

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Denominazione

NELLA VALIGIA DI PEZZETTINO

Compito - prodotto

Invenzione di una storia creativa da parte dei bambini e "realizzazione/rappresentazione" della stessa attraverso l'esplorazione dei linguaggi creativi

Competenze mirate

- **Competenze sociali e civiche, di cittadinanza**

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. 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.

– Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO

- **Comunicazione nella madrelingua**

Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza.

Comprendere testi di vario tipo letti da altri.

Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

– Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

- **Spirito di iniziativa e imprenditorialità**

Assumere e portare a termine compiti e iniziative

Pianificare e organizzare il proprio lavoro

Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza

– Campo di esperienza: TUTTI

- **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

– Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)
1. Comunicazione nella Madrelingua	
<ul style="list-style-type: none"> - Principali strutture della lingua italiana - Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali - Principali connettivi logici - Elementi principali della frase semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. - Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. - Usare un repertorio linguistico appropriato. - 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. - Inventare storie e racconti. - Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi - Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura
2. Competenze sociali e civiche	
<ul style="list-style-type: none"> - Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza - Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispettare i tempi degli altri - Collaborare con gli altri - Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. - Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni - Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni - Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune - Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.
3. Competenze digitali	
<ul style="list-style-type: none"> - Il computer e i suoi usi - Altri mezzi di comunicazione e i loro usi (audiovisivi: videoproiettore) 	<ul style="list-style-type: none"> - Visionare immagini, opere artistiche, documentari, video
4. Consapevolezza ed espressione culturale	
<ul style="list-style-type: none"> - Principali forme di espressione artistica - Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea - Gioco simbolico 	<ul style="list-style-type: none"> - Seguire rappresentazioni di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografiche, ecc.) - Ascoltare brani musicali - 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. - Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale - Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. - Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale - Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà

UNITA' DI APPRENDIMENTO

5. Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Regole della discussione- Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) | <ul style="list-style-type: none">- Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto- Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti- Confrontare la propria idea con quella altrui- Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti |
|--|--|

6. Imparare ad imparare

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Semplici strategie di memorizzazione- Schemi, tabelle, scalette | <ul style="list-style-type: none">- Rispondere a domande su un testo o su un video- Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto- Compilare semplici tabelle |
|--|---|

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

COMPETENZE NELLA MADRELINGUA

- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

- Collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto
- Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo
- Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente
- Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc. ...

COMPETENZA DIGITALE

- Utilizza strumenti digitali per visionare immagini, documentari, testi multimediali

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente
- Invento 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 (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...)
- Ascolta brani musicali, ne segue il ritmo con il corpo, esegue semplici danze
- Partecipa al canto corale

SPIRITO D'INIZIATIVA E DI IMPRENDITORIALITA'

- Collabora e partecipa alle attività collettive
- Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

IMPARARE AD IMPARARE:

- Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega
- Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Utenti destinatari	Tutti gli alunni della scuola suddivisi per gruppi di intersezione (3,4,5 anni)		
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto - Attenzione - Partecipazione - Interesse - Curiosità - Disponibilità <p>Prerequisiti in evoluzione</p>		
Fase di applicazione	Attività	Strumenti	Tempi
1 Nella valigia di Pezzettino	<p>a) Inventare una storia itinerante che abbia come protagonista Pezzettino, che "viaggi" nei gruppi di intersezione e che arricchisca il contenuto emotivo della storia raccontata in sezione</p> <p>b) Drammatizzare la lettura della storia inventata nei gruppi di appartenenza</p> <p>c) Ricercare e condividere la motivazione – morale della storia per favorire l'espressione delle emozioni</p> <p>d) Rappresentare individualmente con tecniche grafico-pittoriche e plastiche i personaggi e gli ambienti della storia</p> <p>e) Scegliere una sequenza della storia da rappresentare attraverso le diverse forme di linguaggio espressivo e musicale</p> <p>f) Organizzare e allestire la rappresentazione della storia come momento conclusivo del percorso (prova esperta)</p>	<p>Materiale di uso comune nella scuola, materiali naturali (sassi, terra, foglie, ecc), materiali di recupero, stoffe, lana e spugna di vari colori</p> <p>Materiale di facile consumo per rappresentazioni grafico pittoriche e plastiche (colori, carta, colla, ecc...)</p> <p>Teli e travestimenti</p> <p>Strumenti musicali, oggetti sonori di vario tipo e musiche</p> <p>Lettore CD, libri, registratore, macchina fotografica.</p>	<p>Novembre - dicembre 2018 nei giorni di martedì, giovedì e venerdì dalle ore 10,00 alle ore 11,30</p>
Tempi	<p>Da Novembre a Dicembre 2018</p> <p>Il martedì, il giovedì e il venerdì dalle ore 10,00 alle ore 11,30</p>		

