

CURRICOLO VERTICALE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno Scolastico 2026/2027

Integrazione delle Nuove Indicazioni Nazionali 2025 (D.M. 221/2025) e del Metodo Bruno Munari

1. PREMESSA PEDAGOGICA E CORNICE NORMATIVA

Il presente Curricolo Verticale recepisce pienamente le **Nuove Indicazioni Nazionali 2025 (D.M. 221/2025)**. Esso colloca la persona del bambino al centro dell'azione educativa come soggetto attivo, competente e protagonista dei propri processi di apprendimento.

Il curriculum si struttura attorno ai **5 Campi di Esperienza**, considerati non come ambiti disciplinari chiusi, ma come organizzazioni mentali dell'insegnante per predisporre contesti di ricerca e apprendimento integrato.

L'Integrazione del Metodo Bruno Munari

L'impianto metodologico adotta la **sequenza euristica del Metodo Bruno Munari**: Osservare; Esplorare; Sperimentare; Verificare; Rielaborare; Scoprire. Tale ciclo metodologico guida ogni proposta didattica ponendo al centro la manipolazione concreta, la ricerca visivo-tattile, il rispetto dei tempi di crescita e il valore formativo dell'errore come fondamentale risorsa di scoperta.

Linee Guida di Istituto

1. **Esperienzialità e Centralità del Corpo**: Il movimento e la manipolazione diretta sostituiscono la fruizione passiva di schede o schermi, ponendo le basi fisiologiche e cognitive per i futuri apprendimenti.
2. **Continuità Linguistica (*Sentire l'Inglese*)**: L'esposizione alla seconda lingua avviene in modo naturale attraverso routine, canti e narrazioni, garantendo un raccordo armonico con la Scuola Primaria.
3. **Pregrafismo Formativo**: Inteso come educazione del gesto, della postura, della pressione e della coordinazione oculo-manuale prima dell'atto formale della scrittura.

2. QUADRO DEI CAMPI DI ESPERIENZA

CAMPO 1: IL SÉ E L'ALTRO

Dall'egocentrismo alla comunità democratica, alle relazioni e alla cittadinanza condivisa.

- **Integrazione Metodo Munari:** *Osservare* le espressioni e i tratti del volto; *Esplorare* le emozioni attraverso materiali, forme e suoni; *Sperimentare* il ruolo dell'altro nel gioco simbolico; *Verificare* le reazioni dei compagni nei momenti di conflitto; *Rielaborare* regole condivise di gruppo; *Scoprire* il valore della democrazia quotidiana e dell'appartenenza.

Traguardi di Competenza per Età	Obbiettivi Formativi e Apprendimenti Attesi	Esperienze Didattiche Essenziali (Munari & Esperienzialità)
3 ANNI	• Riconoscere la propria identità. • Accettare il distacco dalla famiglia e rassicurarsi nelle routine. • Comunicare i bisogni primari ed esprimere le emozioni di base.	• Assegnazione e personalizzazione del contrassegno personale tramite esplorazione sensoriale dei materiali. • Routine dell'accoglienza e riordino dei giochi. • Primi giochi di contatto e conoscenza del gruppo.
4 ANNI	• Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo sezione. • Rispettare regole condivise di convivenza. • Gestire autonomamente le piccole conflittualità.	• Assunzione di incarichi quotidiani di sezione. • Giochi cooperativi in piccoli gruppi con regole modificate. • Drammatizzazione e rielaborazione guidata dei conflitti.
5 ANNI	• Sperimentare la dimensione della comunità e della cittadinanza attiva. • Ascoltare e rispettare punti di vista differenti. • Mostrare responsabilità e cura verso gli altri e l'ambiente.	• Assemblea di sezione ("Momento del Cerchio") per decisioni comuni (democrazia quotidiana). • Progetti di tutoraggio dei grandi verso i nuovi iscritti. • Cura dell'orto scolastico e dell'ambiente circostante.

CAMPO 2: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Corporeità, postura, motricità fine e valore formativo del gesto motorio.

- **Integrazione Metodo Munari:** *Osservare* le possibilità di movimento del proprio corpo; *Esplorare* lo spazio e la resistenza dei materiali con le mani; *Sperimentare* diverse impugnature, pressioni e traiettorie; *Verificare* l'efficacia del gesto sul supporto grafico o nello spazio; *Rielaborare* schemi posturali e motori; *Scoprire* la motricità fine come prerequisito dinamico per la scrittura manuale.

