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 di esperienza "Immagini, suoni e colori" offre al bambino molteplici possibilità di esprimersi, comunicare e dare forma ai propri vissuti attraverso linguaggi diversi. Il disegno, la pittura, la manipolazione, la musica, il movimento, la drammatizzazione e le prime esperienze con i linguaggi multimediali diventano strumenti per raccontarsi, manifestare emozioni, sviluppare la creatività e costruire relazioni con gli altri.

Attraverso l'esplorazione sensoriale, la sperimentazione di tecniche e materiali differenti e l'incontro con immagini, suoni, opere d'arte e forme espressive diverse, il bambino affina le capacità percettive, sviluppa il senso estetico e impara progressivamente a osservare, ascoltare, interpretare e rappresentare la realtà.

Le esperienze di produzione e fruizione favoriscono inoltre la curiosità, l'immaginazione, la fiducia nelle proprie possibilità espressive e il piacere di creare, individualmente e insieme agli altri. Il confronto con le produzioni proprie e altrui educa all'ascolto, al rispetto delle diverse forme di espressione e alla condivisione, contribuendo a una crescita armoniosa, creativa 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** **SEZIONE. 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'

- Rappresentare semplici esperienze vissute attraverso il gioco simbolico, il movimento e la drammatizzazione.
- Sperimentare colori, segni, forme e materiali diversi per esprimersi e realizzare semplici produzioni creative.
- Osservare immagini e semplici opere d'arte, esprimendo spontaneamente ciò che vede e ciò che prova.
- Ascoltare musiche e semplici brani sonori, esprimendo le emozioni attraverso il movimento, il gesto, la voce o il segno grafico.
- Esplorare i suoni dell'ambiente, riconoscendo e distinguendo alcuni suoni, rumori e momenti di silenzio.
- Partecipare a semplici esperienze di canto, musica, movimento e drammatizzazione insieme ai compagni.
- Utilizzare, con la guida dell'adulto, semplici strumenti e materiali anche digitali per osservare, ascoltare e creare.

LA NOSTRA CLASSE: Realizzare insieme un cartellone per raccontare un'esperienza vissuta, utilizzando colori, immagini, segni e materiali diversi.

DIVERTIAMOCI INSIEME: Preparare con i compagni un semplice canto, una danza o una breve drammatizzazione da presentare agli altri bambini

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE
DRAMMATIZZAZIONE Vivere situazioni di finzione e di far finta per rielaborare esperienze quotidiane	**DRAMMATIZZAZIONE** Gioco simbolico	● Partecipa a giochi di "far finta" (es. fare la pappa, cullare la bambola, guidare una macchinina) imitando azioni reali della sua routine quotidiana.
ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Sperimentare la sensorialità dei materiali per lasciare tracce grafiche e plastiche personali	**ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE** Esplorazione sensoriale di materiali naturali e artificiali: linguaggi visivi e sonori di base	● 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.
Esplorare i primi materiali con il tatto	Percezione tattile	● Tocca e scopre superfici e consistenze differenti (es. liscio/ruvido, morbido/duro) esprimendo curiosità e verbalizzando in modo semplice le sensazioni provate.
ARTE E IMMAGINE Osservare le produzioni proprie e le opere collettive	**ARTE E IMMAGINE** Figure	● Riconosce come proprie le sue realizzazioni grafiche e mostra interesse verso i lavori esposti o realizzati insieme ai compagni di sezione.
MUSICA Riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente che lo circonda.	**MUSICA** Ascolto	● 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).

