

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BOVILLE ERNICA

**Scuola dell'Infanzia
Plesso "Boville Centro"**

P.P.A.E.

**Anno Scolastico
2022/2023**

SEZIONE I A

INSEGNANTI

ARENA GIOVANNA
FARINA ALESSANDRA
RAPONI DONATELLA ins. Sostegno
IAFRATI ROSANNA Religione Cattolica

SEZIONE I B

INSEGNANTI

RICCI EMILIA
D'ADAMO SARA
CAPUANO TOMMASINA ins. Sostegno
IAFRATI ROSANNA Religione Cattolica

Le insegnanti del Plesso di Boville Centro dell'Istituto Comprensivo di Boville Ernica, redigono il P.P.A.E. per l'anno scolastico 2022/2023.

L'orario è articolato su 40 ore settimanali, le insegnanti effettuano una turnazione settimanale alternando un turno antimeridiano con un turno pomeridiano.

- Orario senza refezione scolastica dalle ore 8:30 alle ore 13:05
- Orario con refezione scolastica dalle ore 8:30 alle ore 16:00

Nel corso dell'anno scolastico sono previsti incontri con i genitori degli alunni da remoto, in osservanza del protocollo anti-covid, per informarli sui risultati raggiunti dai propri figli e di tutti i problemi connessi all'attività educativa e didattica.

Gli incontri avverranno secondo il seguente calendario:

- un incontro in presenza per il rinnovo del Consiglio d'Intersezione il giorno:
mercoledì 26 ottobre 2021 dalle ore 16:15 alle ore 17:15.
- Quattro incontri successivi alle verifiche bimestrali:
 - Lunedì 19 dicembre 2022 dalle ore 17:00 alle ore 19:00
 - Lunedì 13 febbraio 2023 dalle ore 17:00 alle ore 19:00
 - Lunedì 26 aprile 2023 dalle ore 17:00 alle ore 19:00
 - Lunedì 12 giugno 2023 dalle ore 17:00 alle ore 19:00

ANALISI DELLE EFFETTIVE CAPACITÀ E DELLE ESIGENZE DEGLI ALUNNI

Le Sezioni sono costituite da 32 alunni, di cui 19 femmine e 13 maschi.

Nella sezione **I A** sono presenti 10 bambini di tre anni, 1 anticipatorio e 5 bambini di quattro anni di cui un certificato (Comma 3).

Nella sezione **I B** sono presenti 7 bambini di quattro anni, 9 bambini di cinque anni di cui un certificato (Comma 3).

Nonostante la cessazione dello stato di emergenza socio sanitaria, le attività didattiche e l'organizzazione scolastica continueranno ad attenersi al protocollo di sicurezza anti Covid.

La progettazione didattica tiene presente delle condizioni socio-culturali della realtà in cui si trova a operare. La scuola svolge, infatti, il proprio compito istituzionale in un ambiente socio-economico e culturale dove la maggior parte dei padri, sia di origine italiana che non, sono occupati in attività legate all'edilizia.

Una minore percentuale è occupata in attività impiegatizie o commerciali, mentre una non irrilevante fascia della popolazione, presenta problemi legati alla disoccupazione o all'occupazione saltuaria. I genitori, impegnati in varie attività, manifestano verso i loro figli un'attenzione non sempre costante. Inoltre il livello culturale delle famiglie è nella maggior parte dei casi medio-basso e caratterizzato da un livello di istruzione pari a quello conseguente dalla sola scuola dell'obbligo. Il che comporta che molto spesso alcuni bambini presentino un codice linguistico ristretto o accentuate cadenze dialettali.

Per quanto riguarda i livelli di preparazione in ingresso rilevati dagli insegnanti, diverse sono le situazioni di partenza, sia in riferimento alle effettive capacità possedute da ciascuno, sia relativamente all'impegno dimostrato nelle attività didattiche.

La scuola dell'infanzia statale si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Le insegnanti al fine del raggiungimento delle finalità delle Indicazioni Nazionali per il curricolo: maturazione dell'identità, sviluppo dell'autonomia e acquisizione delle competenze mirano allo sviluppo della personalità del bambino nella sua dimensione cognitiva relazionale e strumentale.

Consolidare l'*identità* significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile.

Affinché i bambini vivano in modo equilibrato e positivo i propri stati affettivi ed esprimono i propri

sentimenti ed emozioni saranno sollecitati apprendimenti al fine di maturare atteggiamenti di rispetto verso se stessi ma, soprattutto, verso comunità e culture diverse.

Sviluppare l'*autonomia* significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire *competenze* significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di *cittadinanza*, significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

Per consentire il raggiungimento di tali finalità si è scelto di progettare utilizzando lo strumento delle Unità di Apprendimento, stendendo un progetto educativo-didattico, che abbia il proprio fondamento nell'analisi di partenza del gruppo dei bambini e negli obiettivi di apprendimento articolati nei diversi campi di esperienza.

PROGETTAZIONE INERENTE AL CURRICOLO VERTICALE E AL PTOF

Anche quest'anno, si darà particolare rilievo all'*insegnamento della Educazione Civica* inserita nel curricolo verticale e basata su tre assi: lo studio della Costituzione, lo sviluppo sostenibile, la cittadinanza digitale.

Nella scuola dell'infanzia si prevederà, attraverso il gioco e le attività educative e didattiche legate al progetto "Per la pace. Con la Cura.", la sensibilizzazione delle bambine e dei bambini a concetti di base come la conoscenza e il rispetto delle differenze proprie e altrui, la consapevolezza delle affinità, il concetto di salute e di benessere. Quest'ultimo verrà ulteriormente rafforzato dall'attuazione del progetto relativo all'obiettivo 3 dell'Agenda 2030, che si concluderà nella settimana civica del mese di aprile.

Inoltre, per fare in modo che i piccoli alunni, fin da piccoli, possano imparare principi come il rispetto dell'altro e dell'ambiente che li circonda, utilizzando linguaggi e comportamenti appropriati

e cercando soluzioni alle problematiche ambientali, si proporrà il progetto sui cambiamenti climatici che sarà extracurriculare per le insegnati referenti. Tale progetto, inserito nell'ottica dell'EDUGREEN, ossia la creazione di ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione alla transizione ecologica, si proporrà di sviluppare la consapevolezza sul fenomeno del cambiamento climatico; di stimolare l'osservazione e l'esplorazione del proprio ambiente per riconoscere i danni prodotti dall'uomo; di avviare i bambini all'uso di terminologie specifiche relative al clima, al cambiamento climatico e alle azioni di sostenibilità; di avvicinare i bambini alle discipline STEAM, attraverso l'osservazione e l'esperienza diretta sui fenomeni naturali e sui cambiamenti di stato dell'acqua. Si adotterà quindi una didattica laboratoriale, basata sul ruolo attivo del bambino che svolge un'attività finalizzata alla realizzazione di un prodotto in collaborazione con i compagni nelle varie fasi di lavoro. La didattica laboratoriale perciò sarà una metodologia di apprendimento improntata sul "fare" che includerà attività esperienziali che portano all'apprendimento attraverso deduzioni, scoperte e riflessioni condivise.

Inoltre, si continuerà ad utilizzare la *robotica educativa* e *coding* come innovativo approccio e metodo pedagogico basato sull'utilizzo dei robot a scuola (Bee Bop-mTiny) e finalizzato al raggiungimento di obiettivi che riguardano tutti i campi di esperienza. In particolare, favorirà a:

- utilizzare macchine e strumenti tecnologici, riconoscere le loro funzioni e i loro possibili usi;
- individuare la posizione di un oggetto nello spazio;
- seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali altrui o proprie;
- giocare in modo costruttivo e creativo con i compagni;
- argomentare, confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;
- sviluppare abilità di problem solving;
- sviluppare il pensiero computazionale;
- accrescere la motivazione all'apprendimento.

Infine, si utilizzerà la *sperimentazione* e la *ricerca* come strategie utili allo sviluppo delle conoscenze e delle abilità degli alunni in tutti i campi di esperienza e si proporrà l'attivazione di percorsi di insegnamento della lingua inglese con una Madrelingua.

ORGANIGRAMMA DELLA ROTAZIONE SETTIMANALE DELLE DOCENTI NELLA CLASSE

(orario settimanale):

Le insegnanti, procedono alla definizione dell'organigramma della rotazione settimanale nella sezione, nel rispetto delle particolari esigenze, di reali bisogni di interventi didattici degli alunni e delle normative AntiCovid.

	SEZIONI : I - II			
	Turno antimeridiano*		Turno pomeridiano**	
LUN	8,30	13,30	11,00	16,00
MAR	8,30	13,30	11,00	16,00
MER	8,30	13,30	10,00	16,00
GIO	8,30	13,30	11,00	16,00
VEN	8,30	13,30	11,00	16,00

L'insegnamento della Religione Cattolica viene effettuato dalla docente Rosanna lafrati in entrambe le sezioni il **mercoledì pomeriggio** dalle ore 13 alle ore 16.

UTILIZZO DELLE ORE DI COMPRESENZA

Nelle ore di compresenza verranno svolte attività di consolidamento per quegli alunni che manifesteranno difficoltà di apprendimento, che avranno bisogno di interventi più mirati e specifici per il completo raggiungimento degli obiettivi individuati in fase di progettazione.

Gli interventi saranno finalizzati ad una migliore acquisizione delle capacità di attenzione, di comprensione, di riflessione e di espressione, quali elementi propedeutici ad un apprendimento autonomo ed interiorizzato.

USO DEI SUSSIDI, DEI LOCALI, DELLE ATTREZZATURE E DEGLI SPAZI DISPONIBILI

L'edificio scolastico è fornito di una grande aula interna, nella quale si trova un salone dedicato ai giochi liberi e strutturati.

Manca uno spazio esterno di cui si avverte la mancanza soprattutto nei momenti di gioco libero nei mesi primaverili ed estivi.

Ogni sezione è dotata di una cattedra, due sedie per le insegnanti, due armadi, un mobile per la conservazione dei disegni e del materiale di ciascun bambino, banchi e sedioline in numero adeguato a quello dei bambini.

Per quanto riguarda l'organizzazione degli spazi, all'interno della sezione, le insegnanti concordano una disposizione dei banchi che tenga conto delle norme AntiCovid, della provenienza della luce e di una buona razionalizzazione degli spazi. I banchi, inoltre, assumeranno posizioni diverse in rapporto alle attività didattiche da svolgere.

Nello spazio adiacente alla sezione, sono collocati i servizi igienici per i bambini e per le insegnanti.

Al piano superiore dell'edificio sono situate una cucina e una sala mensa.

Il plesso è inoltre dotato dei seguenti sussidi:

- un televisore;
- un lettore dvd;
- un computer;
- un impianto hi-fi;
- un frigorifero;
- materiale strutturato e non strutturato.

Per quest'anno scolastico gli spazi verranno gestiti in modo da realizzare attività condivise a sezioni aperte sempre nel rispetto della normativa di sicurezza antiCovid.

