



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

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

# PROGETTAZIONE delle ATTIVITÀ EDUCATIVO-DIDATTICHE



**ANNO SCOLASTICO 2023/2024**

## 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 4 sezioni:

Sezione 1 A (fucsia) - 19 bambini di 3 e 4 anni

Sezione 2 A (azzurri) - 17 bambini di 3 e 5 anni

Sezione 3 A (arancioni) - 18 bambini di 4 e 5 anni

Sezione 5 A (verdi) - 17 bambini di 3 e 4 anni

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

Sezione 1 B (blu) - 22 bambini di 3 e 4 anni

Sezione 2 B (gialli) - 23 bambini di 3 e 5 anni

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

08:00 - 09:00 Entrata dei bambini (accoglienza)

09:00 - 10:00 Merenda e giochi; igiene personale; preparazione tavola; calendario

10:00 - 10:30 Giochi nei centri d'interesse, in classe e/o in salone

10:30 - 11:45 Attività strutturata nel gruppo omogeneo per età

11:45 - 12:00 *Prima uscita* e igiene personale

12:00 - 13:00 Pranzo

13:00 - 13:15 *Seconda uscita*

13:15 - 14:00 Gioco libero in salone, in giardino e/o nei centri d'interesse

14:00 - 15:15 Attività in sezione

15:15 - 15:40 Igiene personale e Merenda

15:40 - 16:00 *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 affermativo<sup>1</sup>, interrogativo<sup>2</sup> e attivo<sup>3</sup>, 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; le attività laboratoriali sono anticipate 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).

---

<sup>1</sup> L'insegnante espone e l'allievo esegue o imita.

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

<sup>3</sup> 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
- Scacchi
- Acquaticità
- 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"> <li>• Racconti di storie, filastrocche, conte ...</li> <li>• Conversazioni su esperienze e vissuti personali</li> <li>• Utilizzo della biblioteca di sezione</li> <li>• Lettura di immagini</li> <li>• Racconta il suo elaborato</li> <li>• Storie a pezzettini: ogni bambino aggiunge una parte di una storia</li> <li>• Ricostruisce verbalmente le fasi di un gioco o di un racconto</li> </ul>	<p><b>ASCOLTO-PARLATO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolta e comprendere i discorsi altrui.</li> <li>• Interviene autonomamente nei discorsi di gruppo usando frasi di senso compiuto.</li> <li>• Descrive, racconta e inventa storie, racconti e situazioni personali.</li> </ul>	<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"> <li>• Proposta di immagini a difficoltà crescente</li> <li>• Giochi con le carte in favola o con immagini proiettate</li> <li>• Lettura di testi da parte dell'adulto</li> <li>• Giochi di familiarizzazione con la lingua scritta: prime forme di scrittura</li> <li>• Costruzione di libri</li> <li>• Il libro del nome</li> <li>• Utilizzo della biblioteca di sezione</li> </ul>	<p><b>LETTURA E COMPrensIONE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizza e commenta figure di crescente complessità.</li> <li>• 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.</li> </ul> <p><b>SCRITTURA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.</li> </ul>	

Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Racconti, descrizioni di situazioni vissute, di oggetti appartenenti al quotidiano e non.</li> <li>• Proposta di nuovi vocaboli</li> <li>• Giochi di rime, assonanze</li> <li>• È arrivato un bastimento carico di ...</li> <li>• Catene di parole.</li> <li>• Ripete parole di lingua diverse.</li> <li>• Caccia alla parola sbagliata.</li> </ul>	<b>GRAMMATICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi.</li> <li>• Utilizza il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</li> </ul>	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		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Comprendere parole di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi motori e di scoperta del nuovo codice linguistico: presentazioni (hello) e riconoscimento di genere (boy-girl)</li> <li>• Giochi, canzoni filastrocche su <ul style="list-style-type: none"> <li>○ I colori (<i>colours and rainbow</i>)</li> <li>○ le azioni di routine</li> <li>○ la scoperta delle parti del corpo</li> <li>○ le emozioni</li> </ul> </li> </ul>	<b>RICEZIONE ORALE (ASCOLTO)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende parole, brevissime istruzioni di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.</li> </ul> <b>PRODUZIONE ORALE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riproduce filastrocche e semplici canzoni.</li> <li>• Interagisce con un compagno utilizzando qualche parola o brevi istruzioni nel contesto di gioco.</li> </ul>	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		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di riconoscimento classificazione e seriazione per forma, colore, grandezza e peso</li> <li>• corrispondenze biunivoche</li> <li>• Giochi del contare e quantificare oggetti, compagni, aggiungere, togliere ...</li> <li>• Gioco del mercatino</li> <li>• Calendario delle presenze</li> <li>• Grafici a colonne</li> <li>• Conte e filastrocche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua, raggruppa e seria secondo attributi e caratteristiche</li> <li>• Sa numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</li> </ul>	<p>Numeri e numerazione</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p>
Utilizzare semplici simboli per registrare;  compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi motori liberi e guidati con materiale strutturato</li> <li>• Gioco del semaforo</li> <li>• Caccia alle frecce nella scuola che nell'ambiente.</li> <li>• Disegno le frecce, libro delle frecce</li> <li>• percorsi labirinti e mappe proposte dall'adulto</li> <li>• Costruzioni individuali o in piccolo gruppo di percorsi e labirinti</li> <li>• Proposta di schede con percorsi e labirinti</li> <li>• Cacce al tesoro</li> <li>• Piastrellature</li> <li>• Colorazione di regioni confinanti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizza e misura percorsi, spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali</li> <li>• Interpreta e produce simboli, mappe e percorsi</li> </ul>	
Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di statistica</li> <li>• Proposte di risoluzione di piccoli problemi</li> <li>• Giochi con i dadi</li> <li>• La ruota della fortuna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pone domande sulle cose</li> <li>• Elabora previsioni ed ipotesi</li> </ul>	

**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		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
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"> <li>• Osservazione, rilevazione tattile, uditiva, visiva, olfattiva degli ambienti naturali del territorio nelle varie stagioni.</li> <li>• Manipolazione di materiale naturale nelle scatole azzurre: terra, sabbia, semi, acqua ecc.</li> <li>• Giochi sensoriali (dolce/amaro/, salato/non salato, aspro)</li> <li>• Giochi per la scoperta dei 5 sensi in associazioni alle parti del corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi</li> </ul>	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"> <li>• Scoperta ed osservazione di sé stessi, di piante ed animali del giardino e dell'orto</li> <li>• Osservazioni e confronti</li> <li>• Osservazione e ricostruzione delle fasi di crescita delle piante (prima/dopo) in due o più sequenze</li> <li>• Eseguire semplici rilevazioni statistiche (sui cibi, sulle caratteristiche fisiche in classe, ...)</li> <li>• Raccogliere piante, oggetti e raggrupparli secondo criteri; spiegare i criteri</li> <li>• Giochi d'acqua: travasi, cambi di stato, galleggiamenti</li> <li>• Giochi d'aria: aria e movimento (girandole, strisce di carta, aquiloni)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</li> <li>• Individua l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli</li> </ul>	



Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</li> <li>• costruire semplici erbari, terrari ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora previsioni ed ipotesi</li> <li>• Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</li> <li>• Utilizza la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.</li> </ul>	
Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze	<ul style="list-style-type: none"> <li>• classificazioni degli animali noti secondo caratteristiche, funzioni, attributi, relazioni</li> <li>• Conversazioni di gruppo, rievocazione di esperienze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati</li> <li>• Descrive e confronta fatti ed eventi</li> </ul>	
GEOGRAFIA	GEOGRAFIA	GEOGRAFIA	GEOGRAFIA
Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione di mappe, percorsi, plastici bidimensionali e tridimensionali con utilizzo di materiale vario e di recupero</li> <li>• Costruzione di labirinti di piccole dimensioni</li> <li>• Rappresentazioni grafiche di percorsi e labirinti</li> <li>• Giochi motori regolati dalle varianti spaziali: alto/basso, davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, in mezzo, dentro/fuori, largo/stretto</li> <li>• Giochi regolati dalle varianti della lateralità: destra/sinistra</li> <li>• Il gioco del robot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplora e rappresenta lo spazio</li> <li>• Stabilisce la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali)</li> </ul>	<p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra)</p> <p>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"> <li>• Giochi sulle trasformazioni con l'impiego di "macchine" operatrici</li> <li>• Scoperta ed utilizzo delle "macchine" che trasformano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ipotizza il funzionamento di oggetti meccanici e tecnologici</li> <li>• Utilizza strumenti meccanici e tecnologici</li> <li>• Descrive e spiega le caratteristiche degli strumenti utilizzati</li> </ul>	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"> <li>• Attività di spostamento su un piano quadrettato</li> <li>• Uso di telecomandi per far muovere oggetti nelle quattro direzioni (avanti/indietro - destra/sinistra)</li> <li>• Leggere e scrivere semplici istruzioni secondo un codice concordato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua e utilizza, su istruzioni dell'insegnante, simboli-comandi concordati.</li> <li>• Utilizza software didattici per eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> </ul>	
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni e produrre artefatti digitali con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso della macchina fotografica per documentare</li> <li>• Giochi con i comandi start e stop (software di registrazione vocale e ascolto)</li> <li>• Proiezioni di immagini e video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplora le potenzialità offerte dai dispositivi tecnologici</li> <li>• Scopre le funzioni e i possibili usi degli strumenti tecnologici e digitali</li> <li>• Utilizza in modo adeguato la mano per accedere ed usare le applicazioni</li> <li>• Visiona immagini, opere artistiche, documentari.</li> </ul>	

