POLO PER L'INFANZIA **FONDAZIONE DOLCETTA**

Fondazione Scuola Materna
cod. mec. VI1A087005
con annesso Nido Integrato

**DOTT. GIOVANNI DOLCETTA**
**DOTT. MARIO DOLCETTA**

Via Lorenzoni n.4 - 36075 Montecchio Maggiore (VI)
Tel.:0444/696189 - amministrazione@scuoladolcetta.it
C.F. e P.IVA: 00538100249

# "PER MANO
# VERSO LA SCUOLA PRIMARIA"

**A.S. 2026 – 2027**

**PREMESSA E MOTIVAZIONE**

Questo progetto serve ad accompagnare i bambini dei "grandi" nel passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria. Ogni bambino avrà modo di scoprire gradualmente le proprie capacità, accrescendo la fiducia in se stesso e sviluppando stati d'animo positivi rispetto a questo futuro passaggio che lo aspetterà.

In particolare, con il ***laboratorio di pre-alfabetizzazione*** incoraggeremo le interazioni spontanee con la lingua scritta.

Con il ***laboratorio logico-matematico e di robotica*** invece, avvicineremo il bambino al numero e alle rispettive quantità, alle prime forme geometriche, agli insiemi, fino a fare alcune esperienze di coding e di robotica. Come strumenti, verranno impiegate delle api-robot e la lavagna LIM a supporto del laboratorio.

**ANALISI DELLA SITUAZIONE**

Il passaggio dalla scuola dell'infanzia a quella primaria riveste un ruolo importante nella vita di ciascun bambino. Per questo motivo, attraverso tale progetto, vogliamo accompagnare i bambini in quest'ultimo anno di scuola d'infanzia, con l'obiettivo di aiutarli a far emergere le proprie capacità, per poter arrivare con maggior fiducia e sicurezza alla scuola primaria.

| **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE** |
|---|
| • COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;<br>• COMPETENZA IN MATEMATICA, COMPETENZA IN SCIENZA, TECNOLOGIE E INGEGNERIA;<br>• COMPETENZA DIGITALE;<br>• COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE;<br>• COMPETENZA IMPRENDITORIALE;<br>• COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE. |
| **COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA DELL'INFANZIA** |
| • Riconosce ed esprime le proprie emozioni;<br>• Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto;<br>• Manifesta curiosità e voglia di sperimentare;<br>• Condivide esperienze e giochi, affronta gradualmente i conflitti;<br>• Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi; |

- Dimostra prime abilità di tipo logico e ad orientarsi nel mondo dei simboli;
- Rileva le caratteristiche principali di eventi, formula ipotesi, ricerca soluzioni;
- È attento alle consegne, porta a termine il lavoro;
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

**CAMPI D'ESPERIENZA**

- IL SÉ E L'ALTRO;
- IL CORPO E IL MOVIMENTO;
- IMMAGINI, SUONI, COLORI;
- I DISCORSI E LE PAROLE;
- LA CONOSCENZA DEL MONDO.

**TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA**

- **IL SÉ E L'ALTRO**
  - Il bambino sa confrontarsi e si relaziona con gli altri in modo positivo e sulla base di regole condivise;
  - Sviluppa il senso dell'identità personale;
  - Percepisce ed esprime i propri sentimenti in modo sempre più adeguato;

- **IL CORPO E IL MOVIMENTO**
  - Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo;
  - Sperimenta giochi individuali e di gruppo;
  - Riconosce il proprio corpo nelle sue diverse parti;

- **IMMAGINI, SUONI, COLORI**

  Il bambino si esprime attraverso tecniche espressivo-creative ed attività manipolative;

- **I DISCORSI E LE PAROLE**
  - Il bambino arricchisce e affina il proprio lessico;

- Comprende parole, discorsi e narrazioni;
- Pone domande, discute, formula ipotesi e offre spiegazioni;
- Si avvicina alla lingua scritta, esplorando le prime forme di comunicazione scritte;

**LA CONOSCENZA DEL MONDO**

- Il bambino raggruppa oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità;
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e altre quantità;
- Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi;
- Sviluppa una prima capacità di problem solving;
- Osserva l'ambiente che lo circonda e ne nota i cambiamenti;
- Ha curiosità, voglia di sperimentare ed esplorare.