CRITERI, MODI E TEMPI PER LA VERIFICA

CRITERI

La valutazione si basa essenzialmente sull'osservazione sia occasionale che sistematica dei comportamenti, dei ritmi di sviluppo e degli stili di apprendimento.

Essa si articola nei seguenti momenti:

- iniziale (livelli di sviluppo)
- in itinere (sequenze didattiche)
- finale (esiti formativi)

La valutazione mira a conoscere l'alunno, a migliorarne le potenzialità e non a giudicarlo perché, a nostro parere, valutare significa scoprire e promuovere risorse e non classificare in maniera tassonomica il bambino nel corso dei suoi processi di apprendimento.

La valutazione possiede quindi per noi insegnanti di Scuola dell'Infanzia un valore formativo, nel senso che diviene uno strumento per favorire l'apprendimento, innalzare i livelli formativi e per attuare una continua calibrazione della progettazione educativa e didattica.

MODI

Per la verifica le insegnanti utilizzano vari strumenti:

- l'osservazione del bambino nei diversi momenti della giornata scolastica;
- la predisposizione di appositi materiali relativi ai percorsi didattici realizzati;
- schede e griglie di valutazione.

TEMPI

Le verifiche e le valutazioni dell'apprendimento e delle competenze acquisite si svolgeranno al termine di ciascuna Unità di apprendimento; bimestralmente, per sezioni parallele, ci sarà un incontro tra le insegnanti per confrontare gli apprendimenti acquisiti, la validità della progettazione attuata ed eventuali modifiche da apportare in itinere per renderla più rispondente ai bisogni formativi dei bambini.

AUTOVALUTAZIONE

Nell'ottica di un continuo processo di autovalutazione quattro volte l'anno le insegnanti si incontrano con i genitori al fine di:

- illustrare e confrontarsi inerentemente alle attività svolte;
- illustrare gli obiettivi raggiunti oppure raggiunti parzialmente;

- presentare i percorsi didattici da attuare nei mesi successivi;
- presentare le iniziative di recupero che ritengono necessarie.

Il servizio offerto dalla Scuola è, inoltre, oggetto di autovalutazione da parte dell'insegnante e di valutazione da parte dei fruitori tramite un questionario anonimo che al termine dell'anno scolastico i genitori restituiscono compilato al Dirigente Scolastico, offrendo così un feedback costante sull'attuarsi del processo di insegnamento-apprendimento, oltre che naturalmente mettere in evidenza aspetti relativi al grado di gradimento dell'Offerta Formativa proposta.

N.B.: Gli incontri per le verifiche e le autovalutazioni continueranno a svolgersi prevalentemente in modalità da remoto, salvo diverse indicazioni.

PIANO PERSONALIZZATO DELLE ATTIVITÀ EDUCATIVE (ANNO SCOLASTICO 2022-2023)

A partire dall'anno scolastico 2014-2015, le scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione procedono, in base alle Indicazioni Nazionali, elaborate ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89, secondo i criteri indicati nella C.M. n. 31 del 18 aprile 2012 all'elaborazione dell'offerta formativa.

Nel rispetto e nella valorizzazione dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, le Indicazioni costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole.

Sono un testo aperto, che la comunità professionale è chiamata ad assumere e a contestualizzare, elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale.

Ogni scuola predispone il curricolo all'interno del Piano dell'offerta formativa, con riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina. A partire dal curricolo di istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell'autonomia scolastica, che affida questo compito alle istituzioni scolastiche.

Questi traguardi di sviluppo vengono differenziati per ciascun Campo di esperienza in base alla seguente articolazione:

CAMPO DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
IL SÉ E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none">• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
IL CORPO IN MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo

	<p>(teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

	<ul style="list-style-type: none"> • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • 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, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
--	---

Tenendo presenti i Traguardi per lo sviluppo della competenza, le insegnanti di Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo, hanno individuato degli Obiettivi di apprendimento differenziati per ciascun Campo di esperienza e per ciascuna fascia di età (tre, quattro e cinque anni); tali Obiettivi verranno contestualizzati e scanditi nelle Unità di apprendimento in base ai bisogni formativi emersi in ciascun Plesso.

In fase di progettazione annuale, le insegnanti hanno elaborato alcune macro Unità di apprendimento comuni a tutti i Plessi dell'Istituto Comprensivo, allo scopo di mantenere un'uniformità nell'intervento educativo e didattico nelle quattro scuole presenti sul territorio di Boville Ernica.

Questa uniformità permetterà, inoltre, di stabilire dei criteri condivisi di valutazione, ai quali tutti le insegnanti potranno attenersi allo scopo di non creare difformità in un momento così delicato del processo di insegnamento-apprendimento.

Le macro Unità di apprendimento verranno poi adattate alle necessità didattiche di ogni plesso e suddivise nelle Unità di apprendimento ritenute idonee alle esigenze di ciascuna sezione: tali Unità vengono allegate al presente P.P.A.E.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
DIFFERENZIATI PER LE TRE FASCE D'ETÀ
(TRE, QUATTRO E CINQUE ANNI)
(ANNO SCOLASTICO 2021- 2022)
IL SÉ E L'ALTRO

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
TRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere l'ambiente scolastico. ▪ Conoscere il nome dei compagni. ▪ Conoscere le insegnanti. ▪ Condividere con i compagni il momento del distacco dalla famiglia. ▪ Eseguire le consegne. ▪ Rispettare il proprio turno durante i giochi e le conversazioni. ▪ Condividere i momenti di gioia. ▪ Riconoscere le emozioni contenute in un racconto. ▪ Assumere un comportamento adeguato nel momento del pranzo e della merenda. ▪ Essere autonomo nell'utilizzo dei servizi igienici ▪ Padroneggiare schemi ed esperienze motorie nuove. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Accetta di stare a scuola senza i genitori. ▪ Instaura rapporti di fiducia con il gruppo dei pari e con l'adulto. ▪ Vive serenamente l'ambiente scuola. ▪ Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo. ▪ Si inserisce spontaneamente nel gruppo e partecipa alle attività.. ▪ È capace di trovare da se un'occupazione. ▪ Scambia volentieri le proprie cose con gli altri. ▪ Rispetta il proprio turno e alcune regole di comportamento. ▪ Chiede aiuto agli altri nel momento del bisogno. ▪ Riordina il materiale dopo averlo usato. ▪ Interiorizza la scansione della giornata scolastica, attribuendo il corretto valore a ciascun momento

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
QUATTRO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimersi consapevolmente attraverso il corpo. ▪ Interiorizzare le regole di comportamento. ▪ Riconoscere ed esprimere i propri stati d'animo. ▪ Accettare, interiorizzare ed esprimere corretti comportamenti sociali. ▪ Accettare piccole sconfitte. ▪ Scegliere da solo l'attività preferita. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individua una ministruttura sociale: la famiglia. ▪ Riconosce i sentimenti che lo legano all'adulto. ▪ Si muove tra le nuove esperienze senza inibizioni. ▪ Svolge le attività autonomamente. ▪ Consolida il senso di appartenenza al gruppo. ▪ Coglie analogie tra emozioni ed immagini. ▪ Agisce in maniera autonoma in molteplici contesti. ▪ Fornisce aiuto se richiesto.

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Il bambino:
CINQUE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare e valutare i propri comportamenti. ▪ Riconoscere ed esprimere sentimenti di simpatia-antipatia, amicizia-inimicizia. ▪ Usare forme di attenzione verso gli altri. ▪ Stabilire nuovi rapporti nel gruppo dei pari. ▪ Interagire e collaborare adeguatamente nel gruppo. ▪ Accettare, interiorizzare ed esprimere corretti comportamenti sociali. ▪ Scoprire e valorizzare valori universalmente condivisi come: amicizia, amore, solidarietà. ▪ Partecipare attivamente all'organizzazione di progetti comuni. ▪ Conoscere la vita dei componenti della famiglia di appartenenza non soltanto in funzione dei propri interessi. ▪ Sapersi rapportare alle nuove esperienze senza inibizioni o insicurezze. ▪ Comunicare emozioni usando linguaggi diversi. ▪ Agire in maniera autonoma in molteplici contesti. ▪ Fornire aiuto se richiesto ▪ Accogliere la diversità come elemento di arricchimento individuale e collettivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. ▪ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza. ▪ Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento. ▪ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto. ▪ È consapevole delle differenze e sa averne rispetto. ▪ Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista. ▪ Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini. ▪ Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.

II CORPO E IL MOVIMENTO

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
TRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper riconoscere e imitare le principali espressioni facciali. ▪ Nominare e riconoscere le principali parti del proprio corpo. ▪ Impugnare correttamente i principali strumenti grafici ▪ Riconoscere la propria identità sessuale. ▪ Controllare il movimento nella manipolazione dei materiali. ▪ Esercitare la motricità fine della mano. ▪ Assaporare cibi, differenziare odori, individuare la provenienza e la tipologia di un suono. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipa alle attività di gioco libero. ▪ Partecipa ai giochi organizzati, cominciando a rispettarne le regole. ▪ Prende gradualmente consapevolezza del proprio schema corporeo. ▪ Controlla gli schemi dinamici di base e riesce a mantenere l'equilibrio. ▪ Usa il linguaggio mimico-gestuale. ▪ Si muove autonomamente nello spazio scuola. ▪ Crea una relazione tra gli oggetti usati e il contesto di appartenenza. ▪ Identifica sapori, odori, suoni, sensazioni tattili e visive.
ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
QUATTRO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire abilità negli schemi motori: correre, saltare, rotolare, strisciare ▪ Riprodurre graficamente la figura corporea. ▪ Riconoscere la parti che compongono il proprio corpo. ▪ Maturare consapevolezza della propria identità sessuale ▪ Partecipare a giochi imitativi. ▪ Muoversi nello spazio avendo come riferimento la lateralità del proprio corpo. ▪ Utilizzare correttamente i materiali strutturati. ▪ Muoversi a tempo di musica. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepisce, riconosce e denomina le parti del corpo su di sé e sugli altri. ▪ Denomina e rappresenta le parti mancanti in una figura umana. ▪ Riconosce le espressioni del viso. ▪ Riconosce la propria e l'altrui identità sessuale. ▪ Riproduce semplici strutture ritmiche con il corpo. ▪ Possiede una discreta motricità fine ed utilizza in modo corretto diversi strumenti espressivi.
ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
		Il bambino:

CINQUE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padroneggiare abilità negli schemi motori: correre, saltare, rotolare, strisciare. ▪ Controllare i movimenti in situazione statica e dinamica. ▪ Usare consapevolmente il corpo nell'esplorazione dell'ambiente. ▪ Muoversi in base ai concetti topologici. ▪ Conoscere e rappresentare graficamente il proprio corpo e quello dei propri compagni. ▪ Muoversi con sicurezza negli spazi interni ed esterni della scuola. ▪ Padroneggiare la lateralità del proprio corpo in diverse situazioni. ▪ Avere cura della propria persona e dei propri oggetti. ▪ Interiorizzare corrette regole igieniche ed alimentari. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. ▪ Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto. ▪ Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri. ▪ Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. ▪ Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.
--------	---	--

IMMAGINI, SUONI, COLORI

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
TRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le formule di saluto e memorizzare i nomi dei compagni. ▪ Usare pennarelli e colori a cera come mezzi di espressione grafica. ▪ Individuare, tra varie immagini, quella attinente ad un testo ascoltato. ▪ Leggere ed interpretare semplici immagini. ▪ Manipolare materiale amorfo. ▪ Mimare un andamento ritmico. ▪ Scoprire il silenzio. ▪ Usare la voce s semplici oggetti sonori per accompagnare un brano. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traccia segni grafici e vi assegna un significato. ▪ Discrimina e denomina i tre colori primari. ▪ Prova interesse per i giochi simbolici, liberi o guidati. ▪ Discrimina i suoni provenienti dall'ambiente circostante. ▪ Si esprime con la voce e canta intonando semplici melodie. ▪ Usa la voce per accompagnare brani. ▪ Riesce a mantenere la propria attenzione guardando un cartone animato in televisione.