**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		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<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"> <li>• Recitare rime e filastrocche per memorizzare elenchi (es. i giorni della settimana)</li> <li>• Costruire cartelli per illustrare le routine, i turni, ecc. facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi</li> <li>• A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle</li> <li>• A partire da un compito dato, disegnare tutto il materiale occorrente per svolgerlo</li> <li>• Costruire mappe, schemi, "alberi", riempire tabelle, organizzando informazioni note (procedure, azioni, routine, osservazioni) con simboli convenzionali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con i pari.</li> <li>• Risponde a domande su un testo o su un video cominciando a riconoscere reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</li> <li>• Ascolta e comprende narrazioni per progettare attività e definirne le regole.</li> <li>• Utilizza semplici strategie di memorizzazione attraverso l'uso di simboli, rime e filastrocche.</li> <li>• Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati, letti dagli adulti, filmati, con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</li> <li>• Compila semplici mappe, diagrammi, grafici e tabelle già predisposte per organizzare dati.</li> <li>• Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</li> <li>• Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole.</li> <li>• Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. individua le informazioni principali di un testo narrato o letto dall'adulto o da un filmato;</li> <li>b. costruisce brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate,</li> <li>c. riformula un semplice testo a partire dalle sequenze.</li> </ol> </li> </ul>	<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		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
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"> <li>• 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</li> <li>• Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche, Paese di provenienza, abitudini alimentari, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passa gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</li> <li>• Riconosce ed esprime verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</li> <li>• Scopre e conosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale</li> </ul>	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"> <li>• Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche, Paese di provenienza, abitudini alimentari, etc.</li> <li>• Rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni</li> <li>• Costruire cartelloni per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifesta il senso di appartenenza: riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</li> <li>• Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali.</li> <li>• Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</li> </ul>	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"> <li>• Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare</li> <li>• Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola</li> <li>• Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canalizza progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</li> <li>• Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</li> <li>• Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni</li> <li>• Riconosce e rispetta nei compagni tempi e modalità diverse</li> </ul>	Significato della regola
Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti</li> <li>• Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi</li> <li>• Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</li> <li>• Scambia giochi e materiali</li> <li>• Partecipa attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni nel piccolo e grande gruppo</li> </ul>	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"> <li>• Discutere su argomenti diversi di interesse</li> <li>• Rispettare i turni e ascoltare gli altri</li> <li>• Spiegare e sostenere le proprie ragioni</li> <li>• Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle</li> <li>• Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, etc. e giustificare la decisione presa</li> <li>• "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione</li> <li>• Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura</li> <li>• Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti</li> <li>• Esprime semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento, etc.</li> <li>• Sostiene e giustifica la propria opinione con argomenti semplici e pertinenti</li> <li>• Formula proposte di lavoro, di gioco, etc.</li> <li>• Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</li> <li>• Riconosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</li> <li>• Effettua semplici indagini su fenomeni di esperienza</li> <li>• Organizza i dati</li> <li>• Cooperava con altri nel gioco e nel lavoro</li> <li>• Confronta la propria idea con quella degli altri</li> <li>• Formula ipotesi di soluzione</li> </ul>	<p>Fasi di un'azione Modalità di decisione 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"> <li>• Drammatizzazione di storie</li> <li>• Costruzione di ambienti/scenografie</li> <li>• Rappresentazioni grafico-pittoriche con utilizzo di materiali e strumenti vari</li> <li>• Giochi di miscugli con i colori</li> <li>• Scoperta di tracce e segni utilizzando oggetti del quotidiano</li> <li>• Proposta delle materie traccianti (una per volta) e libero utilizzo</li> <li>• Utilizzo di vari tipi di supporto (carta, cartoncino, carta assorbente, stoffa, legno, ceramica, ecc.)