

Denominazione UDA 2	CARTA, PLASTICA, METALLO: VEDO, TOCCO, SCOPRO... E TRASFORMO	
Compito - prodotto	Prodotti individuali, collettivi, momenti di festa coinvolgendo il territorio e iniziative locali	
Competenze mirate	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua: Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza <ul style="list-style-type: none"> - Campo esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE • Competenze sociali e civiche: Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli; Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. <ul style="list-style-type: none"> - Campo esperienza: IL SE' E L'ALTRO • Consapevolezza ed espressione culturale: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali; Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo <ul style="list-style-type: none"> - Campo esperienza: IMMAGINI, SUONI E COLORI e IL CORPO E IL MOVIMENTO • Competenza di base in matematica, scienze e tecnologia: Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali, e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità; Collocare nello spazio sé stessi, oggetti, persone, orientarsi nel tempo della vita quotidiana; Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi; Individuare le trasformazioni naturali negli oggetti e nella natura; Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze. <ul style="list-style-type: none"> - Campo d'esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO • Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità Assumere e portare a termine compiti e iniziative, pianificando e organizzando il proprio lavoro; Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; <ul style="list-style-type: none"> - Campo esperienza: TUTTI • Imparare ad imparare Acquisire ed interpretare l'informazione; Organizzare il proprio apprendimento; <ul style="list-style-type: none"> - Campo esperienza: TUTTI 	
Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)	
1 Comunicazione nella Madrelingua		
- Corretta struttura della frase - arricchimento lessico specifico - uso funzionale della lingua	- Ascoltare e comprendere i discorsi altrui - usare repertorio specifico - Formulare frasi di senso compiuto	
2 Competenze sociali e civiche		
- Presa di coscienza della propria identità (io-con gli altri-con l'ambiente) - motivazione alle regole come fondamento della convivenza	- Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni - collaborare con gli altri per la realizzazione di un progetto comune	

3 Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia			
<ul style="list-style-type: none"> - Concetti spaziali-temporali-topologici-misurazioni - conoscenza di analogie e differenze, cause ed effetti tra fatti, fenomeni e concetti - raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Rielaborare dei vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, giochi simbolici - formulare ipotesi - stabilire la relazione tra oggetti, persone, fenomeni (relazioni logiche-spaziali-temporali) - Raggruppare e seriare secondo tributi e caratteristiche 		
4 Consapevolezza ed espressione culturale			
<ul style="list-style-type: none"> - Gioco simbolico - Elementi essenziali per la lettura/ascolto di opere (musicali, teatrali) per la produzione di elaborati - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea - Il movimento sicuro 	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico - Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzare le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente - Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà - Utilizzare la voce, il corpo e gli oggetti per la produzione musicale - Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo 		
5 Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità			
<ul style="list-style-type: none"> - Uso produttivo di risorse cognitive (in attività individuali e collettive, nella vita pratica) 	<ul style="list-style-type: none"> - Adottare strategie di problem-solving in modo funzionale 		
6 Imparare ad imparare			
<ul style="list-style-type: none"> - Semplici strategie di memorizzazione, di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare le esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in situazioni simili (cosa/come fare per...) - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legata al vissuto diretto - Individuare il materiale e i compiti funzionali alla consegna 		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze			
<ul style="list-style-type: none"> - (1) Esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni e esperienze. - (1) Ascolta le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato. - (1) Realizza semplici esperienze di scrittura. - (2) Interagisce nelle diverse proposte nel rispetto di regole condivise. - (2) Assume comportamenti rispettosi della salute, della sicurezza, delle persone, delle cose, dell'ambiente. - (3) Colloca azioni, esperienze ed avvenimenti in corretta sequenza nel tempo. - (3) Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - (3) Raggruppa, ordina e seria oggetti e materiali. - (4) Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - (4) Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. - (5,6) Individua semplici soluzioni e relazioni a problemi di esperienza. - (5) Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. - (6) Ricava informazioni da esperienze e da strumenti predisposti (schemi, tabelle...). 			
Utenti destinatari		Tutti gli alunni della scuola	
Prerequisiti		<ul style="list-style-type: none"> - Saper ascoltare - Prestare attenzione - Conoscere semplici regole di convivenza - Saper interagire con l'altro (adulto e bambino) - Partecipare a giochi e attività di gruppo 	
Fase di applicazione		Attività	Strumenti
			Tempi