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
QUATTRO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare la pittura e i pastelli come mezzi ausiliari di espressione grafica. ▪ Affinare la percezione tattile di diversi materiali (plastilina, stoffe, ecc.). ▪ Affinare la sensibilità uditiva. ▪ Usare semplici strumenti musicali per accompagnare un racconto o un canto. ▪ Drammatizzare diversi ruoli e situazioni. ▪ Riprodurre con il movimento del corpo un semplice ritmo eseguito o ascoltato. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza diverse tecniche e diversi materiali per rappresentare graficamente la realtà. ▪ Riconosce e denomina i principali colori secondari. ▪ Attribuisce un significato ai propri elaborati. ▪ Riconosce un ritmo ed è in grado di riprodurlo con il corpo. ▪ Usa semplici strumenti musicali per accompagnare brani. ▪ Rappresenta un'esperienza utilizzando diversi codici.

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Il bambino:
CINQUE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza con uno stile personale i colori primari e i colori secondari. ▪ Utilizzare i materiali a disposizione, ponendo l'accento sull'importanza della rielaborazione personale. ▪ Comprendere e descrivere una sequenza logico-temporale di immagini. ▪ Riprodurre e inventare segni, linee, sagome, tracce, forme, figure. ▪ Stabilire una corrispondenza tra suoni e simboli grafici ▪ Conoscere il nome delle sette note musicale, associandole a diversi timbri sonori. ▪ Ascoltare diversi tipi di composizione musicale ed osservare diverse opere d'arte, al fine di favorire il sorgere di un gusto individuale ed un senso critico basato sulla rielaborazione personale. ▪ Drammatizzare storie interpretando ruoli diversi ed intercambiabili. ▪ Percepire e riprodurre ritmi lenti e veloci. ▪ Compiere movimenti liberi associati all'ascolto di un brano musicale. ▪ Cogliere il senso narrativo di semplici programmi televisivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte. ▪ Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. ▪ Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. ▪ Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. ▪ È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro. ▪ Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. ▪ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ▪ Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. ▪ Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. ▪ Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.

I DISCORSI E LE PAROLE

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
TRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accettare di parlare a voce alta di fronte ai compagni. ▪ Pronunciare correttamente le parole e fonemi. ▪ Dialogare con gli altri bambini e con gli adulti. ▪ Arricchire il lessico con nuovi termini ▪ Comprendere semplici messaggi. ▪ Verbalizzare i propri elaborati grafici. ▪ Comprendere che bisogna attendere il proprio turno prima di parlare. ▪ Esercitare la capacità di ascolto. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunica i propri bisogni utilizzando il codice verbale. ▪ Si rapporta verbalmente agli altri bambini e agli adulti. ▪ Verbalizza una semplice esperienza. ▪ È capace di ascoltare per tempi brevi. ▪ Distinguere la domanda dall'affermazione ▪ Memorizza semplici poesie, filastrocche e canti.

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
QUATTRO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esercitare le proprie capacità di espressione ampliando i contesti di riferimento. ▪ Raccontare all'insegnante e ai bambini un'esperienza vissuta. ▪ Saper formulare semplici domande e semplici risposte. ▪ Potenziare le capacità di ascolto di un semplice testo narrato. ▪ Comprendere che la scrittura serve per comunicare. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si esprime con chiarezza e sicurezza. ▪ Denomina correttamente oggetti di uso comune. ▪ Ascolta e comprende un testo narrato. ▪ Formula domande appropriate ▪ Partecipa attivamente alla conversazione. ▪ Differenzia un'immagine da un testo scritto.

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Il bambino:
CINQUE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimere verbalmente bisogni, desideri, idee. ▪ Memorizzare e rielaborare individualmente semplici testi. ▪ Saper formulare domande e risposte adeguate al contesto ▪ Saper descrivere un vissuto. ▪ Sintetizzare e rielaborare un breve racconto ▪ Intervenire adeguatamente all'interno di un discorso nel gruppo. ▪ Differenziare il dialetto dalla lingua italiana. ▪ Scrivere correttamente il proprio nome. ▪ Sviluppare l'innata curiosità nei confronti della lingua scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico. ▪ Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività. ▪ Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole. ▪ Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. ▪ Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico. ▪ È consapevole della propria lingua materna. ▪ Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
TRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare oggetti in base al proprio nome. ▪ Verbalizzare le principali azioni della giornata. ▪ Riconoscere fenomeni legati alle stagioni. ▪ Conoscere il senso di elementari relativi allo spazio, alla grandezza e alla quantità: lontano-vicino, grande-piccolo, tanto-poco. ▪ Osservare ciò che ci circonda e verbalizzarlo consapevolmente. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce e descrive verbalmente le forme degli oggetti. ▪ Esplora con curiosità attraverso i cinque sensi. ▪ Riconosce la sequenza temporale che caratterizza la giornata scolastica. ▪ Discrimina semplici concetti relativi allo spazio, alla grandezza e alla quantità. ▪ Osserva e descrive semplici fenomeni osservati. ▪ Scopre le caratteristiche del numero come codice.

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE ATTESE
QUATTRO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare e ordinare per colore, forma, grandezza. ▪ Discriminare le relazioni spaziali (davanti-dietro, vicino-lontano, in alto-in basso). ▪ Discriminare le quantità: uno-pochi-molti. ▪ Padroneggiare le differenze tra i fenomeni che caratterizzano le stagioni. ▪ Utilizzare simboli per registrare i fenomeni metereologici. ▪ Usare il “perché” per argomentare le proprie discussioni. 	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ È in grado di ordinare raggruppare, seriare in base a un criterio dato. ▪ Opera relazioni di corrispondenza. ▪ Riconosce le relazioni spaziali basandosi su criteri topologici. ▪ Riconosce le quantità. ▪ Coglie le somiglianze e le differenze nei disegni e nella realtà. ▪ Scopre la relazione tra causa ed effetto. ▪ Comprende alcuni significati e funzioni del numero.

ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA Il bambino:
CINQUE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare e registrare eventi atmosferici usando simboli. ▪ Scoprire le caratteristiche fisiche di un oggetto. ▪ Riconoscere e discriminare le principali figure geometriche, anche facendo riferimento alle loro dimensioni. ▪ Simbolizzare le informazioni. ▪ Discriminare termini riferiti alle dimensioni di un oggetto (largo-stretto, lungo-corto, spesso-sottile). ▪ Imparare a contare seguendo un ordine sequenziale. ▪ Riconoscere la regolarità di alcune successioni. ▪ Formulare ipotesi, elaborare strategie e ricercare soluzioni. ▪ Orientarsi tra i concetti di passato, presente e futuro (prima, ora, poi). ▪ Conoscere animali diversi collocandoli correttamente nel proprio habitat. ▪ Verbalizzare alcune cause dell'inquinamento ambientale. ▪ Discriminare un essere vivente reale da un essere vivente frutto della fantasia o artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti. ▪ Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. ▪ Si orienta nel tempo della vita quotidiana. ▪ Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. Coglie le trasformazioni naturali. ▪ Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. ▪ Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi. ▪ È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. ▪ Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

MACRO UNITÀ DI APPRENDIMENTO

MACRO UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°1

“CONOSCIAMOCI...LA GIOIA DI STARE INSIEME!”

MACRO UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°2

“STAGIONI DI EMOZIONI”

MACRO UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°3

“LE FESTIVITÀ”

MACRO UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°4

"UN MONDO A COLORI"

UNITA' DI APPRENDIMENTO N° 1

***“CONOSCIAMOCI...LA GIOIA DI STARE
INSIEME!”***



UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	<i>“CONOSCIAMOCI... LA GIOIA DI STARE INSIEME”</i>
Prodotti	Cartelloni, schede, dono da portare a casa, foto.
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Competenze culturali</i>
Competenza alfabetica funzionale.	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.
Competenza imprenditoriale.	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare e partecipare ad attività collettive.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le trasformazioni naturali di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione. • Individuare collegamenti e relazioni e trasferirle in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.
Competenza in materia di cittadinanza.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali. • Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. • Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettando le regole assumendosi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.
--	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE. <ul style="list-style-type: none"> • Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle diverse situazioni comunicative; • Formulare domande appropriate e risposte inerenti al contesto comunicativo; • Verbalizzare il proprio vissuto seguendo uno schema discorsivo; • Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali; • Sperimentare che il dialogo è fondato sulla reciprocità dell'ascolto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base per la gestione di semplici comunicazioni orali. • La Costituzione
COMPETENZA IMPRENDITORIALE <ul style="list-style-type: none"> • Superare la dipendenza dall'adulto; • Collaborare con gli altri; • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili; • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi di gruppo, alle conversazioni; • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune; • Attribuire progressiva importanza agli altri ed ai loro bisogni; • Rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Regole della vita e del lavoro di sezione. Regole dei giochi. • La Costituzione
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA, CODING E ROBOTICA EDUCATIVA. <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le relazioni topologiche usando gli indicatori appropriati; • Localizzare persone e cose nello spazio; • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi; • Conoscere i principi essenziali di educazione ambientale (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, salvaguardia delle risorse ambientali ecc); 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spaziali e topologici. Simboli, mappe, percorsi. • Ecosostenibilità • Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi • Mouse

<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività pratiche e digitali del coding. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. • Conoscere e manipolare i robot • Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. • Visionare immagini, opere artistiche, documentari. • Sviluppare le abilità di motricità fine, propedeutiche all'utilizzo del mouse 	<ul style="list-style-type: none"> • Coding • Robotica Educativa (Ape bee-bot, mTiny) • Software didattici
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite; • Prestare attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere; • Interiorizzare e mettere in atto comportamenti per prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente; • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute, nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare poesie, canti e filastrocche. Riflessione su quanto visto, detto, fatto o ascoltato e contestualizzarlo al proprio e all'altrui vissuto. • La Costituzione

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA. <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti esprimendoli in modo adeguato. • Sviluppare la capacità di ascoltare ed ascoltarsi. • Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. • Vivere le prime esperienze di cittadinanza, scoprendo l'altro da sé; • Accostarsi al primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Gioco simbolico. • Drammatizzazione, rappresentazione grafica, audio e corporea. <ul style="list-style-type: none"> • La Costituzione <p>STEAM:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizzazione alle tematiche ecologiche. • Vive l'errore come una risorsa ed un'opportunità attraverso l'osservazione, l'individuazione e la risoluzione dell'errore
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. • Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna. • Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. • Inventare storie ed esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative. • Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento di tutto il corpo; • Porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali forme di espressione artistica. Gioco simbolico. <ul style="list-style-type: none"> • La Costituzione
Utenti destinatari Bambini di scuola dell'infanzia 3,4 e 5 anni.	

