



Istituto Comprensivo "Ilaria Alpi" - Favaro Veneto (VE)

Scuole Statali dell'INFANZIA "Elena Cornaro 1" "Elena Cornaro 2"

PROGETTAZIONE delle ATTIVITÀ EDUCATIVO-DIDATTICHE



ANNO SCOLASTICO 2020/2021

ORGANIZZAZIONE

La Scuola dell'Infanzia è composta da due plessi:

Plesso "Cornaro 1" sito in Via M.te Fadalto 23

Plesso "Cornaro 2" sito in Via M.te Cervino 40 c/o la Scuola Primaria "D. Valeri"

Nel plesso "**E. Cornaro 1**" sono istituite 5 sezioni:

Sezione 1 A (fucsia) - 20 bambini di 3 e 4 anni

Sezione 2 A (azzurri) - 20 bambini di 3 e 4 anni

Sezione 3 A (arancioni) - 20 bambini di 3 e 5 anni

Sezione 4 A (rossi) - 21 bambini di 5 anni

Sezione 5 A (verdi) - 20 bambini di 3 e 4 anni

Nel plesso "**E. Cornaro 2**" sono istituite 2 sezioni:

Sezione 1 B (blu) - 21 bambini di 3 e 4 anni

Sezione 2 B (gialli) - 21 bambini di 3 e 5 anni

I plessi funzionano dal lunedì al venerdì con orario 8.00 - 16.00 così suddiviso:

08:00 - 09:15	Entrata dei bambini (accoglienza)
09:15 - 10:00	Merenda e giochi; igiene personale; calendari
10:00 - 10:30	Giochi nei centri d'interesse, in classe e/o in salone
10:30 - 11:30	Attività strutturata nel gruppo omogeneo per età
11:30 - 11:45	Prima uscita e igiene personale
11:45 - 12:15	Pranzo 1° turno
12:30 - 13:00	Pranzo 2° turno
13:15 - 13:30	Seconda uscita
13:30 - 14:00	Gioco libero in salone, in giardino e/o nei centri d'interesse
14:00 - 15:00	Attività in sezione
15:00 - 15:20	Igiene personale
15:20 - 16:00	Merenda e Terza Uscita

METODOLOGIA

Le insegnanti intendono predisporre un ambiente di apprendimento accogliente e motivante che dia impulso a relazioni significative fra pari e fra bambini e adulti.

Le proposte educative sono modulate in base a spazi, tempi e opportunità e si esprimono come: strutturate, libere, differenziate, progressive e mediate; le attività di routine sono parte integrante della giornata scolastica.

I metodi affermativo¹, interrogativo² e attivo³, fanno parte dell'approccio metodologico adottato dalla scuola dell'infanzia. Il format utilizzato è prevalentemente quello laboratoriale di intercampo dove il sapere si costruisce attraverso l'azione; il laboratorio è anticipato da momenti di lezione anticipativa, narrativa, attiva con scambio e dibattito, sostenuti con tecniche basate sull'interazione verbale (conversazione clinica, *circle time*, *bainstorming*).

Nella metodologia si riconoscono come connotati essenziali:

- *La valorizzazione del gioco*
- *L'esplorazione e la ricerca*
- *La vita di relazione*
- *La mediazione didattica*
- *La progettazione*
- *L'osservazione, la documentazione e la valutazione.*

OSSERVAZIONE - VALUTAZIONE - DOCUMENTAZIONE

Osservazione, valutazione e documentazione sono dimensioni intrecciate.

La valutazione alla scuola dell'infanzia prende corpo dalla documentazione e dall'osservazione che monitorano le fasi del percorso di apprendimento; le insegnanti scelgono e usano consapevolmente strumenti osservativi e atti documentativi durante le attività di laboratorio, di sezione e durante il gioco libero.

La valutazione finale si presenta sotto forma di *profilo finale del bambino* in uscita dalla scuola dell'infanzia ed è resa esplicita dalla compilazione di schede elaborate dal team insegnanti nelle quali sono indicati i traguardi di sviluppo di competenza relativamente ai cinque campi d'esperienza e le abilità trasversali.

