibilità verso il patrimonio estetico e naturale.	
COMPITI DI REALTA' • Rielaborare situazioni vissute o immaginarie attraverso la finzione drammatica e l'uso creativo del corpo. • Interpretare ruoli e storie in contesti teatrali, collaborando con i compagni per costruire una messa in scena collettiva. • Sperimentare linguaggi visivi e plastici per narrare storie e descrivere il mondo, utilizzando materiali naturali di recupero o digitali. • Incontrarsi con l'opera d'arte per generare nuove creazioni e scambiarsi opinioni critiche personali. • Sviluppare l'ascolto attivo per tradurre le emozioni suscitate dalla musica in segni grafici, gestuali o verbali • Esplorare e tutelare il paesaggio sonoro del territorio, distinguendo suoni, rumori e silenzi come elementi di benessere. • Analizzare criticamente prodotti multimediali e spettacoli, esprimendo il proprio punto di vista e rispettando quello altrui. • Progettare e realizzare semplici storie che uniscano narrazione, musica e movimento in modo originale.	

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE
DRAMMATIZZAZIONE Vivere situazioni di finzione e di far finta per rielaborare esperienze quotidiane ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Sperimentare la sensorialità dei materiali per lasciare tracce grafiche e plastiche personali Esplorare i primi materiali con il tatto ARTE E IMMAGINE Osservare le produzioni proprie e le opere collettive MUSICA Riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente che lo circonda.	DRAMMATIZZAZIONE Gioco simbolico ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Esplorazione sensoriale di materiali naturali e artificiali: linguaggi visivi e sonori di base Percezione tattile ARTE E IMMAGINE Figure MUSICA Ascolto	● Partecipa a giochi di "far finta" (es. fare la pappa, cullare la bambola, guidare una macchinina) imitando azioni reali della sua routine quotidiana. ● Manipola liberamente materiali diversi (es. farina, plastilina, colori a dita) provando piacere nel lasciare impronte e tracce personali sul foglio o sul piano di lavoro. ● Tocca e scopre superfici e consistenze differenti (es. liscio/ruvido, morbido/duro) esprimendo curiosità e verbalizzando in modo semplice le sensazioni provate. ● Riconosce come proprie le sue realizzazioni grafiche e mostra interesse verso i lavori esposti o realizzati insieme ai compagni di sezione. ● Presta attenzione ai suoni della scuola e del giardino, sa fare silenzio per ascoltare e individua la provenienza di un rumore familiare (es. un battito di mani, il pianto, il campanello). ● Canta insieme al gruppo e all'insegnante riproducendo brevi melodie, gestualizzando le canzoncine e le filastrocche proposte

Partecipa con piacere ai canti collettivi e filastrocche scoprendo la dimensione sociale del canto TECNOLOGIE Utilizzare in modo informale strumenti tecnologici COLLABORAZIONE Collaborare con gli altri nel gioco e nel lavoro PARTECIPAZIONE Partecipa con curiosità	La propria voce come strumento per comunicare e cantare TECNOLOGIE Strumenti tecnologici COLLABORAZIONE Atteggiamento verso l'apprendimento PARTECIPAZIONE Curiosità	durante la routine. ● Interagisce in modo guidato e giocoso con dispositivi tecnologici (es. ascolta una storia registrata, guarda brevi filmati selezionati o preme tasti su un lettore musicale). ● Accetta di condividere i giochi e i materiali artistici con i compagni e partecipa a piccoli compiti cooperativi d'esplorazione o riordino guidati dall'adulto. ● Mostra un atteggiamento aperto e curioso verso le nuove proposte manipolative, sonore ed espressive della giornata scolastica, lasciandosi coinvolgere attivamente.
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI • COMPETENZA IMPRENDITORIALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	CAMPO DI ESPERIENZA "IMMAGINI, SUONI E COLORI" CLASSE SECONDA (ETA' 4 ANNI)
COMPETENZA CHIAVE TRASVERSALE: • Espressione e comunicazione creativa: Utilizzare consapevolmente i linguaggi corporei, visivi e musicali per rielaborare le esperienze quotidiane e comunicare le proprie emozioni. • Collaborazione e relazione sociale: Coordinare la propria azione, la propria voce e il proprio corpo con quelli dei compagni in attività di gruppo, rispettando le regole di turnazione e i diversi contributi. • Pensiero critico e senso estetico: Sviluppare una prima sensibilità estetica osservando con curiosità opere d'arte o produzioni altrui ed esprimendo un commento o giudizio personale. • Iniziativa e problem solving pratico: Sperimentare attivamente con materiali e tecnologie per prove ed errori, formulando ipotesi e descrivendo le fasi del proprio lavoro.	
COMPITI DI REALTA' • Il Teatro dei Piccoli Attori: In piccolo gruppo, i bambini scelgono un racconto o una situazione vissuta, distribuiscono i ruoli, creano uno sfondo drammatico elementare e lo mettono in scena per i compagni della sezione utilizzando il corpo e la voce. • La Fabbrica dei Colori e dei Materiali: Progettare e realizzare un collage o una scultura di gruppo utilizzando una varietà di materiali naturali e artificiali, descrivendo ai compagni quali scelte sono state fatte per rappresentare le forme e i colori desiderati. • Il Coro e l'Orchestra della Natura: Realizzare un concerto di gruppo in cui si imita il paesaggio sonoro esterno, modulando la voce e utilizzando strumenti o oggetti d'uso quotidiano per creare un'esecuzione musicale coordinata.	