Prerequisiti	Conoscere le regole della comunità educativo/didattica. Comunicare i bisogni primari. Ascoltare. Prestare attenzione. Conoscenza di alcuni tipi di materiali.
Fase di applicazione	Progettazione, realizzazione, monitoraggio/controllo.
Tempi	Settembre-giugno
Esperienze attivate	Giochi dell'accoglienza. Attività ludico-motorie. Attività di psicomotricità relazionale. Conoscenza delle persone e ruoli. Realizzazione di un cartellone sulle regole scolastiche.
Metodologia	Circle-time . Lavori di gruppo. Didattica laboratoriale. Attività manipolative. Tutoring da parte dei bambini più grandi per i più piccoli.
Risorse umane	Tutte le docenti, collaboratore scolastico.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Strumenti	Cartelloni, schede operative, cd musicali, materiale di facile consumo, dvd, computer.
Valutazione	La valutazione sarà fatta attraverso l'osservazione diretta e sistematica iniziale, in itinere e finale.

CONSEGNA AGLI STUDENTI
<p>Titolo UdA: “CONOSCIAMOCI...LA GIOIA DI STARE INSIEME”</p> <p>In che modo: circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazioni relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuali e di gruppo.</p> <p>Che senso ha: accettare il distacco dalla famiglia e inserirsi gradualmente in un nuovo contesto. Rafforzare il rispetto delle regole di convivenza. Muoversi con crescente sicurezza e autonomia negli spazi scolastici.</p> <p>Risorse: docenti del plesso, personale ATA.</p> <p>Criteri di valutazione : osservazioni iniziali, in itinere e finali.</p>

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Tempi
1	Giochi per l'accoglienza e la conoscenza dei nuovi arrivati.	Cd musicali Radio, computer	Attività da svolgere durante l'anno
2	Canzoncine, filastrocche, racconti.	Cd musicali, radio, storie.	
3	Caccia al tesoro	Cartoncino, colori, colla..	
4	Realizzazione di un libro o di un cartellone delle regole.	Schede, disegni, colori, colla.	
5	Realizzazione di un percorso dell'amicizia	Corde, cerchi, birilli, coni, palle, robot	

IRC UDA n. 1

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	IN CAMMINO PER INCONTRARE TE
Prodotti	Produzioni grafico-pittoriche, canzoni, cartelloni, schede.
Competenze chiave europee	Competenze culturali
UNITÀ DI APPRENDIMENTO	

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO IN MOVIMENTO Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.
	LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONI Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
3-4-5 anni – Conoscere l’ambiente scolastico. - Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali, all’ambiente, ai materiali.-Controllare l’affettività e le emozioni in maniera adeguata all’età rielaborandole attraverso il corpo e il movimento.	3 anni – Scoprire che ciascun bambino ha un nome (che lo identifica) - Scoprire la scuola come spazio di nuovi incontri e amicizie. - Sperimentare relazioni serene con gli altri. - Gestire di accoglienza e condivisione reciproca. – Impara a rispettare semplici regole. – Rafforzare la propria identità come cristiano “gioioso”.
3-4-5 anni – Esplorare l’ambiente attraverso l’ascoltare, il toccare, il guardare.	4 anni - Esplorare l’ambiente circostante per stare bene a scuola. - Prendere consapevolezza dell’importanza di vivere relazioni positive all’interno del gruppo sezione. - Forme di collaborazione per comprendere l’amore e la generosità verso gli altri. Rafforzare la propria identità come cristiano “gioioso”.
5 anni – Assumere iniziative nei confronti di oggetti e materiali. Discutere e rispettare le regole stabilite nel gruppo.	5 anni - Sperimentare relazioni comunicative con i coetanei e con gli adulti. - Prendere consapevolezza dell’importanza di vivere relazioni positive all’interno del gruppo sezione. - Esperienze collettive e rispetto delle regole. – Scoprire la propria appartenenza al gruppo-scuola come comunità accogliente. Rafforzare la propria identità come cristiano “gioioso”.
Utenti destinatari	Bambini della scuola dell’infanzia 3-4-5.
Prerequisiti	Disponibilità all’ascolto, comprensione dei messaggi, conoscere le regole della comunità educativo- didattico.
Fase di applicazione	Giornate dedicate.
Tempi	Settembre
Esperienze attivate	Storie di amicizia, racconti dell’Antico e Nuovo Testamento, drammatizzazione, attività grafiche-pittoriche, conversazioni in piccolo gruppo. Attività: Giochi di amicizia Canti Drammatizzazione Visioni di filmati Osservazione diretta
Metodologia	Circle time, cooperative learning, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, coding, conversazione relative alle esperienze.
Risorse umane	Insegnante RC, tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso.

Strumenti	Materiale di facile consumo, (Foglie, matite, colori, fotocopie, quaderni operativi tempere colla) risorse multimediali ed osservazioni dirette
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI	
<p>Titolo UdA In cammino per incontrare Te.</p> <p>In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazione relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuale di gruppo, CODING.</p> <p>Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Ascoltare, comprendere, memorizzare e riprodurre canzoncine, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, quantificare classificare partecipare, condividere, collaborare.</p> <p>Risorse (strumenti, consulenze, opportunità) Tutte le docenti le risorse umane presenti nel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette.</p> <p>Criteri di valutazione : schede , conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzioni grafico- pittoriche, esperienze multi sensoriali, partecipazioni attiva alle attività.</p>	

**SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente**

RELAZIONE INDIVIDUALE
<p>Descrivi il percorso generale dell'attività</p> <p>Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu</p> <p>Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte</p> <p>Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento</p> <p>Cosa devi ancora imparare</p> <p>Come valuti il lavoro da te svolto</p>

BILANCIO DELL'ESPERIENZA

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA E SUA FORZA GENERATIVA
<ul style="list-style-type: none">– Imprevisti positivi e loro utilizzo anche possibile – Criticità e loro risoluzione – Condizioni di trasferibilità – Altro...



UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°2
“STAGIONI DI EMOZIONI”

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	“STAGIONI DI EMOZIONI.”
Prodotti	Canzoni, schede, cartelloni, produzione grafico pittorica, griglia del coding.
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Competenze culturali</i>
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza • Comprendere testi di vario tipo 	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni ed i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole. • Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date. • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA, CODING E ROBOTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. • Confrontare e valutare le quantità; operare con i numeri. • Contare. • Compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali. • Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone. • Orientarsi nel tempo della vita quotidiana. • Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. • Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi. • Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti e nella natura. • Conoscere lo schema corporeo e conoscere lateralizzazione, spazio e direzione (requisiti base per lo studio della metodologia CODING). • Conoscere l'immagine del proprio corpo ed interiorizzarla; • Acquisire autonomia operativa 	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi: tipologia, forma, colore e grandezza; ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Ha familiarità con le strategie del contare. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, dentro/fuori, aperto/chiuso ecc; • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata scolastica • Riconosce il ciclo della giornata: giorno/notte, prima/dopo. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi ed i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. <p>STEAM:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondisce gli aspetti specifici delle stagioni. • Osserva gli aspetti e gli elementi della natura, formulando delle ipotesi. • Osserva le fonti naturali delle energie alternative.
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima; • Analizzare e risolvere problemi; • Acquisire un linguaggio di programmazione. • Intraprendere l'attività della ricerca tramite l'osservazione diretta. • Creare "strisce di comandi"; • Prevedere situazioni e conseguenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le parti funzionali del robot • Si avvicina con il gioco al mondo della robotica; • Coopera in gruppo lavorando ZSP (Zona di Sviluppo Prossimale).
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e di interpretare l'informazione. • Individuare collegamenti e relazioni e trasferirle in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua relazioni tra oggetti ed avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) • Formula ipotesi per spiegare fenomeno fatti nuovi e sconosciuti • Ricava informazioni dalle spiegazioni, dagli schemi, dalle tabelle e dai filmati.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze, rispettandoli.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini;
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità

IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le confronta con quelle degli altri.
- Pone domande sui temi esistenziali su ciò che è bene o male, sulla giustizia.
- Acquisisce una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio ed il funzionamento della piccola comunità-sezione.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE <ul style="list-style-type: none"> Assumere e portare a termine compiti e iniziative 	TUTTI <ul style="list-style-type: none"> Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi
---	---

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE <ul style="list-style-type: none"> Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali. Conoscere il proprio corpo. Utilizzare gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Utilizzare nell'esperienziale conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione ed ai corretti stili di vita Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettando le regole, assumendosi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune; Cogliere il significato delle feste e delle proprie tradizioni culturali. 	IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI <ul style="list-style-type: none"> Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi ed è in grado di evitarli.
ABILITÀ	CONOSCENZE

**COMPETENZA ALFABETICA
FUNZIONALE**

- Ascoltare e comprendere.
- Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità, comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti
- Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.
- Usare un repertorio linguistico appropriato
- Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.
- Formulare frasi di senso compiuto.
- Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto.
- Esprimere sentimenti e stati d'animo.
- Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.
- Familiarizzare 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.
- Mantenere l'attenzione sul messaggio orale e sull'interlocutore nelle diverse situazioni comunicative per il tempo richiesto.
- Formulare domande appropriate e risposte inerenti al contesto comunicativo;
- Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali.
- Ampliare il proprio patrimonio lessicale.
- Interpretare filastrocche/poesie/ canzoni.
- Fare giochi di metalinguaggio.
- Condividere e sperimentare i diversi codici linguistici e rispettare il patrimonio culturale e linguistico dei bambini stranieri.
- Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri.
- Comunicare emozioni, usando

DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI

- Elementi di base delle funzioni della lingua.
 - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.
 - Principali strutture della lingua italiana.
 - Elementi di base delle funzioni della lingua
 - Lessico fondamentale per la gestione di semplice comunicazione orale.
 - Principi essenziali di organizzazioni del discorso.
 - Principali connettivi logici.
 - Lessico di base su argomenti di vita quotidiana.
 - Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune
-
- La Costituzione

<p>linguaggi diversi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. ● Scoprire i valori della vita: amore, solidarietà ed amicizia. ● Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. ● Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione; ● Sperimentare che il dialogo è fondato sulla reciprocità dell'ascolto. 	
---	--