La compilazione della scheda è anticipata e sostenuta da osservazione, documentazione e prove IPDA (Individuazione Precoce dei Disturbi di Apprendimento).

La documentazione delle attività e dei processi educativi si concretizza in:

- Elaborati degli alunni.
- Narrazione delle attività in formato cartaceo e multimediale.
- Foto e video che documentano le esperienze scolastiche.
- Sito dell'istituto: <https://www.icilariaalpifavaro.edu.it/>
- Profilo finale in uscita (accompagnato da colloqui con le insegnanti della scuola primaria).

¹ L'insegnante espone e l'allievo esegue o imita.

² L'insegnante usa un approccio maieutico e l'allievo è guidato al ragionamento.

³ L'insegnante stimola, supporta e orienta; l'allievo scopre in maniera autonoma.

COLLABORAZIONI

Le scuole dell'Infanzia, sensibili alle tematiche ecologiche ed ambientali, attuano progetti in collaborazione con il territorio, Itinerari Educativi del Comune di Venezia, Municipalità di Favaro, Comune di Venezia, con i genitori e i nonni degli alunni.

Le insegnanti concretizzano percorsi tesi a promuovere nei bambini un'educazione ambientale:

- Raccolta differenziata;
- Settimana dei piccoli giardinieri, raccolta foglie;
- Compostaggio;
- Sistemazione delle aiuole, semina e cura dell'orto;
- Interventi di esperti interni e/o esterni per attività laboratoriali.

Le insegnanti collaborano con le associazioni sportive del territorio che mettono a disposizione della comunità scolastica strutture *ad hoc* ed esperti:

- Mini-basket Favaro
- Calcio Favaro
- Acquaticità
- Judo Favaro
- Altre associazioni sportive del territorio

L'attività progettuale di sezione infanzia è supportata da uno o più **esperti** che partecipano a garantire il potenziamento e lo sviluppo di apprendimenti relativi alla macro-area denominata Linguaggi.

In periodo di emergenza sanitaria non sono garantiti i progetti e le attività con gli Enti esterni e le Associazioni sportive del territorio

CURRICOLO PER COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE (2018)	I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)
Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole - tutti
Competenza multilinguistica	
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo – <i>oggetti, fenomeni, viventi - numero e spazio</i>
Competenze digitali	Immagini, suoni, colori - tutti
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Tutti
Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro - tutti
Competenza imprenditoriale	Tutti
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il corpo e il movimento - Immagini, suoni, colori

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	I discorsi e le parole		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza -		
Fonti di legittimazione:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa e verbale in vari campi d'esperienza	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti di storie, filastrocche, conte ... • Conversazioni su esperienze e vissuti personali • Utilizzo della biblioteca di sezione • Lettura di immagini • Racconta il suo elaborato • Storie a pezzettini: ogni bambino aggiunge una parte di una storia • Ricostruisce verbalmente le fasi di un gioco o di un racconto 	<p>ASCOLTO-PARLATO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprendere i discorsi altrui. • Interviene autonomamente nei discorsi di gruppo usando frasi di senso compiuto. • Descrive, racconta e inventa storie, racconti e situazioni personali. 	<p>Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p> <p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p>
Comprendere testi di vario tipo letti da altri	<ul style="list-style-type: none"> • Proposta di immagini a difficoltà crescente • Giochi con le carte in favola o con immagini proiettate • Lettura di testi da parte dell'adulto • Giochi di familiarizzazione con la lingua scritta: prime forme di scrittura • Costruzione di libri • Il libro del nome • Utilizzo della biblioteca di sezione 	<p>LETTURA E COMPrensIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizza e commenta figure di crescente complessità. • Familiarizza con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. <p>SCRITTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura. 	

Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti, descrizioni di situazioni vissute, di oggetti appartenenti al quotidiano e non. • Proposta di nuovi vocaboli • Giochi di rime, assonanze • È arrivato un bastimento carico di ... • Catene di parole. • Ripete parole di lingua diverse. • Caccia alla parola sbagliata. 	GRAMMATICA <ul style="list-style-type: none"> • Usa un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. • Utilizza il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche. 	Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua
---	--	--	--

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MULTILINGUISTICA: INGLESE		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
Fonti di legittimazione:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Comprendere parole di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori e di scoperta del nuovo codice linguistico: presentazioni (hello) e riconoscimento di genere (boy-girl) • Giochi, canzoni filastrocche su <ul style="list-style-type: none"> ○ I colori (colours and rainbow) ○ le azioni di routine ○ la scoperta delle parti del corpo ○ le emozioni 	RICEZIONE ORALE (ASCOLTO) <ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole, brevissime istruzioni di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. PRODUZIONE ORALE <ul style="list-style-type: none"> • Riproduce filastrocche e semplici canzoni. • Interagisce con un compagno utilizzando qualche parola o brevi istruzioni nel contesto di gioco. 	Pronuncia e riconosce un repertorio di parole memorizzate di uso comune.

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO, numero e spazio		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA MATEMATICA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Competenza alfabetica funzionale -Competenze digitali - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
Fonti di legittimazione:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di riconoscimento classificazione e seriazione per forma, colore, grandezza e peso • corrispondenze biunivoche • Giochi del contare e quantificare oggetti, compagni, aggiungere, togliere ... • Gioco del mercatino • Calendario delle presenze • Grafici a colonne • Conte e filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua, raggruppa e seria secondo attributi e caratteristiche • Sa numerare (ordinalità, cardinalità del numero) 	Numeri e numerazione Raggruppamenti Seriazioni e ordinamenti Serie e ritmi Simboli, mappe e percorsi Strumenti e tecniche di misura
Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori liberi e guidati con materiale strutturato • Gioco del semaforo • Caccia alle frecce nella scuola che nell'ambiente. • Disegno le frecce, libro delle frecce • percorsi labirinti e mappe proposte dall'adulto • Costruzioni individuali o in piccolo gruppo di percorsi e labirinti • Proposta di schede con percorsi e labirinti • Cacce al tesoro • Piastrellature • Colorazione di regioni confinanti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizza e misura percorsi, spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali • Interpreta e produce simboli, mappe e percorsi 	
Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di statistica • Proposte di risoluzione di piccoli problemi • Giochi con i dadi • La ruota della fortuna 	<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande sulle cose • Elabora previsioni ed ipotesi 	

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - oggetti, fenomeni, viventi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
LA CONOSCENZA DEL MONDO (SCIENZE)	LA CONOSCENZA DEL MONDO (SCIENZE)	LA CONOSCENZA DEL MONDO (SCIENZE)	LA CONOSCENZA DEL MONDO (SCIENZE)
Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, rilevazione tattile, uditiva, visiva, olfattiva degli ambienti naturali del territorio nelle varie stagioni. • Manipolazione di materiale naturale nelle scatole azzurre: terra, sabbia, semi, acqua ecc. • Giochi sensoriali (dolce/amaro/, salato/non salato, aspro) • Giochi per la scoperta dei 5 sensi in associazioni alle parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi 	Strumenti e tecniche di misura
Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoperta ed osservazione di sé stessi, di piante ed animali del giardino e dell'orto • Osservazioni e confronti • Osservazione e ricostruzione delle fasi di crescita delle piante (prima/dopo) in due o più sequenze • Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, ...) • Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri • Giochi d'acqua: travasi, cambi di stato, galleggiami • Giochi d'aria: aria e movimento (girandole, strisce di carta, aquiloni) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni • Individua l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli 	