</li> <li>• Utilizzo di vari strumenti: pennelli, rulli, spatole, cannuce, spugne, chiodi, pennini, ecc.</li> <li>• 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</li> <li>• Frottage</li> <li>• Costruzione di libri in foglio: libro bianco, degli strappi, dei colori, del frottage, delle pieghe, dei tagli, della carta riciclata ...</li> <li>• Giochi musicali individuali e di gruppo con il corpo con la voce e con strumenti musicali.</li> <li>• Canti e danze di gruppo</li> <li>• Ascolto di brani musicali di diverso genere.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventa storie</li> <li>• Utilizza diverse tecniche espressive</li> <li>• Si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative</li> <li>• Si esprime e comunica con il linguaggio mimico-gestuale</li> <li>• Partecipa attivamente ad attività di gioco simbolico</li> <li>• Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale.</li> <li>• Rappresenta vissuti, sul piano grafico, pittorico, plastico</li> <li>• Usa modi diversi per stendere il colore</li> <li>• Utilizza i diversi materiali per rappresentare</li> <li>• Impugna differenti strumenti e ritaglia</li> <li>• Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</li> <li>• 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.</li> <li>• Partecipa attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri</li> <li>• Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</li> <li>• Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</li> </ul>	<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		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
Conoscere il proprio corpo, padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazioni del corpo e delle varie esperienze utilizzando diverse tecniche</li> <li>• giochi di movimento che coinvolgono le diverse parti associati a filastrocche, girotondi, conte</li> <li>• Giochi e percorsi sugli schemi motori dinamici: camminare, correre, saltare, rotolare, lanciare, afferrare, saltare, arrampicarsi, etc.</li> <li>• Giochi di equilibrio</li> <li>• Giochi di destrezza e abilità con attrezzi e con riferimenti topologici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si alimenta, si tiene pulito, si veste e si prende cura di sé in buona autonomia</li> <li>• Nomina, indica, rappresenta le parti del corpo</li> <li>• Padroneggia e individua le diversità di genere</li> <li>• Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici di base: corre, salta, sta in equilibrio, striscia, rotola</li> <li>• Coordina i movimenti in attività che implicano l'uso degli attrezzi</li> </ul>	<p>Il corpo e le differenze di genere.</p> <p>Regole di igiene di corpo e degli ambienti.</p> <p>Gli alimenti.</p> <p>Il movimento sicuro.</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri.</p> <p>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"> <li>• Giochi a coppie, di gruppo e a squadre</li> <li>• Giochi collaborativi/cooperativi</li> <li>• Giochi con semplici regole</li> <li>• Attività sportive con esperti in collaborazione con il territorio: Acquaticità, calcio, minibasket, motoria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si coordina con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</li> <li>• Rispetta le regole nei giochi</li> <li>• Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo</li> </ul>	
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla prevenzione e ai corretti stili di vita.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conversazioni per individuare nell'ambiente scolastico potenziali pericoli</li> <li>• rappresentazioni grafiche di elementi pericolosi e non</li> <li>• individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controlla la forza del corpo, individua potenziali rischi</li> <li>• È consapevole che alcuni comportamenti ed azioni potrebbero essere dannosi alla propria salute e sicurezza.</li> </ul>	

**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		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
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"> <li>• Giochi motori regolati dalle varianti temporali: prima/dopo, contemporaneamente e lento/veloce</li> <li>• Confrontare foto della propria vita e storia personale e individuare trasformazioni (nel corpo, negli abiti, nei giochi, nelle persone)</li> <li>• Il tempo: i cambiamenti stagionali, i mesi, la settimana, la giornata scolastica</li> <li>• il calendario della giornata scolastica</li> <li>• il giorno e la notte, l'orologio e strumenti per la misurazione del tempo</li> <li>• giochi di luce e buio</li> <li>• Ricostruzione delle fasi di crescita delle piante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabilisce la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni temporali)</li> <li>• Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, stagioni</li> <li>• Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà, individuando relazioni esistenti fra persone e fenomeni</li> </ul>	<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>