**COMPETENZA MATEMATICA E
COMPETENZA IN SCIENZE,
TECNOLOGIE E INGEGNERIA, CODING
E ROBOTICA EDUCATIVA**

- Raggruppare secondo criteri (dati o personali).
- Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà
- Percepire e consolidare la sequenzialità del tempo nella sua segmentazione: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.
- Individuare la relazione fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)
- Individuare i primi rapporti topologici di base, attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.
- Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.
- Numerare.
- Riconoscere le caratteristiche delle cose osservate.
- Scoprire le relazioni causa – effetto.
- Prendere coscienza di sé nel tempo.
- Riordinare eventi legati ad una situazione utilizzando i concetti temporali.
- Osservare i cambiamenti stagionali e porre in relazione eventi/oggetti.
- Conoscere i principi essenziali di educazione ambientale (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, salvaguardia delle risorse ambientali ecc);
- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività pratiche e digitali del coding.
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, di contemporaneità e di durata
 - Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.
 - Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...).
 - Raggruppamenti.
 - Seriazioni e ordinamenti.
 - Serie e ritmi.
 - Simboli, mappe e percorsi.
 - Figure e forme.
 - Numeri e numerazione.
-
- Ecostenibilità
-
- Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi
 - Mouse
 - Coding
 - Robotica Educativa (Ape bee-bot, mTiny)
 - Software didattici

<p>logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. ● Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. ● Visionare immagini, opere artistiche, documentari. ● Sviluppare le abilità di motricità fine, propedeutiche all'utilizzo del mouse ● Conoscere gli aspetti principali dei robot ● Creare "strisce di comandi"; ● Prevedere situazioni e conseguenze. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reticolato attrezzato
---	---

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande su un testo o su un video. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato. • Individuare il materiale occorrente ed i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite. • Prestare attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere; • Interiorizzare e mettere in atto comportamenti per prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente; • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute, nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita. 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione e riflessione su quanto visto, detto, fatto o ascoltato. • La Costituzione
--	--

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collaborare con gli altri. ● Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti ed i ruoli. ● Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni ● Partecipare attivamente alle attività ed ai giochi, alle conversazioni, anche di gruppo ● Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. ● Scambiare giochi e materiali. ● Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ● Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ● Conoscere l'ambiente. ● Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. ● Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri. ● Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. ● Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. ● Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. ● Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione. ● Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	<p>IL SÈ E L’ALTRO - TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato e comunità di appartenenza. ● Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe. ● Regole per la sicurezza a scuola e nell’ambiente. <ul style="list-style-type: none"> ● La Costituzione
---	--

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collaborare con gli altri. ● Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti ed i ruoli. ● Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni ● Partecipare attivamente alle attività ed ai giochi, alle conversazioni, anche di gruppo ● Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. ● Scambiare giochi e materiali. ● Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ● Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ● Conoscere l'ambiente. ● Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. ● Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri. ● Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. ● Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. ● Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. ● Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione. ● Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	<p>IL SÈ E L’ALTRO - TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato e comunità di appartenenza. ● Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe. ● Regole per la sicurezza a scuola e nell’ambiente. <ul style="list-style-type: none"> ● La Costituzione
---	--

- | | |
|---|--|
| <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collaborare con gli altri. ● Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti ed i ruoli. ● Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni ● Partecipare attivamente alle attività ed ai giochi, alle conversazioni, anche di gruppo ● Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. ● Scambiare giochi e materiali. ● Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ● Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ● Conoscere l'ambiente. ● Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. ● Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri. ● Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. ● Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. ● Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. ● Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione. ● Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. | <p>IL SÈ E L’ALTRO - TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato e comunità di appartenenza. ● Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe. ● Regole per la sicurezza a scuola e nell’ambiente.

<ul style="list-style-type: none"> ● La Costituzione |
|---|--|

- | | |
|---|--|
| <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collaborare con gli altri. ● Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti ed i ruoli. ● Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni ● Partecipare attivamente alle attività ed ai giochi, alle conversazioni, anche di gruppo ● Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. ● Scambiare giochi e materiali. ● Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. ● Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ● Conoscere l'ambiente. ● Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. ● Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri. ● Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. ● Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. ● Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. ● Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione. ● Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. | <p>IL SÈ E L’ALTRO - TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato e comunità di appartenenza. ● Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe. ● Regole per la sicurezza a scuola e nell’ambiente.

<ul style="list-style-type: none"> ● La Costituzione |
|---|--|

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Vivere le prime esperienze di cittadinanza, scoprendo l'altro da sé;• Accostarsi al primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti. | |
|---|--|

**COMPETENZA IN MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE**

- Assistere a video, ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo con il corpo ed eseguire semplici coreografie
- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.
- Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.
- Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico.
- Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.
- Utilizzare i diversi materiali.
- Impugnare differenti strumenti, ritagliare.
- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.
- Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.
- Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e l'altrui sicurezza.
- Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.
- Acquisire coscienza e controllo del proprio corpo nella sua totalità, interagendo anche con l'ambiente.
- Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Gioco simbolico
- Elementi essenziali per l'ascolto di un'opera musicale o d'arte e per la produzione di elaborati musicali, grafici, visivi.
- Le regole dei giochi.
- Conoscenza dei comportamenti corretti rispondenti al rispetto della civile convivenza.
- Il movimento sicuro
- I pericoli nell'ambiente ed i comportamenti sicuri

<p>dell'ambiente e del corpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Cantare. • Porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Costituzione
Utenti destinatari	Bambini della scuola dell'Infanzia 3-4-5 anni
Prerequisiti	Conoscenza dell'ambiente naturale e circostante

<i>Fase di applicazione</i>	Attività di sezione e/o di intersezione.
<i>Tempi</i>	Settembre-giugno
<i>Esperienze attivate</i>	Giochi Attività ludico-motorie Drammatizzazioni Realizzazione di cartelloni e manufatti Visione di filmati Osservazione diretta Manipolazione
<i>Metodologia</i>	Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazioni relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuali e di gruppo, CODING e uso di Robot.
<i>Risorse umane</i>	Tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso
<i>Strumenti</i>	Materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette
<i>Valutazione</i>	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: LE STAGIONI

In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazioni relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuali e di gruppo, CODING

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti) :Ascoltare, comprendere, memorizzare e riprodurre le conoscenze inerenti la ciclicità delle stagioni, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, seriare, quantificare e classificare, partecipare, condividere, collaborare

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità): Tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette.

Criteri di valutazione: schede, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzioni grafico-pittoriche, esperienze multisensoriali, partecipazione attiva alle attività.

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Tempi
1	<p>Ascolto di filastrocche</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti; individuare le fasi salienti della storia ed i sentimenti da essi vissuti, mediante discussione di gruppo</p> <p>Memorizzare semplici filastrocche, girotondi e canzoncine</p> <p>Leggere e comprendere messaggi iconografici</p>	<p>Racconti Immagini</p> <p>Conversazioni libere e guidate</p> <p>Canzoni, Filastrocche, Cd, Dvd</p> <p>Indovinelli</p>	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento
2	<p>Osservare i cambiamenti climatici e comprendere le caratteristiche dei principali agenti atmosferici</p> <p>Esplorare il paesaggio circostante, classificare i suoni</p>	<p>Osservazione diretta</p> <p>Esperienze multisensoriali</p> <p>Contenitori, bicchieri, acqua, bottiglie, coloranti, per poter effettuare piccoli esperimenti foto, scatole di cartone</p> <p>rulli, tempere, colori digitali pastelli, colla, forbici, cartoncini, bucatrice</p>	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento

	<p>e le fonti di emissione (acqua, vento, pioggia...)</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e verbalizzarle</p>	<p>Foto di condizioni meteo diverse: pioggia, vento, sole, foschia, neve, etc..</p> <p>Schede Pregrafismi</p>	
3	<p>Osservare i cambiamenti nella natura e scoprire come i cambiamenti climatici influenzano le abitudini dell'uomo (abbigliamento e giochi stagionali); di alcuni animali (il letargo, il risveglio).</p>	<p>Raccolta foglie</p> <p>Uscite in cortile</p> <p>Schede</p> <p>Foto, abbigliamento stagionale, riviste, giornali, visione di DVD, pennelli, tempere, colori, cartoncini, pasta, pasta di sale e/o di bicarbonato, cartoni</p>	<p>Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento</p>
4	<p>Scoprire come le stagioni influenzano la vita delle piante e degli alberi (caduta delle foglie, germogli, fioritura, etc)</p> <p>Osservare e scoprire le caratteristiche di alcuni frutti di stagione: i sapori, profumi della natura attraverso esperienze multisensoriali (osservare, toccare, annusare, manipolare)</p> <p>Raccogliere foglie e</p>	<p>Frutta di stagione</p> <p>Piante di vario genere Immagini</p> <p>Foto Riviste Schede PregrafismiCartelloni</p> <p>Video Pc</p>	<p>Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento</p>

	raggrupparle secondo le indicazioni date.		
5	Mi muovo attraverso le stagioni : giochi motori, percorsi strutturati, giochi di squadra Coding	Materiale strutturato per percorsi psicomotori Palestra Schede Schede di pregrafismo Griglia e robot	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento
6	Festa di stagione. Giochi di squadra. Percorsi e giochi nella natura ricreata artificialmente negli spazi scolastici. Preparazione di addobbi e simboli per le diverse stagioni. Canti a tema	Percorsi inventati e strutturati. Giochi, balli e canti. Labirinti gioiosi con la metodologia CODING Materiale strutturato per percorsi psicomotori	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento

IRC UDA n. 2

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	I DONI DI DIO
<i>Prodotti</i>	Produzioni grafico-pittoriche, cartelloni, schede, canzoni.
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Competenze culturali</i>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO IN MOVIMENTO Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

	<p>LINGUAGGI,</p> <p>CREATIVITA'</p> <p>, ESPRESSIONI</p> <p>Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p>
--	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
3 anni – Il bambino si apre all'osservazione della natura con interesse e meraviglia. Il bambino si apre al rispetto e alla gratitudine per il Creato.	3 anni – Ascolta il racconto della Creazione le piccole e grandi meraviglie della natura. - Sperimentare la capacità di osservare le cose che ci circondano riguardo la natura (luci-suoni- forme e colori) per esplorare l'ambiente (piante- animali-persone). San Francesco, un uomo che amava la natura e gli animali racconta il "Lupo di Gubbio"
4 anni Il bambino sa sviluppare sentimenti di amore verso il creato. Il bambino sa di essere dono d'amore per mamma e papà. Dall'osservazione con meraviglia e curiosità le bellezze del mondo circostante alla scoperta di Dio Creatore. -- Comprendere il significato della cura e del rispetto delle cose che troviamo in natura.	4 anni –Racconto biblico della creazione che narra le bellezze le meraviglie della Natura. Francesco d'Assisi l'amore per il creato. Attraverso l'osservazione della realtà percepisce che non tutte le cose sono fatte dall'uomo.
5 anni il bambino riconosce il creato come un dono prezioso di Dio Padre, degno di meraviglia, gratitudine e rispetto. Il bambino sa esplorare l'ambiente che lo circonda. Si apre alla capacità di ringraziamento e di lode al Creatore. Riconoscere il mondo come dono di Dio/Gesù da amare, rispettare, gustare e custodire. - Intuire che la Natura, il mondo è un dono affidato alla responsabilità degli uomini	5 anni Racconto biblico della creazione che narra le bellezze, le meraviglie del mondo che ci circondano. -. - Cogliere nel "Cantico delle Creature" e nel racconto della vita di San Francesco l'amore per il creato. Attraverso l'osservazione della realtà intuisce che non tutte le cose sono fatte dall'uomo.
Utenti destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia 3-4-5.
Prerequisiti	Conoscenza dell'ambiente naturale e circostante
Fase di applicazione	Giornate dedicate
Tempi	Ottobre- Novembre
Esperienze attivate	Racconto biblico della creazione, visione e verbalizzazione di immagini sulle meraviglie della natura, Conversazione e riflessioni spontanee e guidate sulle forme di vita che ci circondano. Verbalizzare e classificare ciò che è stato costruito dall' uomo con ciò che fa parte della natura, drammatizzazione. Attività: Canti Drammatizzazione Visioni di filmati Osservazione diretta
Metodologia	Circle time, cooperative learning, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, coding, conversazione relative alle esperienze

<i>Risorse umane</i>	Insegnante RC, tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso
-----------------------------	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Strumenti	Materiale di facile consumo, (Foglie, matite, colori, fotocopie, quaderni operativi tempere colla) risorse multimediali ed osservazioni dirette.
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI
<p>Titolo Uda I doni di Dio</p> <p>In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazione relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuale di gruppo, CODING.</p> <p>Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Ascoltare, comprendere, memorizzare e riprodurre le conoscenze, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, seriare, quantificare classificare partecipare, condividere , collaborare.</p> <p>Risorse (strumenti, consulenze, opportunità): Tutte le docenti le risorse umane presenti nel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette.</p> <p>Criteri di valutazione: schede, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzioni grafico- pittoriche, esperienze multi sensoriali, partecipazioni attiva alle attività.</p>

BILANCIO DELL'ESPERIENZA

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA E SUA FORZA GENERATIVA
<ul style="list-style-type: none"> - Imprevisti positivi e loro utilizzo anche possibile - Criticità e loro risoluzione - Condizioni di trasferibilità - Altro...