<p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle • costruire semplici erbari, terrari ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora previsioni ed ipotesi • Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni • Utilizza la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. 	
<p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze</p>	<ul style="list-style-type: none"> • classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni • Conversazioni di gruppo, rievocazione di esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati • Descrive e confronta fatti ed eventi 	
GEOGRAFIA	GEOGRAFIA	GEOGRAFIA	GEOGRAFIA
<p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di mappe, percorsi, plastici bidimensionali e tridimensionali con utilizzo di materiale vario e di recupero • Costruzione di labirinti di piccole dimensioni • Rappresentazioni grafiche di percorsi e labirinti • Giochi motori regolati dalle varianti spaziali: alto/basso, davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, in mezzo, dentro/fuori, largo/stretto • Giochi regolati dalle varianti della lateralità: destra/sinistra • Il gioco del robot 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora e rappresenta lo spazio • Stabilisce la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali) 	<p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra) Figure e forme</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - oggetti, fenomeni, viventi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Tutte		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Esplorare ed individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi sulle trasformazioni con l'impiego di "macchine" operatrici • Scoperta ed utilizzo delle "macchine" che trasformano 	<ul style="list-style-type: none"> • Ipotizza il funzionamento di oggetti meccanici e tecnologici • Utilizza strumenti meccanici e tecnologici • Descrive e spiega le caratteristiche degli strumenti utilizzati 	Strumenti e tecniche Tecnologie digitali per l'informazione e la comunicazione (LIM, Fotocamera digitale, Computer, smartphone, tablet, ...)
Utilizza simboli-comandi concordati per ideare (scrittura) ed eseguire (lettura) una sequenza ordinata di azioni che rendano visibile un risultato.	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di spostamento su un piano quadrettato • Uso di telecomandi per far muovere oggetti nelle quattro direzioni (avanti/indietro - destra/sinistra) • Leggere e scrivere semplici istruzioni secondo un codice concordato 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua e utilizza, su istruzioni dell'insegnante, simboli-comandi concordati. • Utilizza software didattici per eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico. 	
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni e produrre artefatti digitali con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> • Uso della macchina fotografica per documentare • Giochi con i comandi start e stop (software di registrazione vocale e ascolto) • Proiezioni di immagini e video 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora le potenzialità offerte dai dispositivi tecnologici • Scopre le funzioni e i possibili usi degli strumenti tecnologici e digitali • Utilizza in modo adeguato la mano per accedere ed usare le applicazioni • Visiona immagini, opere artistiche, documentari. 	