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA**

| ABILITÀ (5 ANNI) | CONOSCENZE (5 ANNI) |
|---|---|
| **IL SÉ E L'ALTRO**<br>*Il bambino sa confrontarsi e si relaziona con gli altri in modo positivo e sulla base di regole condivise*<br>Riconoscere e condividere regole nei momenti strutturati e non<br><br>*Sviluppa il senso dell'identità personale*<br>✓ Differenziarsi dall'altro ed assumere ruoli diversi, all'interno del gruppo, in situazioni di gioco libero e guidato<br>✓ Sviluppare l'ascolto e l'attenzione<br>✓ Partecipare attivamente alle attività | **IL SÉ E L'ALTRO**<br>✓ Significato della regola<br>✓ Gruppi sociali riferiti all'esperienza<br>✓ Ruoli<br>✓ Regole fondamentali della convivenza<br>✓ Regole della discussione<br>✓ Semplici strategie di organizzazione del proprio lavoro<br>✓ Fasi di un'azione |

| | |
|---|---|
| ✓ Prendere l'iniziativa e organizzarsi autonomamente<br><br>*Percepisce ed esprime i propri sentimenti in modo sempre più adeguato*<br>✓ Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni e i propri bisogni<br>✓ Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità | |
| **IL CORPO E IL MOVIMENTO**<br>*Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo*<br>✓ Vivere con il corpo esperienze e percorsi<br>✓ Potenziare la coordinazione oculo-manuale (motricità fine)<br><br>*Sperimenta giochi individuali e di gruppo*<br>Partecipare a giochi di movimento<br><br>*Riconosce il proprio corpo nelle sue diverse parti*<br>Riconoscere e rappresentare graficamente lo schema corporeo in tutte le sue parti | **IL CORPO E IL MOVIMENTO**<br>✓ Tecniche di rappresentazione corporea<br>✓ Il corpo<br>✓ Il movimento sicuro<br>✓ Le regole dei giochi |
| **IMMAGINI, SUONI, COLORI**<br>*Il bambino si esprime attraverso tecniche espressivo-creative ed attività manipolative*<br>✓ Sperimentare alcune possibilità che il linguaggio del corpo consente | **IMMAGINI, SUONI, COLORI**<br>✓ Principali forme di espressione artistica<br>✓ Tecniche di rappresentazione grafica<br>✓ Gioco simbolico |

| | |
|---|---|
| ✓ Conoscere ed utilizzare in maniera spontanea e guidata diverse tecniche creativo-espressive (pittura, disegno, frottage, manipolazione, etc.), che prevedono l'utilizzo di materiali diversi | |
| **I DISCORSI E LE PAROLE**<br>*Il bambino arricchisce e affina il proprio lessico*<br>✓ Utilizzare il linguaggio verbale differenziandolo e adeguandolo alle esperienze, scegliendo progressivamente un lessico sempre più specifico<br>✓ Approcciarsi ad un linguaggio di programmazione<br><br>*Comprende parole, discorsi e narrazioni*<br>✓ Ascoltare filastrocche e narrazioni<br>✓ Seguire un percorso sulla base di indicazioni verbali<br><br>*Pone domande, discute, formula ipotesi e offre spiegazioni*<br>Intervenire in una conversazione in modo pertinente e rispettando il proprio turno<br><br>*Si avvicina alla lingua scritta, esplorando le prime forme di comunicazione scritte*<br>✓ Riconoscere suoni e ritmi delle parole | **I DISCORSI E LE PAROLE**<br>✓ Principali strutture della lingua italiana<br>✓ Lessico principale per la gestione di comunicazioni orali |

| | |
|---|---|
| ✓ Segmentare la parola nelle sillabe che la compongono<br>✓ Familiarizzare con il simbolismo scritto, letto e parlato, associando anche immagini e parole scritte | |
| **LA CONOSCENZA DEL MONDO**<br>*Il bambino raggruppa oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità*<br>✓ Avere i primi approcci di insiemistica, raggruppando oggetti in base al criterio scelto (colore, dimensione, funzione, etc.)<br>✓ Ordinare in ordine crescente e decrescente gli elementi in base alla grandezza<br><br>*Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e altre quantità*<br>✓ Conoscere e riconoscere i numeri (1-10)<br>✓ Associare e rappresentare numeri e quantità (1-10)<br>✓ Conoscere le principali figure geometriche (quadrato, cerchio, triangolo, rettandolo)<br><br>*Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi* | **LA CONOSCENZA DEL MONDO**<br>✓ Concetti temporali<br>✓ Periodizzazioni<br>✓ Concetti spaziali e topologici<br>✓ Raggruppamenti<br>✓ Seriazioni forme e figure<br>✓ Numeri<br>✓ Tecniche di misura |

| | |
|---|---|
| ✓ Utilizzare via via in modo più autonomo le Bee-bot<br>✓ Spostarsi nello spazio cogliendo parametri spaziali<br><br>*Sviluppa una prima capacità di problem solving*<br>✓ Attuare efficaci strategie per la risoluzione di problemi<br>✓ Formulare ipotesi semplici<br>✓ Utilizzare criteri logici per operare<br><br>*Osserva l'ambiente che lo circonda e ne nota i cambiamenti*<br>✓ Osservare i cambiamenti del mondo circostante<br>✓ Acquisire il concetto di successione temporale<br>*Ha curiosità, voglia di sperimentare ed esplorare*<br>Esplorare con curiosità l'ambiente circostante | |
| Per due bambini certificati è previsto il P.E.I. (VEDI DOCUMENTO) | |

**OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO**

- Osservare i bambini;
- Creare un clima sereno;
- Regolare tempi e proposte sulla base dei bisogni che emergono dal gruppo.