UNITÀ DI APPRENDIMENTO N° 3
“LE FESTIVITÀ”

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	“LE FESTIVITÀ” EDUCAZIONE CIVICA
Prodotti	Canzoni, schede, cartelloni, produzione grafico pittorica
<i>Competenze chiave europee</i>	<i>Competenze culturali</i>
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza • Comprendere testi di vario tipo 	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni ed i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole. • Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date. • Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA, CODING E ROBOTICA EDUCATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi. ● Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone. ● Contare. ● Orientarsi nel tempo della vita quotidiana. ● Collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. ● Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze ● Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti e nella natura. ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. ● Analizzare e risolvere problemi; ● Acquisire un linguaggio di programmazione. ● Conoscere gli aspetti principali dei robot ● Creare “strisce di comandi” ● Prevedere situazioni e conseguenze 	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO- TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi: tipologia, forma, colore e grandezza; ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle. ● Ha familiarità con le strategie del contare. ● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, dentro/fuori, aperto/chiuso ecc; ● Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. ● Realizza semplici percorsi per i robottini ● Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata scolastica ● Riconosce il ciclo della giornata: giorno/notte, prima/dopo. ● Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire e interpretare l'informazione. ● Individuare collegamenti e relazioni e trasferirle in altri contesti. ● Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua relazioni tra oggetti ed avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni nuovi e sconosciuti ● Ricava informazioni dalle spiegazioni, dagli schemi, dalle tabelle e dai filmati.

fonti e varie modalità di informazione.	
---	--

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze, rispettandoli. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini; • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità 	<p>IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le confronta con quelle degli altri. • Pone domande sui temi esistenziali su ciò che è bene o male, sulla giustizia. • Acquisisce una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio ed il funzionamento della piccola comunità-sezione.
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere e portare a termine compiti e iniziative 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collabora e partecipa alle attività collettive. • Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali.
- Conoscere il proprio corpo.
- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettando le regole, assumendosi la responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune

IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Prova piacere nel movimento o sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi ed è in grado di evitarli.

STEAM:

Ascolta, comprende, canta, realizza disegni e lavoretti creativi inerenti l'argomento

<p>verso gli altri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. • Scoprire i valori della vita: amore, solidarietà ed amicizia. • Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. • Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione. • Sperimentare che il dialogo è fondato sulla reciprocità dell'ascolto. 	
---	--

**COMPETENZA MATEMATICA E
COMPETENZA IN SCIENZE,
TECNOLOGIE E INGEGNERIA,
CODING E ROBOTICA EDUCATIVA**

- Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà
- Percepire e consolidare la sequenzialità del tempo nella sua segmentazione: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.
- Individuare la relazione fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali)
- Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.
- Numerare.
- Riconoscere le caratteristiche delle cose osservate.
- Scoprire le relazioni causa – effetto.
- Prendere coscienza di sé nel tempo.
- Osservare i cambiamenti stagionali e porre in relazione eventi/oggetti.
- Conoscere i principi essenziali di educazione ambientale (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, salvaguardia delle risorse ambientali ecc);
- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività pratiche e digitali del coding.
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.
- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.
- Visionare immagini, opere artistiche, documentari.
- Sviluppare le abilità di motricità fine, propedeutiche all'utilizzo del mouse

**LA CONOSCENZA DEL MONDO-
TUTTI**

- Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, di contemporaneità e di durata
 - Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni.
 - Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...).
 - Raggruppamenti.
 - Seriazioni e ordinamenti.
 - Serie e ritmi.
 - Simboli, mappe e percorsi.
 - Figure e forme.
-
- Ecosostenibilità
-
- Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi
 - Mouse
 - Coding
 - Robotica Educativa (Ape bee-bot, mTiny)
 - Software didattici

<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare percorsi strutturati seguendo simboli stabiliti 	
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande su un testo o su un video. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato. • Individuare il materiale occorrente ed i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite. • Prestare attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere; • Interiorizzare e mettere in atto comportamenti per prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente; • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute, nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita. 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione e riflessione su quanto visto, detto, fatto o ascoltato. • La Costituzione

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare con gli altri. • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti ed i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni • Partecipare attivamente alle attività ed ai giochi, alle conversazioni, anche di gruppo • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. • Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. • Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri. • Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. • Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. • Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione. • Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. • Vivere le prime esperienze di cittadinanza, scoprendo l'altro da sé; • Accostarsi al primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti. 	<p>IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato e comunità di appartenenza. • Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe. • Regole per la sicurezza a scuola e nell'ambiente. <ul style="list-style-type: none"> • La Costituzione
--	--

IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI

Conoscenza di ruoli e funzioni:
famiglia, scuola, vicinato e comunità
di appartenenza.

Regole fondamentali della
convivenza e del lavoro in
classe.

Regole per la sicurezza a scuola
e nell'ambiente.

- La Costituzione

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <ul style="list-style-type: none"> Assistere a video, ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo con il corpo ed eseguire semplici coreografie Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. Utilizzare I diversi materiali. Impugnare differenti strumenti, ritagliare. Acquisire coscienza e controllo del proprio corpo nella sua totalità, interagendo anche con l’ambiente. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell’ambiente e del corpo. Produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Cantare. Porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell’ambiente e della natura 	<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <ul style="list-style-type: none"> Gioco simbolico Elementi essenziali per l’ascolto di un’opera musicale o d’arte e per la produzione di elaborati musicali, grafici, visivi. Le regole dei giochi. Conoscenza dei comportamenti corretti e rispondenti al rispetto della civile convivenza. Il movimento sicuro I pericoli nell’ambiente ed i comportamenti sicuri La Costituzione
Utenti destinatari	Bambini della scuola dell’Infanzia 3-4-5 anni
Prerequisiti	Conoscenze, usanze e tradizioni della propria cultura e del proprio paese.
Fase di applicazione	Attività di sezione e/o di intersezione.
Tempi	Settembre-giugno

<i>Esperienze attivate</i>	<p>Conversazioni relative ai vissuti reali e/o emotivi dei bambini; ascolto e comprensione dei brani letti dall'insegnante;</p> <p>giochi;</p> <p>attività ludico-motorie;</p> <p>drammatizzazioni; realizzazione di cartelloni e manufatti;</p> <p>visione di filmati;</p> <p>osservazione diretta;</p> <p>manipolazione.</p> <p>Uso dei robot</p>
<i>Metodologia</i>	<p>Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazioni relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuali e di gruppo, CODING, Robotica educativa</p>
<i>Risorse umane</i>	<p>Tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso</p>
<i>Strumenti</i>	<p>Racconti;</p> <p>video;</p> <p>cartelloni;</p> <p>schede strutturate e non strutturate;</p> <p>canzoni;</p> <p>materiali di facile consumo e reperibilità;</p> <p>aula di psicomotricità;</p> <p>ambienti della scuola (interni ed esterni).</p> <p>Robot</p>
<i>Valutazione</i>	<p>Verifica iniziale, in itinere finale</p>

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: LE FESTIVITÀ

In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazioni relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuali e di gruppo, CODING

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti) :Ascoltare, comprendere, memorizzare verbalizzare, drammatizzare, ordinare, seriare, quantificare e classificare, partecipare, condividere, collaborare e riprodurre le conoscenze delle festività per vivere con consapevolezza momenti relativi alle tradizioni della propria cultura.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità): Tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette.

Criteri di valutazione: schede, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzioni grafico-pittoriche, esperienze multisensoriali, partecipazione attiva alle attività.

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Tempi
1	<p>Ascolto di filastrocche</p> <p>A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti; individuare le fasi salienti della storia ed i sentimenti da essi vissuti, mediante discussione di gruppo</p> <p>Memorizzare semplici filastrocche, girotondi e canzoncine</p> <p>Leggere e comprendere messaggi iconografici</p>	<p>Racconti Immagini</p> <p>Conversazioni libere e guidate</p> <p>Canzoni, Filastrocche, Cd, Dvd</p> <p>Indovinelli</p>	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento

2	<p>Riconoscere simboli, origini e tradizioni del proprio Paese e dei Paesi stranieri</p> <p>Fare semplici indagini sul vissuto o sulle tradizioni intervistando le fonti presenti nella propria famiglia.</p> <p>Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne le sequenze e Verbalizzarle</p>	<p>Osservazione diretta</p> <p>Esperienze multisensoriali</p> <p>Storie narrate, DVD, schede.</p> <p>Schede di Pregrafismo</p>	<p>Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento</p>
3	<p>Favorire la nascita di un sentimento di appartenenza ad una comunità che susciti disponibilità alla partecipare ed alla condivisione.</p>	<p>Foto, storie, riviste, giornali, visione di DVD, pennelli, tempere, colori, cartoncini, pasta, pasta di sale e/o di bicarbonato, cartoni; psicomotricità; giochi di ruolo; drammatizzazioni; conversazioni guidate.</p>	<p>Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento.</p>
4	<p>Conoscere gli altri attraverso i giochi corporei.</p> <p>Realizzare giochi a squadre che prevedono modalità collaborative e di sano agonismo.</p>	<p>Materiali di psicomotricità; giochi di movimento liberi e guidati; giochi strutturati; giochi musicali</p> <p>Percorsi di coding</p>	<p>Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento.</p>