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	• Canta insieme al gruppo e all'insegnante riproducendo brevi melodie, gestualizzando le canzoncine e le filastrocche proposte 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"** **SEZIONE: 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'

- Rielaborare semplici esperienze vissute o immaginarie attraverso il gioco simbolico, il movimento e la drammatizzazione.
- Interpretare semplici ruoli e partecipare con i compagni a brevi rappresentazioni.
- Sperimentare tecniche, colori e materiali diversi, anche naturali e di recupero, per esprimere esperienze, emozioni e semplici storie.
- Osservare immagini e opere d'arte, descrivendo alcuni elementi ed esprimendo sensazioni e preferenze personali.
- Ascoltare musiche e brani sonori, esprimendo le emozioni suscitate attraverso il movimento, il gesto, la voce e il segno grafico.
- Esplorare l'ambiente sonoro, riconoscendo e distinguendo suoni, rumori e silenzi.
- Partecipare alla realizzazione di semplici esperienze che integrano musica, movimento, immagini e drammatizzazione.
- Utilizzare, con la guida dell'adulto, semplici strumenti e materiali anche digitali per osservare, ascoltare e creare.

- **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.

OIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE

DRAMMATIZZAZIONE Immedesimarsi in ruoli e personaggi collaborando con i compagni nella costruzione di scenari immaginari	**DRAMMATIZZAZIONE** Gioco simbolico	● 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.
ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Rielaborare creativamente materiali diversi, descrivendo con il linguaggio le fasi del proprio processo produttivo	**ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE** Codici espressivi e strumenti multimediali; il colore e la forma come strumenti di rielaborazione del vissuto	● 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. *"prima ho fatto questo, poi ho incollato..."*).
Sperimentare le caratteristiche dei materiali	Sensazioni tattili	● 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.
ARTE E IMMAGINE Osservare con curiosità opere d'arte, commentando le produzioni	**ARTE E IMMAGINE** Immagini e rappresentazioni	● 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.
MUSICA Esplorare il paesaggio attraverso la percezione, la discriminazione di rumori e suoni dell' ambiente, del corpo e strumenti	**MUSICA** Ascolto e discriminazione	● Identifica e differenzia con precisione suoni e rumori di varia provenienza (il battito cardiaco, il vento, uno strumento a

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	percussione), classificandoli in base a intensità o altezza. ● 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"** **SEZIONE: 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'

5 anni

- Rielaborare esperienze vissute o immaginarie attraverso la drammatizzazione, il movimento e diverse forme espressive.
- Interpretare ruoli e storie, collaborando con i compagni alla realizzazione di semplici rappresentazioni.
- Utilizzare in modo creativo tecniche, colori e materiali diversi, anche naturali, di recupero e digitali, per rappresentare esperienze, emozioni e storie.
- Osservare immagini e opere d'arte, descrivendone alcuni elementi ed esprimendo e confrontando impressioni e preferenze personali.
- Ascoltare musiche e brani sonori, rappresentando sensazioni ed emozioni attraverso segni grafici, gesti, parole e movimento.
- Esplorare il paesaggio sonoro, distinguendo e confrontando suoni, rumori e silenzi e mostrando attenzione all'ambiente acustico.
- Ideare e realizzare insieme ai compagni semplici storie ed esperienze espressive che integrano narrazione, musica, immagini e movimento.

- **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	**DRAMMATIZZAZIONE** Gioco simbolico	● 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.
ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE Creare narrazioni visive e plastiche, integrando tecniche tradizionali e strumenti multimediali	**ATTIVITA' MANIPOLATIVA SENSORIALE** Procedure di realizzazione	● Realizza in autonomia manufatti e disegni complessi che raccontano una storia, combinando l'uso di materiali plastici/pittorici tradizionali con supporti o media digitali.
Analizzare i materiali e usarli con consapevolezza e creatività	Consapevolezza percettiva	● Sceglie intenzionalmente materiali specifici in base alle loro qualità fisiche e sensoriali per ottenere un preciso effetto visivo o plastico nel suo progetto creativo.
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	**ARTE E IMMAGINE** Immagini, rappresentazioni e stati emotivi	● 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).
MUSICA Analizzare produzioni musicali diverse con la voce, il corpo e gli strumenti musicali	**MUSICA** Ascolto e produzione	● 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.