Traguardi di Competenza per Età	Obbiettivi Formativi e Apprendimenti Attesi	Esperienze Didattiche Essenziali (Munari & Esperienzialità)
3 ANNI	• Sperimentare la motricità globale con piacere. • Riconoscere e rappresentare in modo globale lo schema corporeo. • Conquistare autonomie legate alla cura di sé e dei bisogni primari.	• Percorsi psicomotori con elementi morbidi. • Manipolazione di elementi naturali (farina, terra, argilla, acqua). • Riconoscimento del corpo attraverso specchi e impronte.
4 ANNI	• Coordinare la motricità globale e l'orientamento nello spazio. • Affinare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine. • Rappresentare lo schema corporeo in modo strutturato.	• Laboratori di intaglio, strappo, infilatura e nodi su materiali con texture e resistenze differenti. • Giochi di ritmo, danza e coordinazione segmentaria. • Disegno della figura umana arricchito nei dettagli.
5 ANNI	• Eseguire sequenze motorie complesse con controllo e precisione. • Padroneggiare la postura e la presa corretta degli strumenti grafici. • Controllare il tratto grafico, la direzione e la pressione della mano.	• Pregrafismo Formativo Munari: tracciare linee, ritmi, segni veloci, leggeri, forti su grandi verticalità e piccoli spazi. • Perfezionamento della presa a pinza con strumenti di uso comune. • Percorsi di orientamento motorio e grafismo coordinato.

CAMPO 3: IMMAGINI, SUONI, COLORI

Creatività, ricerca visiva e sonora, atelierismo e sviluppo della sensibilità estetica.

- **Integrazione Metodo Munari:** Osservare i dettagli, le trasparenze, le luci e i suoni dell'ambiente → Esplorare strumenti e tecniche non convenzionali senza modelli prescritti → Sperimentare scomposizioni, sovrapposizioni e sonorità di recupero → Verificare i risultati espressivi ottenuti → Rielaborare opere originali o libri materici → Scoprire la libertà espressiva e il valore dell'errore come nuova possibilità.

Traguardi di Competenza per Età	Obiettivi Formativi e Apprendimenti Attesi	Esperienze Didattiche Essenziali (Munari & Esperienzialità)
3 ANNI	• Esplorare liberamente materiali grafico-pittorici, plastici e sonori. • Esprimere bisogni ed emozioni attraverso linguaggi non verbali. • Reagire a stimoli ritmici e musicali di base.	• Uso diretto dei pigmenti naturali, della pittura a dita e delle impronte corporali. • Manipolazione spontanea dell'argilla e della pasta di sale. • Produzione di rumori e ritmi con oggetti di uso quotidiano.
4 ANNI	• Utilizzare e combinare tecniche espressive differenti. • Riconoscere, riprodurre e inventare sonorità, ritmi e timbri. • Sperimentare la drammatizzazione e il gioco teatrale.	• Collage tattile con "carte, foglie e materiali destrutturati". • Costruzione di strumenti musicali con materiale di recupero. • Drammatizzazione di storie con l'uso dei burattini.
5 ANNI	• Sviluppare sensibilità estetica e capacità critico-espressiva. • Progettare ed elaborare manufatti complessi in autonomia. • Attribuire significato alle proprie produzioni e comprendere opere d'arte.	• Atelier Munari: realizzazione dei "Libri Illegibili" e di campionari tattili/visivi. • Scomposizione e ricomposizione di elementi della natura per creare nuove forme. • Interpretazione corporea e pittorica di brani musicali storici e contemporanei.

CAMPO 4: I DISCORSI E LE PAROLE

Linguaggio come architettura del pensiero, consapevolezza metalinguistica, scrittura manuale e multilinguismo.

- **Integrazione Metodo Munari:** *Osservare* libri, albi e tracciati di parole; *Esplorare* i suoni della lingua madre e della L2; *Sperimentare* associazioni tra parole, immagini e segni grafici; *Verificare* la corrispondenza tra il detto e il rappresentato; *Rielaborare* racconti in sequenza narrativa; *Scoprire* la lingua scritta come codice significante e la scrittura come traccia.

Traguardi di Competenza per Età	Obiettivi Formativi e Apprendimenti Attesi	
3 ANNI	• Comunicare i propri vissuti utilizzando frasi strutturate di base. • Ascoltare e comprendere brevi racconti e fiabe. • Familiarizzare con i primi suoni della lingua inglese (<i>Sentire l'Inglese</i>).	
4 ANNI	• Narrare esperienze personali seguendo un ordine cronologico lineare. • Comprendere la trama di storie complesse e ricomporle in sequenza. • Mostrare curiosità verso la lingua scritta e i suoi simboli.	
5 ANNI	• Dialogare, argomentare e sostenere le proprie idee nel gruppo. • Sviluppare piena consapevolezza metalinguistica e fonologica (sillabe, suoni) Esperienze Didattiche Essenziali (Munari & Esperienzialità)	

- Lettura ad alta voce di albi illustrati ad alto contrasto visivo.
- Conversazioni guidate durante il momento dell'appello e del cerchio.
- Canzoni, rime e filastrocche ritmiche in italiano e inglese.