5	<p>Identificare concetti topologici: dentro- fuori, sopra-sotto, davanti-dietro.</p> <p>Coordinazione corporea e motoria; organizzazione spaziale.</p> <p>Seriazione.</p> <p>Percorsi e giochi tra le festività drammatizzate negli spazi scolastici.</p> <p>Preparazione di addobbi e simboli per le diverse festività.</p>	<p>Schede di pregrafismo; balli; giochi di movimento; attività di sezione; materiali di facile consumo.</p> <p>Percorsi.</p> <p>Labirinti gioiosi con la metodologia CODING</p> <p>Robotica Educativa (Ape bee-bot, mTiny)</p> <p>Canti a tema</p>	<p>Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento.</p>
---	--	--	--

IRC UDA n. 3.1

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Natale, una Festa di Gioia... Tutti Crescono (l'infanzia di Gesù)
Prodotti	Produzioni grafico-pittoriche, cartelloni, schede, canzoni poesie dono da portare casa.
Competenze chiave europee	Competenze culturali

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso</p>
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	<p>TUTTI</p>
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	<p>IL SE' E L'ALTRO</p> <p>Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	<p>TUTTI</p>
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	<p>IL CORPO IN MOVIMENTO</p> <p>Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p>

LINGUAGGI,

CREATIVITA'

, ESPRESSIONI

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
3 anni – Il bambino sa cogliere il senso della festa nell’ambiente. Capire e apprezzare l’attesa. Conoscere le feste cristiane. Il bambino sa esprimere le emozioni legate alla crescita di Gesù. Conoscere il racconto biblico della Natività. Conoscere il racconto biblico dell’infanzia di Gesù.	3 anni - L’attesa. Gesù dono del Padre. La nascita di Gesù. Personaggi relativi alla festa. Esperienze personali-come ero-come sono. La mia casa, la mia famiglia. L’infanzia di Gesù nella famiglia di Nazareth. Parallelo tra la vita del bambino e la vita di Gesù nella sua famiglia.
4 anni Il bambino sa gustare e sa gioire con i sapori della festa e con le sue tradizioni cristiane. Capire e apprezzare l’attesa. Superare la superficialità commerciale delle feste natalizie. Conoscere la Bibbia e il Vangelo. Riconoscere che Gesù è stato bambino. Sa cogliere le similitudini tra la propria storia e la storia di Gesù.	4 anni - La festa del Natale e le sue tradizioni. Racconto dalla Bibbia illustrata dall’Annuncio alla nascita di Gesù. La casa e le attività domestiche oggi e al tempo di Gesù; modi di vivere oggi e al tempo di Gesù (casa, giochi, cibo)
5 anni Il bambino sa che i cristiani a Natale festeggiano la nascita di Gesù. Cogliere il messaggio cristiano del Natale. Approfondire concetti e vocaboli inerenti alla tematica natalizia. Sa sviluppare atteggiamenti di condivisione e solidarietà. Intuire che Gesù cresce come tutti i bambini. Riconoscere che Gesù è stato Bambino. Intuisce la missione che il Signore ha affidato a Gesù.	5 anni - Racconti degli episodi dall’Avvento alla nascita di Gesù. Racconti di usi e costumi al tempo di Gesù, famiglia- scuola cibo- giochi). Racconto del battesimo di Gesù.
<i>Utenti destinatari</i>	Bambini della scuola dell’infanzia 3-4-5.
<i>Prerequisiti</i>	Conoscenze inerenti alla tematica Natalizia
<i>Fase di applicazione</i>	Giornate dedicate
<i>Tempi</i>	Dicembre – Gennaio
<i>Esperienze attivate</i>	Ascolto e comprensione dei brani evangelici. - Conversazione e riflessioni spontanee e guidate sul senso del Natale cristiano. Canti Natalizie.- Poesia di Natale Visione di un DVD sul Natale. Brani biblici inerenti a Gesù bambino, filastrocca e canzone Gesù cresce. Attività grafiche-pittoriche. Attività: Drammatizzazione Canti Drammatizzazione Visioni di filmati Osservazione diretta
<i>Metodologia</i>	Circle time, cooperative learning, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, coding, conversazione relative alle esperienze
<i>Risorse umane</i>	Insegnante RC , tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso

Strumenti	Materiale di facile consumo, (Foglie, matite, colori, fotocopie, quaderni operativi tempere colla) risorse multimediali ed osservazioni dirette.
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI	
<p>Titolo UdA Natale, una Festa di Gioia... Tutti crescono (l'infanzia di Gesù)</p> <p>In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazione relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuale di gruppo, CODING.</p> <p>Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti) : Ascoltare, comprendere, memorizzare e riprodurre le conoscenze inerenti la ciclicità delle stagioni, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, seriare, quantificare classificare partecipare, condividere, collaborare. Ascoltare e memorizzare le canzoncine.</p> <p>Risorse (strumenti, consulenze, opportunità): Tutte le docente le risorse umane presenti nel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali ,esperimenti ed osservazioni dirette.</p> <p>Criteri di valutazione: schede, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzioni grafico- pittoriche, esperienze multi sensoriali, partecipazioni attiva alle attività.</p>	

**SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente**

RELAZIONE INDIVIDUALE
<p>Descrivi il percorso generale dell'attività</p> <p>Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu</p> <p>Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte</p> <p>Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento</p> <p>Cosa devi ancora imparare</p> <p>Come valuti il lavoro da te svolto</p>

IRC UDA n. 3.2

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	La Natura si Risveglia...e Gesù Risorge. Maria: Madre di Gesù e della Chiesa.
Prodotti	Cartelloni, schede, dono da portare a casa.
Competenze chiave europee	Competenze culturali

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>I DISCORSI E LE PAROLE Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso</p>
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	<p>TUTTI</p>
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	<p>IL SE' E L'ALTRO Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	<p>TUTTI</p>
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	<p>IL CORPO IN MOVIMENTO Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p>

LINGUAGGI,

CREATIVITA'

, ESPRESSIONI

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<p>3 anni – Il bambino sa riconoscere le trasformazioni della natura. Conoscere il racconto biblico relativo alla Pasqua Scoprire che alcuni segni e simboli della Pasqua rappresentano la rinascita della vita. Scoprire i principali segni e simboli della religione cristiana.</p>	<p>3 anni - Osservazione della natura che cambia e si trasforma. Lettura di immagini sui simboli e i segni della Pasqua. Descrizione dei segni della Pasqua: l'uovo, la colomba, l'ulivo l'agnello... Un edificio speciale la Chiesa, la domenica giorno del Signore.</p>
<p>4 anni Riconoscere e raccontare i segni e i simboli pasquali e intuire che la Pasqua è la festa della vita che rinasce. Comprendere che la Chiesa è la casa e la famiglia dei cristiani. Conoscere il Sacramento del Battesimo. Il bambino sa riconoscere e raccontare i simboli della chiesa.</p>	<p>4 anni - Osservare cosa accade: la natura si trasforma. Ascolto di uno o più racconti dei Vangeli: “ la Pasqua di Gesù”. I simboli e segni della Pasqua. La storia del mio Battesimo. Chiesa comunità e chiesa edificio. La domenica giorno del Signore i cristiani si riuniscono in chiesa per pregare. Scoprire la figura di Maria: mamma di Gesù e mamma nostra. Elementi della Chiesa.</p>
<p>5 anni. Il bambino sa esprimere emozioni e sentimenti legati alla festa della vita. Conoscere i brani evangelici sulla Pasqua e coglierne il significato di dono di Amore da parte di Dio Padre. Conoscere il racconto biblico della Pentecoste. Il bambino conosce le differenze tra il suo Battesimo e quello di Gesù. Sa riconoscere la Chiesa tra le altre cose del paese</p>	<p>5 anni - Racconto della Pasqua di Gesù mediante il Vangelo illustrato (dall'entrata di Gesù a Gerusalemme alla Resurrezione). I simboli e segni della Pasqua. Dalla Pasqua alle prime comunità cristiane. Conoscere il racconto della Pentecoste. La storia del mio Battesimo. La Chiesa: luoghi e persone che la costituiscono. Elementi e parametri sacri.</p>
<i>Utenti destinatari</i>	Bambini della scuola dell'infanzia 3-4-5.
<i>Prerequisiti</i>	Conoscenze inerenti alla tematica della Pasqua
<i>Fase di applicazione</i>	Giornate dedicate
<i>Tempi</i>	Aprile- Maggio-Giugno
<i>Esperienze attivate</i>	<p>Ascolto e comprensione dei brani evangelici. Conversazioni e riflessioni spontanee e guidate sul senso della Pasqua cristiana. Canti e poesie di Pasqua. Visione di Dvd attività grafiche-pittoriche.</p> <p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> Canti Drammatizzazione Visioni di filmati Osservazione diretta

Metodologia	Circle time, cooperative learning, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, coding, conversazione relative alle esperienze
Risorse umane	Insegnante RC , tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso
Strumenti	Circle time, cooperative learning, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, coding, conversazione relative alle esperienze.
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI	
<p>Titolo uda La Natura si Risveglia...e Gesù Risorge. Maria: Madre di Gesù e della Chiesa</p> <p>In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazione relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuale di gruppo, CODING.</p> <p>Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Ascoltare, comprendere, memorizzare e riprodurre le conoscenze inerenti all'argomento, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, seriare, quantificare classificare partecipare, condividere, collaborare.</p> <p>Risorse (strumenti, consulenze, opportunità): Tutte le docenti le risorse umane presenti nel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette.</p> <p>Criteri di valutazione: schede , conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzioni grafico- pittoriche, esperienze multi sensoriali, partecipazioni attiva alle attività.</p>	

**SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente**

RELAZIONE INDIVIDUALE
<p>Descrivi il percorso generale dell'attività</p> <p>Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu</p> <p>Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte</p> <p>Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento</p> <p>Cosa devi ancora imparare</p> <p>Come valuti il lavoro da te svolto</p>

BILANCIO DELL'ESPERIENZA

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA E SUA FORZA GENERATIVA
<ul style="list-style-type: none">– Imprevisti positivi e loro utilizzo anche possibile – Criticità e loro risoluzione – Condizioni di trasferibilità – Altro...

"UN MONDO A COLORI"



UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°4 *"UN MONDO A COLORI"*

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	“UN MONDO A COLORI”
Prodotti	Produzioni grafico-pittoriche, manufatti, cartelloni, schede.
Competenze chiave europee	Competenze culturali
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE <ul style="list-style-type: none"> • Usare la comunicazione orale in modo efficace e funzionale per collaborare e interagire positivamente con gli altri, per esprimere stati d'animo, pensieri, punti di vista e opinioni su determinati argomenti. • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in differenti situazioni. • Comprendere testi di vario tipo letti da altri. • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento. 	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI <ul style="list-style-type: none"> • Comunica ed esprime bisogni, emozioni, pensieri attraverso il linguaggio verbale • Usa il linguaggio verbale nelle interazioni con i coetanei e con gli adulti, dialogando, chiedendo spiegazioni, spiegando • Racconta, inventa ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie • Riconosce la propria lingua materna differenziandola dal dialetto • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando i linguaggi non verbali e diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione • Sperimenta le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo nello spazio e nel tempo. • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; • utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; • esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo e attraverso il linguaggio verbale • Il bambino si avvia alla conoscenza di altre culture. • Apprezza e sperimenta la pluralità linguistica per confrontarsi con lingue diverse. • Apprende una seconda lingua in modo naturale e ludico. • Apprende i primi elementi orali di una lingua comunitaria. • Prende coscienza di un altro codice linguistico.