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE
DRAMMATIZZAZIONE Immedesimarsi in ruoli e personaggi collaborando con i compagni nella costruzione di scenari immaginari ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Rielaborare creativamente materiali diversi, descrivendo con il linguaggio le fasi del proprio processo produttivo Sperimentare le caratteristiche dei materiali ARTE E IMMAGINE Osservare con curiosità opere d'arte, commentando le produzioni MUSICA Esplorare il paesaggio attraverso la percezione, la discriminazione di rumori e suoni dell'ambiente, del corpo e strumenti	DRAMMATIZZAZIONE Gioco simbolico ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Codici espressivi e strumenti multimediali; il colore e la forma come strumenti di rielaborazione del vissuto Sensazioni tattili ARTE E IMMAGINE Immagini e rappresentazioni MUSICA Ascolto e discriminazione	- Assume e mantiene un ruolo strutturato nel gioco di finzione (es. il dottore, il pompiere), dialogando in modo coerente e collaborando con i compagni per portare avanti la trama del gioco. - Utilizza intenzionalmente forme e colori per dare un significato preciso alla sua produzione artistica e sa spiegare verbalmente a parole sue le fasi del lavoro compiuto (es. <i>"prima ho fatto questo, poi ho incollato..."</i>). - Esplora attivamente materiali diversi (ruvida corteccia, morbida lana, plastilina fredda) per scoprirne le potenzialità d'uso e li seleziona consapevolmente in base alle loro caratteristiche fisiche. - Guarda con attenzione un dipinto, una scultura o il lavoro di un compagno ed esprime spontaneamente un commento personale o un'emozione suscitata dall'opera. - Identifica e differenzia con precisione suoni e rumori di varia provenienza (il battito cardiaco, il vento, uno strumento a percussione), classificandoli in base a intensità o altezza.