<p>1. Carta, plastica, metallo: vedo, tocco, scopro....</p> <p>Libro "L'uomo mangia carta" di Simone Baracetti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lancio dell'attività: troviamo la sezione in disordine • Conversazione, discussione e formulazione di ipotesi • Lettura della storia "L'uomo mangia carta" • Drammatizzazione e giochi espressivi con il corpo. • Attività grafico pittoriche inerenti. • Scopriamo la carta. • Scopriamo la plastica. • Scopriamo i metalli. • Uscite didattiche nel territorio. • Costruzione e decorazione di contenitori che riproducono i cassonetti della raccolta differenziata. • Giochi di simulazione delle procedure di differenziazione dei rifiuti. • Ascolto e memorizzazione di canzoni e filastrocche. • Ascolto e rielaborazione di racconti. • Attività di seriazione, classificazione e raggruppamento. • Momenti di festa: il carnevale. • Giochi sensoriali con materiali di diverso tipo 	<p>- AMBIENTE-TERRITORIO (interno ed esterno alla scuola)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro "L'uomo mangia carta" - Materiale strutturato e non - Materiale di recupero e non convenzionale - racconti, poesie, canzoni, filastrocche inerenti la tematica 	<p>- Gennaio, Febbraio, Marzo</p>
--	---	---	-----------------------------------

<p>2. Carta, plastica, metallo: vedo, tocco, scopro.... E trasformo</p> <p>Libro: "Sulla collina" di Linda Sarah e Benji Davies</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Momenti di festa: la Pasqua e la festa di fine anno. • Creazione di oggetti utili e decorativi utilizzando materiali di recupero • Lettura della storia "Sulla collina" di Linda Sarah e Benji Davies • Drammatizzazione e giochi espressivi con il corpo. • Attività grafico pittoriche inerenti. • Ascolto e memorizzazione di canzoni e filastrocche. • Ascolto e rielaborazione di racconti. • Attività di seriazione, classificazione e raggruppamento. 	<p>- materiale di facile consumo, di riciclo</p> <p>- registratore</p> <p>- video, filmati</p> <p>- racconti, poesie, canzoni, filastrocche inerenti la tematica</p> <p>Libro: "Sulla collina" di Linda Sarah e Benji Davies</p>	<p>- Marzo, Aprile, Maggio</p>
<p>3. La mia documentazione</p>	<p>u) raccolta della documentazione del percorso didattico in sezione, individuale e collettivo</p>	<p>Materiali/elaborati prodotti durante l'anno</p>	<p>- Giugno</p>
<p>Tempi</p>	<p>Da gennaio 2019 a giugno 2019</p>		
<p>Che cosa fa l'allievo</p>	<p>Costruisce il proprio sapere attraverso la sperimentazione, l'interazione con l'insegnante e con i compagni, la personale e collettiva elaborazione dei materiali e dei dati, l'autovalutazione, la discussione con i compagni e l'approfondimento conseguente.</p>		
<p>Che cosa fa il docente</p>	<p>Osserva il gruppo; organizza e progetta il percorso di apprendimento; modifica il proprio intervento in itinere sulla base delle risposte/ proposte che emergono dal gruppo di bambini;</p>		
<p>Esperienze attivate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ATTIVITA' DI SEZIONE • ATTIVITA' PER GRUPPI DI INTERSEZIONE • ATTIVITA' DI PLESSO • PERCORSO ATTIVITA' DIDATTICO FORMATIVE PER GLI ALUNNI CHE NON SI AVVALGONO DELLA RELIGIONE CATTOLICA E NE HANNO FATTO RICHIESTA • SCOPERTA E USCITE NEL TERRITORIO • COLLABORAZIONI CON ENTI E PRIVATI ESPERTI APPARTENENTI AL TERRITORIO 		

Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco - Lavoro individuale e di gruppo - Brainstorming - Problem solving - Ricerca-azione - Dialogo guidato - Attività laboratoriali - Narrazioni - Drammatizzazioni
Risorse umane • interne • esterne	<ul style="list-style-type: none"> - Insegnanti e personale del plesso e di istituto - Risorse del territorio: genitori, esperti, enti e associazioni
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> - Testi: "L'UOMO MANGIA CARTA" di Simone Baracetti - Video: definiti in seguito i contenuti specifici - Immagini - Altri testi e libri illustrati per bambini sulla tematica scelta
Valutazione	<p>Valutazione dei prodotti in termini collettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Partecipazione, condivisione, collaborazione ➤ Rubrica di rilevazione generale sullo sviluppo delle competenze (3/4anni, 4/5 anni, 5/6 anni) compilata a ottobre/febbraio/giugno <p>Valutazione dei processi attivati dagli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Osservazione iniziale, in itinere e finale rispetto a: <ul style="list-style-type: none"> -Lo stare bene a scuola: maturare la disponibilità a farsi coinvolgere dall'esperienza scolastica, esprimendo bisogni, difficoltà, emozioni -Assunzione di comportamenti corretti rispetto alle regole di convivenza sociale -Prendersi cura di sé, dei materiali e dell'ambiente <p>Autovalutazione dell'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizzazione delle esperienze vissute ➤ Rappresentazione grafica <p>Valutazione dell'attività da parte del docente a posteriori relativamente a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tempi, spazi, strutturazione dell'ambiente, dei materiali ➤ proposte didattiche ➤ efficacia dell'intervento dell'insegnante sulla base dell'interesse e della partecipazione dei bambini, e del loro feed-back.