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Listening</i>: ascolta e sa riprodurre suoni e vocaboli. • <i>Comprehension</i> : comprende il significato di vocaboli e brevi espressioni in contesti diversi. • Comprende globalmente una storia.
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita scolastica. • Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. • Sviluppare il rispetto per sé, per gli altri e per tutti gli esseri viventi. • Rievocare e raccontare fatti, luoghi ed immagini che hanno suscitato emozioni. • Lavorare in gruppo, valorizzando la collaborazione. • Conoscere concetti (democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili) 	<p>IL SE' E L'ALTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si rende conto dei diversi punti di vista e sa tenerne conto, gioca in modo costruttivo e creativo

<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p> <p>mplica la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.</p>	<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI - TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventa storie e sa esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo. • Manifestare consapevolezza delle proprie capacità e del proprio processo di apprendimento • Individuare metodi e opportunità per superare gli ostacoli; • Assimilare nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua relazioni tra oggetti ed avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) • Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti • Adotta semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro <p>STEAM:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi. • Collaborare e partecipare ad attività collettive 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prende iniziative di gioco e di lavoro; • collabora e partecipa alle attività collettive; • osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. • Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. • Intervenire autonomamente nei discorsi del gruppo. • Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. • Analizzare e commentare disegni, foto e opere d'arte di crescente complessità. • Formulare frasi di senso compiuto. • Esprimere sentimenti e stati d'animo. • Sperimentare che il dialogo è fondato sulla reciprocità dell'ascolto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principali strutture della lingua italiana. • Elementi di base delle funzioni della lingua. • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. • Principi essenziali di organizzazione del discorso. • Principali connettivi logici. • Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice • La Costituzione

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • -Vivere serenamente il distacco dalla famiglia. • Affrontare le situazioni nuove. • Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi. • Sapersi differenziare dall'altro. • Esprimere le proprie emozioni. • Stabilire relazioni positive con gli adulti. • Stabilire relazioni positive con i pari. • Riconoscere di appartenere ad un gruppo (età- sezione). • Accettare il diverso da sé. • Lavorare ed interagire in un gruppo. • Riconoscere e rispettare le fonti di autorità. • Rispettare le regole della vita comunitaria. • Rispettare il proprio turno. • Svolgere un'attività in modo autonomo. - Partecipare alla attività proposte. • Portare a termine un'attività nei tempi stabiliti. • Organizzarsi nel gioco. • Assumere un ruolo nel gioco simbolico. • Fare giochi imitativi. • Partecipare a giochi organizzati di gruppo. • Rispettare le regole e i tempi di un gioco. • Sapersi gestire in tutte le routine. • Conoscere e saper utilizzare autonomamente tutti gli spazi scolastici. - Vivere le prime esperienze di cittadinanza, scoprendo l'altro da sé; Accostarsi al primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti. 	<p>IL SE' E L'ALTRO – TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia...) • Regole fondamentali di convivenza nei gruppi di appartenenza • Regole della vita e del lavoro in sezione • Significato della regola • Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole • Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato <ul style="list-style-type: none"> • La Costituzione

**COMPETENZA IN MATERIA DI
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE
CULTURALE**

- Esprimersi attraverso il disegno;
- Dare un significato al disegno;
- Manipolare materiali diversi;
Rappresentare graficamente le esperienze;
- Descrivere ciò che ha disegnato;
- Sperimentare l'uso di svariati materiali: Colorare e riuscire a rispettare i margini e i contorni di un'immagine;
- Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari;
- Descrivere immagini di diverso tipo;
- Descrivere le sequenze di immagini;
- Assumere ruoli nel gioco simbolico
- Associare stati emotivi a brani musicali;
- Interpretare con i movimenti del corpo ritmi diversi.
- Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, la voce
- con oggetti e semplici strumenti musicali.
- Porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura

IMMAGINI SUONI COLORI

- Gli elementi essenziali dell'ambiente circostante e di un'opera d'arte
- Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi
- Principali forme di espressione artistica
- Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea
- Gioco simbolico

- La Costituzione

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione. individuare collegamenti e relazioni e trasferire in altri contesti; • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione; • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni • Individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato • Costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate • Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze • Conoscere i principi essenziali di educazione ambientale (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, salvaguardia delle risorse ambientali ecc) • Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività pratiche e digitali del coding. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. • Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Sviluppare le abilità di motricità fine, propedeutiche all'utilizzo del mouse. • Realizzare percorsi seguendo indicazioni 	Campi d'esperienza: TUTTI <ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione; • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro; • A partire da una narrazione, da una lettura, da un esperimento o da un lavoro svolto, illustrare le fasi principali e verbalizzarle; • Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. <ul style="list-style-type: none"> • Ecosostenibilità <ul style="list-style-type: none"> • Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi • Mouse • Coding • Robotica Educativa (Ape bee-bot, mTiny) • Software didattici

COMPETENZA IMPRENDITORIALE <ul style="list-style-type: none"> • Prendere iniziative di gioco e di lavoro • Attribuire progressiva importanza agli altri ed ai loro bisogni • Collaborare e partecipare alle attività collettive • Osservare situazioni e fenomeni formulare ipotesi e valutazioni • Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza • Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità • Ipotesizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco; • Rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise. 	TUTTI <ul style="list-style-type: none"> • ; I ruoli e la loro funzione; • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici); • Fasi di un'azione; • Modalità di decisione; • La Costituzione
Utenti destinatari	I bambini di 3, 4 e 5 anni della scuola dell'infanzia
Prerequisiti	Ha un distacco sereno con la famiglia Sa comunicare attraverso il linguaggio verbale ed emotivo Ha capacità di autonomia personale Sa rispettare le regole di convivenza Sa instaurare con i coetanei e con gli adulti rapporti di fiducia e collaborazione
Fase di applicazione	1 Fase di avvio; 2 fase di realizzazione; 3 fase di ricostruzione e riflessione finale.
Tempi	Da settembre a giugno
Esperienze attivate	Attività grafiche, pittoriche e manipolative, lavori di gruppo, conversazioni guidate, osservazioni dirette.
Metodologia	circle time, cooperative learning, brainstorming, lavoro in piccolo gruppo.
Risorse umane	Le insegnanti della scuola dell'infanzia
Strumenti	Racconti, canzoncine, libri d'arte, quaderni da colorare, cartelloni, fogli bianchi, carta velina, cartoncini colorati, giornali, riviste, colori alimentari e colori di uso comune: gessi, cere, pastelli, pennarelli, tempere, acquerelli.
Valutazione	- Osservazione occasionale e sistematica dei bambini. - Elaborati degli alunni. - Conversazioni.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: UN MONDO A COLORI

In che modo (singoli, gruppi..) : attività individuali e di gruppo, circle time, cooperative learning, conversazioni guidate, osservazioni dirette.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): comprendere ed apprezzare l'arte, esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività, coltivare la dimensione estetica e la cura del bello che sono una via importante per l'avvio ad una espressione personale creativa.

Risorse: insegnanti del plesso, personale ATA

Criteri di valutazione: osservazione iniziale, in itinere, finale.

PIANO DI LAVORO UDA

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

fase di applicazioni non sono state esplicitate nel dettaglio poiché la realizzazione dell'UDA in oggetto si realizza trasversalmente a tutte le attività che verranno svolte in sezione e negli spazi preposti.

UDA IRC n. 4

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Gesù un Maestro Straordinario.
Prodotti	Produzioni grafico-pittoriche, cartelloni, canzoni, schede
Competenze chiave europee	Competenze culturali

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SE' E L'ALTRO Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	IL CORPO IN MOVIMENTO Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni. LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONI Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
3 anni – Il bambino conosce alcune parabole raccontate da Gesù. Il bambino conosce alcuni miracoli compiuti da Gesù. Il bambino sa esprimere emozioni legate all’insegnamento di Gesù.	3 anni - Conoscere la figura di Gesù adulto, che sta con la gente. – il battesimo di Gesù. Vedere in Gesù un esempio di amore e di amicizia. - Gesù parla ed insegna ad amare. Racconto mediato di semplici parabole e miracoli.
4 anni - Il bambino comprende il significato delle parabole ascoltate. Il bambino comprende nei miracoli la manifestazione della bontà e dell’amore di Dio per l’uomo. Il bambino sa apprezzare gli insegnamenti di Gesù.	4 anni - Conoscere la figura di Gesù adulto, che sta con la gente. Il battesimo nel fiume Giordano. Vedere in Gesù un esempio di amore e di amicizia- Racconto mediato di semplici parabole e miracoli.
5 anni - Il bambino intuisce come Gesù, attraverso le parabole, riveli l’amore e la misericordia di Dio. Il bambino intuisce nei miracoli la manifestazione della bontà e dell’amore di Dio per l’uomo. Il bambino sa sviluppare atteggiamenti di condivisione e solidarietà.	5 anni – Conoscere la figura di Gesù adulto, che sta con la gente (chiamata dei primi discepoli). - Vedere in Gesù un esempio di amore e di amicizia. - Scoprire nei gesti e nelle parole di Gesù un invito alla bontà e all’ amore. Racconto di semplici parabole. Racconto di semplici miracoli.
<i>Utenti destinatari</i>	Bambini della scuola dell’infanzia 3-4-5.
<i>Prerequisiti</i>	Disponibilità all’ascolto, comprensioni dei messaggi, rielaborazione della comunicazione
<i>Fase di applicazione</i>	Giornate dedicate
<i>Tempi</i>	Febbraio -Marzo
<i>Esperienze attivate</i>	Ascolto del racconto delle parabole e dei miracoli. Drammatizzazione, attività grafiche-pittoriche, conversazioni in piccolo gruppo. Attività: Canti Drammatizzazione Visioni di filmati Osservazione diretta
<i>Metodologia</i>	Circle time, cooperative learning, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, coding, conversazione relative alle esperienze
<i>Risorse umane</i>	Insegnante RC, tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso
<i>Strumenti</i>	Materiale di facile consumo, (Foglie, matite, colori, fotocopie, quaderni operativi tempere colla) risorse multimediali ed osservazioni dirette.
<i>Valutazione</i>	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA

Gesù un Maestro Straordinario.

In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, conversazione relative alle esperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuale di gruppo, CODING.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti): Ascoltare, comprendere, memorizzare e riprodurre le conoscenze inerente all'argomento, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, seriare, quantificare classificare partecipare, condividere, collaborare.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità): Tutte le docenti le risorse umane presenti nel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette.

Criteri di valutazione: schede, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzioni grafico- pittoriche, esperienze multi sensoriali, partecipazioni attiva alle attività.

BILANCIO DELL'ESPERIENZA

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA E SUA FORZA GENERATIVA

- **Imprevisti positivi e loro utilizzo anche possibile**
- **Criticità e loro risoluzione**
- **Condizioni di trasferibilità**
- **Altro...**