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Che cosa fa l'allievo	<p>Accoglie la nuova esperienza Esprime bisogni, emozioni e sentimenti Partecipa in modo propositivo Stabilisce relazioni collaborative e cooperative Costruisce modalità di ricerca Promuove esperienze Realizza percorsi creativi Riflette, inventa, registra e confronta Evolve i prerequisiti</p>
Che cosa fa il docente	<p>Organizza il progetto Predisporre un ambiente accogliente ed organizzato Osserva il gruppo Propone una storia mediando il contenuto Promuove lo sviluppo del percorso in merito a relazione, creatività e sviluppo delle competenze Propone attività di verifica e raccolta documentazione Osserva, riflette e modifica Sostiene, incoraggia e collabora</p>
Esperienze attivate	<p>Incontri di team per organizzare e pianificare il progetto Incontri di team per organizzare le attività didattiche Attività di intersezioni per gruppi di età omogenea Incontri di team per monitorare le esperienze Festa di Natale quale valorizzazione, verifica e massima espressione del progetto Incontro di team per raccogliere la documentazione, classificarla e catalogarla Incontro collegiale per comunicare in estensione il lavoro svolto e definire i punti di forza, debolezza e gli eventuali margini di miglioramento</p>
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco spontaneo e gioco simbolico - Conversazioni guidate - Sezioni aperte - Apprendimento cooperativo e collaborativo - Didattica laboratoriale/esperienziale (imparare facendo) - Lavoro di gruppo - Lavoro individuale - Attività diversificate - Sperimentazione di linguaggi, materiali e tecniche
Risorse umane <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	<p>Tutte le docenti e il personale ausiliario del plesso</p>
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> - Immagini e flash cards - Giochi strutturati e non - Strumenti musicali - Video - Musiche - Materiale didattico vario - Materiale di recupero

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Valutazione	<p>Valutazione dei prodotti in termini collettivi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Partecipazione➤ Interesse➤ Collaborazione➤ Condivisione➤ Disponibilità <p>Valutazione dei processi attivati dagli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Osservazione iniziale, in itinere e finale rispetto a:<ol style="list-style-type: none">1. Lo star bene a scuola2. L'accettare nuove relazioni3. Il saper relazionarsi con adulti e bambini in maniera responsabile4. Il saper mediare difficoltà e bisogni5. Il saper sviluppare l'inventiva e la fantasia6. Il saper sviluppare l'autoanalisi7. Il saper utilizzare approcci e linguaggi diversificati e nuovi <p>Autovalutazione dell'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Utilizzo di emoticon con domande stimolo che aiutino il bambino a esprimere con linguaggio verbale e non verbale, l'esperienza vissuta <p>Valutazione dell'attività da parte del docente a posteriori relativamente a:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Tempi➤ Spazi e strutturazione ambienti➤ Proposte didattiche laboratoriali➤ Punti di forza e di criticità➤ Margini di miglioramento
--------------------	--

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi								
Fasi	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
1		x	x						
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

DOCUMENTAZIONE DELL'ESPERIENZA

Costruzione della documentazione individuale e di gruppo relativa alle attività svolte

Realizzazione di scenografie, coreografie, musiche e danze per prova esperta

Compilazione di un questionario di gradimento per gli alunni