| **PROTAGONISTI E PERSONE COINVOLTE** | **METODOLOGIA (METODI, TECNICHE, STRATEGIE)** |
|---|---|
| ▪ Bambini frequentati l'ultimo anno della scuola dell'infanzia (sezioni Panda e Coccinelle);<br>▪ Insegnanti: Arduin Erica e Piazza Samantha | ▪ Individuale;<br>▪ Piccolo e grande gruppo;<br>▪ Learning by doing (didattica del fare);<br>▪ Cooperative Learning;<br>▪ Problem solving;<br>▪ Ricerche guidate;<br>▪ Circle time.<br><br>Le attività saranno strutturate con lo scopo di far star bene i bambini. I bambini saranno poi coinvolti in modo diretto, attivo, partecipante e ludico. |

**SOLUZIONI ORGANIZZATIVE**

- **Tempi**
  - Da Settembre 2026 a Maggio 2027.
- **Spazi**
  - Tutti gli ambienti scolastici.
- **Materiali**
  - Libri, materiale da cancelleria, lavagna LIM, Bee-bot (api robot), stereo, materiali di facile consumo, materiali di recupero, oggetti naturali, etc.

**SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI**

Le proposte didattiche verteranno su cinque tipologie di esperienze possibili, presentate qui di seguito.

Inoltre, potranno essere proposte ulteriori attività esperienziali durante l'anno scolastico.

| LABORATORIO | ATTIVITÀ |
|---|---|
| **NARRATIVO** | Letture e racconti di vario genere |
| **CREATIVO** | • Realizzazione di pitture individuali e collettive;<br>• Attività grafico-pittoriche varie; |
| **PRE-ALFABETIZZAZIONE** | • Impariamo a scrivere il nostro nome;<br>• Avviciniamoci alle lettere (scopriamo le vocali e le consonanti); |
| **LOGICO-MATEMATICO E ROBOTICA** | • Giochi logico-matematici:<br>o Giochi di associazione numero e quantità;<br>o Giochi con gli insiemi;<br>o Giochi con le grandezze (dal più piccolo al più grande e viceversa, etc.);<br>• Le sequenze;<br>• Primi approcci al coding e alla robotica:<br>o Riconoscimento di destra e di sinistra;<br>o Direzionalità e orientamento nello spazio;<br>o Problem solving;<br>o Successivamente, utilizzo delle “bee-bop” (api robot); |
| **MANIPOLATIVO** | • Travasi;<br>• Attività outdoor. |

Le fasi saranno:

1. SITUAZIONE STIMOLO
   Presentazione dell’attività;
2. FASE DI ESPLORAZIONE
   Circle time per indagare cosa hanno colto i bambini: ripercorrere l’attività e esplicitare il compito richiesto sulla base di una conversazione più o meno strutturata;
3. FASE DI CONSOLIDAMENTO
   Esecuzione dell’attività;
4. FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO
   Costruzione di percorsi, giochi o attività inventati dai bambini;

5. FASE DI RICOSTRUZIONE

   I bambini rielaborano verbalmente ogni esperienza con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante, visionando anche le foto del percorso.

| **ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ** (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO) | COMPITO AUTENTICO: Costruzione di un percorso |
|---|---|
| **Indicatori di valutazione della competenza – evidenze**<br><br>• Formulare procedure risolutive<br>• Realizzare un gioco | *Livello D – iniziale*<br>• Pone domande su operazioni da svolgere<br>• Imita i compagni<br><br>*Livello C – base*<br>• Pone domande su operazioni da svolgere e mette in pratica i suggerimenti<br>• Giustifica le scelte operate<br>• Segue attività con un buon interesse<br><br>*Livello B – intermedio*<br>• Inventa soluzioni<br>• Esprime valutazioni<br>• Partecipa con interesse al gioco<br><br>*Livello A – avanzato*<br>• Ipotizza soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni per applicarle<br>• Esegue consegne complesse<br>• Segue attività con interesse<br>• Partecipa al gioco con interesse e contributo personale originale |

**DOCUMENTAZIONE**

- Per i bambini: foto dove i bambini possano riconoscersi, produzioni e manufatti creati da loro;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili sulla online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: utilizzo del sistema Chess, fascicoli elettronici di ciascun bambino dove vengono raccolte le valutazioni compilate durante l'anno scolastico.

**AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO**

Verrà analizzato il livello di partecipazione ed interesse mostrato dai bambini rispondendo alle seguenti domande:

- Il contesto di apprendimento predisposto e le modalità attivate sono state funzionali all'apprendimento?

- Tutti i bambini sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata.

Gli esiti educativi verranno condivisi in Collegio docenti.

**VERIFICA E VALUTAZIONE**

La verifica accompagna il processo di apprendimento in diverse fasi:

- Iniziale, per valutare le abilità e le conoscenze dei bambini e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso l'osservazione dei bambini e dei loro elaborati, per verificare se è opportuno mantenere o aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta sia rispetto alle competenze e ai progressi dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.