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	tutte		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (es. i giorni della settimana) Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con i pari. Risponde a domande su un testo o su un video cominciando a riconoscere reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Ascolta e comprende narrazioni per progettare attività e definirne le regole. Utilizza semplici strategie di memorizzazione attraverso l'uso di simboli, rime e filastrocche. Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati, letti dagli adulti, filmati, con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Compila semplici mappe, diagrammi, grafici e tabelle già predisposte per organizzare dati. Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole. Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni: <ol style="list-style-type: none"> individua le informazioni principali di un testo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruisce brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate, riformula un semplice testo a partire dalle sequenze. 	<p>Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Schemi, tabelle, diagrammi, grafici.</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"			
CAMPO D'ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Tutte		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.	<ul style="list-style-type: none"> A partire da immagini di persone personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche, Paese di provenienza, abitudini alimentari, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Passa gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato Riconosce ed esprime verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni Scopre e conosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale 	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza
Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	<ul style="list-style-type: none"> Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche, Paese di provenienza, abitudini alimentari, etc. Rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni 	<ul style="list-style-type: none"> Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro 	Usi e costumi del proprio territorio, del paese e di altri paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).
Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.	<ul style="list-style-type: none"> Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza 	<ul style="list-style-type: none"> Canalizza progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni Riconosce e rispetta nei compagni tempi e modalità diverse 	Significato della regola
Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità 	<ul style="list-style-type: none"> Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune Scambia giochi e materiali Partecipa attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni nel piccolo e grande gruppo 	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Tutte		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.</p> <p>Valutare alternative, prendere decisioni rispetto al proprio lavoro</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza (problem solving)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discutere su argomenti diversi di interesse • Rispettare i turni e ascoltare gli altri • Spiegare e sostenere le proprie ragioni • Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle • Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, etc. e giustificare la decisione presa • "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione • Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura • Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti • Esprime semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento, etc. • Sostiene e giustifica la propria opinione con argomenti semplici e pertinenti • Formula proposte di lavoro, di gioco, etc. • Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza • Riconosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro • Effettua semplici indagini su fenomeni di esperienza • Organizza i dati • Cooperava con altri nel gioco e nel lavoro • Confronta la propria idea con quella degli altri • Formula ipotesi di soluzione 	<p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità di decisione</p> <p>I ruoli e le loro funzioni</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Competenza alfabetica funzionale - Competenze digitali - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione di storie • Costruzione di ambienti/scenografie • Rappresentazioni grafico-pittoriche con utilizzo di materiali e strumenti vari • Giochi di miscugli con i colori • Scoperta di tracce e segni utilizzando oggetti del quotidiano • Proposta delle materie traccianti (una per volta) e libero utilizzo • Utilizzo di vari tipi di supporto (carta, cartoncino, carta assorbente, stoffa, legno, ceramica, ecc.) • Utilizzo di vari strumenti: pennelli, rulli, spatole, cannuce, spugne, chiodi, pennini, ecc. • Riproduzione di un campionario di segni utilizzando diversi tipi di materie traccianti (tempere, pennarelli, matite, penne biro, pastelli, pastelli a cera, acquerelli, gessi, chine ...) e libero utilizzo-interpretazione • Frottage • Costruzione di libri in foglio: libro bianco, degli strappi, dei colori, del frottage, delle pieghe, dei tagli, della carta riciclata ... • Giochi musicali individuali e di gruppo con il corpo con la voce e con strumenti musicali. • Canti e danze di gruppo • Ascolto di brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare storie • Utilizza diverse tecniche espressive • Si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative • Si esprime e comunica con il linguaggio mimico-gestuale • Partecipa attivamente ad attività di gioco simbolico • Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale. • Rappresenta vissuti, sul piano grafico, pittorico, plastico • Usa modi diversi per stendere il colore • Utilizza i diversi materiali per rappresentare • Impugna differenti strumenti e ritaglia • Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	<p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Competenza alfabetica funzionale - Competenze digitali - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 – Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Conoscere il proprio corpo, padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni del corpo e delle varie esperienze utilizzando diverse tecniche • giochi di movimento che coinvolgono le diverse parti associati a filastrocche, girotondi, conte • Giochi e percorsi sugli schemi motori dinamici: camminare, correre, saltare, rotolare, lanciare, afferrare, saltare, arrampicarsi, etc. • Giochi di equilibrio • Giochi di destrezza e abilità con attrezzi e con riferimenti topologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Si alimenta, si tiene pulito, si veste e si prende cura di sé in buona autonomia • Nomina, indica, rappresenta le parti del corpo • Padroneggia e individua le diversità di genere • Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: corre, salta, sta in equilibrio, striscia, rotola • Coordina i movimenti in attività che implicano l'uso degli attrezzi 	<p>Il corpo e le differenze di genere. Regole di igiene di corpo e degli ambienti. Gli alimenti. Il movimento sicuro. I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi.</p>
Partecipare alle attività di gioco sport, rispettando le regole. Assumere responsabilità delle proprie azioni. Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi a coppie, di gruppo e a squadre • Giochi collaborativi/cooperativi • Giochi con semplici regole • Attività sportive con esperti in collaborazione con il territorio: Acquaticità, calcio, minibasket, motoria 	<ul style="list-style-type: none"> • Si coordina con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza • Rispetta le regole nei giochi • Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo 	
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	<ul style="list-style-type: none"> • conversazioni per individuare nell'ambiente scolastico potenziali pericoli • rappresentazioni grafiche di elementi pericolosi e non • individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto 	<ul style="list-style-type: none"> • Controlla la forza del corpo, individua potenziali rischi • È consapevole che alcuni comportamenti ed azioni potrebbero essere dannosi alla propria salute e sicurezza. 	

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" – SCUOLA DELL'INFANZIA - "E. Cornaro 1" - "E. Cornaro 2"

CAMPO D'ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO - OGGETTI, FENOMENI E VIVENTI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - IDENTITÀ STORICA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE	Competenza alfabetica funzionale - Competenze digitali - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 - Nuovi Scenari 2018		
COMPETENZE SPECIFICHE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Orientarsi nel tempo della vita quotidiana; Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori regolati dalle varianti temporali: prima/dopo, contemporaneamente e lento/veloce • Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone) • Il tempo: i cambiamenti stagionali, i mesi, la settimana, la giornata scolastica • il calendario della giornata scolastica • il giorno e la notte, l'orologio e strumenti per la misurazione del tempo • giochi di luce e buio • Ricostruzione delle fasi di crescita delle piante 	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilisce la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni temporali) • Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, stagioni • Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà, individuando relazioni esistenti fra persone e fenomeni 	<p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p>