- Invenzione di storie con l'ausilio di carte narrative e burattini.
- Giochi di associazione parola-immagine e primo riconoscimento di simboli.
- Giochi metalinguistici sulla lunghezza delle parole e sulle rime.

- **Laboratorio Fonologico:** giochi di manipolazione dei suoni delle parole.
- Dettato all'insegnante per la stesura di storie e regolamenti di classe.
- Invenzione di alfabeti visivi personali e sperimentazione di forme e lettere tramite la traccia manuale.

iniziali/finali).

- Esplorare con interesse il codice scritto e sperimentare la scrittura manuale spontanea.

CAMPO 5: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Ricerca scientifica, pensiero logico-matematico, concetti spazio-temporali e cittadinanza digitale.

- **Integrazione Metodo Munari:** *Osservare* la realtà, le strutture della natura, le forme e i fenomeni; *Esplorare* quantità, pesi, relazioni, trasparenze ed elementi naturali; *Sperimentare* misurazioni non convenzionali, travasi, classificazioni e serie; *Verificare* le ipotesi formulate proponendo soluzioni ai problemi; *Rielaborare* schemi, mappe e registrazioni di dati; *Scoprire* la regola scientifica o la relazione matematica sottostante.

Traguardi di Competenza per Età	Obiettivi Formativi e Apprendimenti Attesi	Esperienze Didattiche Essenziali (Munari & Esperienzialità)
3 ANNI	• Esplorare l'ambiente circostante utilizzando tutti gli organi di senso. • Riconoscere contrasti percettivi e dimensioni fondamentali (grande/piccolo, uno/tanti). • Collocare eventi semplici nella sequenza del prima/dopo.	• Travasi di materiali solidi e liquidi in recipienti di capienza differente. • Raggruppamento e classificazione spontanea per colore, forma e texture. • Uso quotidiano del calendario visivo per la scansione delle attività.
4 ANNI	• Raggruppare, ordinare e seriare oggetti in base a criteri definiti. • Formulare domande, porsi problemi e ipotizzare risposte sui fenomeni naturali. • Utilizzare i numeri per contare oggetti o eventi in situazioni pratiche.	• Angolo della ricerca: osservazione con lenti d'ingrandimento e bilance. • Esperienze pratiche di orticoltura e semina con registrazione visiva delle fasi. • Giochi con quantificatori (vuoto/pieno, poco/molto) e misurazioni con mattoni o cordicelle
5 ANNI	• Padroneggiare relazioni logico-matematiche complesse e stime di quantità. • Formulare ipotesi scientifiche, sperimentarle sul campo e trarre conclusioni. • Orientarsi nel tempo della quotidianità (passato/presente/futuro) e nello spazio grafico.	• Problem Solving Munari: risoluzione di problemi pratici e costruzione di meccanismi. • Tracciamento e ricostruzione di percorsi, mappe spaziali e labirinti. • Esperimenti sulle trasformazioni degli stati della materia e dei colori. • Uso critico e creativo di strumenti di documentazione digitale.

3. INDICAZIONI METODOLOGICHE, AMBIENTALI E VALUTATIVE

L'Ambiente come "Terzo Educatore"

Gli spazi della scuola dell'infanzia sono strutturati in centri di interesse, angoli di ricerca e atelier laboratoriali. L'organizzazione dell'ambiente consente ai bambini di muoversi in autonomia, scegliere i materiali da esplorare e sviluppare percorsi di apprendimento individuali o di piccolo gruppo.

Valutazione Formativa e Valore dell'Errore

La valutazione si fonda sull'**osservazione sistematica e continuativa** dei processi e non sull'esito formale del prodotto finito. In linea con le Nuove Indicazioni 2025 e il Metodo Munari, l'errore non viene sanzionato, ma interpretato come una fondamentale tappa cognitiva per la verifica delle proprie ipotesi e la scoperta di nuove strategie.

Continuità Verticale

La continuità con la Scuola Primaria si realizza ponendo solide basi attentive, motorie, emotive e linguistiche. Essa evita l'anticipazionismo formale delle discipline scolastiche, valorizzando invece lo sviluppo delle funzioni esecutive, del pregrafismo dinamico, della metalinguistica e della coordinazione.