Contribuire al canto di gruppo, iniziando a modulare la propria voce a quella dei compagni TECNOLOGIE Sperimentare l'utilizzo di strumenti tecnologici per prove ed errori COLLABORAZIONE Partecipare alle attività collettive in modo attivo	Il concetto di "cantare insieme" e ascoltare gli altri TECNOLOGIE strumenti tecnologici COLLABORAZIONE Interesse	● Partecipa alle esecuzioni corali regolando il volume e il tono della propria voce per accordarsi al canto del resto del gruppo. ● Prova a utilizzare in autonomia un dispositivo tecnologico (es. una fotocamera digitale per bambini o un registratore) correggendo i propri tentativi in base al risultato osservato. ● Offre il proprio contributo personale all'interno di una produzione grafica, plastica o sonora di gruppo, mostrando interesse e costanza nel portare a termine il lavoro comune.
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI • COMPETENZA IMPRENDITORIALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	CAMPO DI ESPERIENZA "IMMAGINI, SUONI E COLORI" CLASSE TERZA (ETA' 5 ANNI)
COMPETENZA CHIAVE TRASVERSALE: • Consapevolezza, espressione e rielaborazione culturale: Utilizzare in modo autonomo, creativo e sinergico i linguaggi espressivi (visivi, plastici, drammatico-teatrali e musicali) per comunicare il proprio vissuto, interpretare storie e manifestare stati emotivi. • Imprenditorialità, pianificazione e problem solving: Progettare, organizzare e portare a termine un intento espressivo o tecnologico, gestendo in sequenza le procedure d'uso necessarie e modificando l'azione in base al risultato atteso. • Competenza personale, sociale e cittadinanza: Collaborare in modo attivo, propositivo e responsabile nei progetti collettivi, rispettando le regole condivise dei canti e delle attività di gruppo, e accogliendo con apertura critica i diversi punti di vista.	
COMPITI DI REALTA' • Il Grande Spettacolo di Sezione: I bambini a gruppi ideano, strutturano e mettono in scena una drammatizzazione stabilendo ruoli e regole d'azione, realizzando gli scenari con tecniche miste e multimediali e inserendo momenti di canto corale coordinato. • La Galleria d'Arte delle Emozioni: Progettare una mostra multimediale e visiva di sezione. Ogni bambino crea un'opera d'arte combinando tecniche tradizionali e digitali, per poi descriverla criticamente ai compagni ed esprimere il proprio parere riflessivo sui lavori degli altri.	

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE
DRAMMATIZZAZIONE Ideare e mettere in scena drammatizzazioni collettive negoziando ruoli e regole con il gruppo ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Creare narrazioni visive e plastiche, integrando tecniche tradizionali e strumenti multimediali Analizzare i materiali e usarli con consapevolezza e creatività ARTE E IMMAGINE Osservare e provare ad interpretare le produzioni proprie, altrui e artistiche maturando il senso estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo MUSICA Analizzare produzioni musicali diverse con la voce, il corpo e gli strumenti musicali	DRAMMATIZZAZIONE Gioco simbolico ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Procedure di realizzazione Consapevolezza percettiva ARTE E IMMAGINE Immagini, rappresentazioni e stati emotivi MUSICA Ascolto e produzione	● Propone attivamente idee per strutturare un gioco di finzione teatrale, accetta il ruolo concordato con i compagni e ne rispetta le regole d'azione per tutta la durata della scena. ● Realizza in autonomia manufatti e disegni complessi che raccontano una storia, combinando l'uso di materiali plastici/pittorici tradizionali con supporti o media digitali. ● Sceglie intenzionalmente materiali specifici in base alle loro qualità fisiche e sensoriali per ottenere un preciso effetto visivo o plastico nel suo progetto creativo. ● Descrive le proprie opere e quelle degli altri rintracciandovi l'espressione di emozioni e stati d'animo, formulando ipotesi e prime riflessioni sul significato estetico dei dettagli (forme, colori). ● Riproduce e varia sequenze ritmiche e melodiche complesse accompagnandosi con il movimento coordinato del corpo o attraverso l'uso intenzionale di piccoli strumenti musicali.

Eseguire canti di gruppo con attenzione all'intonazione e all'insieme, vivendo il canto come momento di armonia e cittadinanza. TECNOLOGIE Ripercorrere la sequenza di passaggi per arrivare ad un risultato. COLLABORAZIONE Collaborare e partecipare alle attività collettive in modo propositivo, con motivazione e responsabilità PARTECIPAZIONE Partecipare con motivazione e continuità di impegno	Semplici regole di canti di gruppo (iniziare insieme, fermarsi insieme). TECNOLOGIE Procedure d'uso COLLABORAZIONE Atteggiamento verso l'apprendimento PARTECIPAZIONE Motivazione Perseveranza	• Canta in coro modulando la voce e controllando l'emissione sonora per sincronizzarsi perfettamente con i compagni nei momenti di attacco e di pausa. • Esegue autonomamente una successione logica e ordinata di comandi o azioni digitali/tecnologiche per portare a termine un compito o far funzionare uno strumento. • Interviene spontaneamente nei lavori artistici e sonori di gruppo offrendo soluzioni pratiche, aiutando i compagni e prendendosi cura dei materiali comuni. • Mantiene l'attenzione alta sul compito espressivo intrapreso, mostrando determinazione nel superare le piccole difficoltà operative fino al completamento dell'opera.
---	---	---