



Ministero dell'Istruzione

**ISTITUTO COMPRENSIVO
MEDAGLIE D'ORO DI
SALERNO**

Via Paolo Vocca, 12 - Tel 089.792660 - Cod. meccanografico SAIC8B500Q - C.F.:
95182800656email PEO saic8b500q@istruzione.it PEC saic8b500q @pec.istruzione.it

Web:www.icmedagliedoro.edu.it

**UNITÀ DI APPRENDIMENTO
a.s. 2024-2025
1° Periodo
3 anni**

Comprendente:

**UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO**

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Mi muovo e mi diverto
Prodotti	Realizzazione di percorsi
<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
1. Competenza alfabetica funzionale	<p>Il bambino esplora e sperimenta prime forme di comunicazione. Comunica i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze.</p> <p>Racconta, sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni</p> <p>Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p>
2. Competenza multilinguistica	<p>Il bambino scopre la presenza di lingue diverse.</p> <p>Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.</p>
3. Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.</p> <p>Riconosce e associa simboli.</p> <p>Fa previsioni e ipotizza soluzioni.</p>
4. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale.</p> <p>E' consapevole delle proprie esigenze e sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</p> <p>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.</p> <p>Gioca e lavora in modo costruttivo con gli altri.</p> <p>Sa argomentare, confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p>
5. Competenza in materia di cittadinanza	<p>Il bambino collabora nel gioco e nel lavoro, offre aiuto. Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza</p> <p>Supera i piccoli conflitti.</p>
6. Competenza digitale	<p>Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici; sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>
7. Competenza imprenditoriale	<p>Il bambino prende iniziative di gioco e di lavoro.</p> <p>Collabora e partecipa alle attività collettive.</p> <p>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<p>Il bambino agisce con autonomia e responsabilità nei confronti di se stesso, degli altri e dell'ambiente.</p>

	Conosce il proprio corpo e ne esercita le potenzialità
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
3 ANNI	
1. Competenza alfabetica funzionale <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memorizzare semplici filastrocche ❖ Memorizzare poesie e canti ❖ Usare creativamente il linguaggio verbale insieme a quelli grafico e gestuale ❖ Leggere immagini. 	Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
2. Competenza multilinguistica <ul style="list-style-type: none"> ❖ Capire che ci sono lingue diverse da quella materna 	Pronuncia di un repertorio di parole di uso comune
3. Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria <ul style="list-style-type: none"> ❖ Esplorare con curiosità attraverso i sensi. ❖ Manipolare materiali diversi. ❖ Sperimentare per conoscere. ❖ Individuare prima / dopo con riferimento alla giornata scolastica. ❖ Individuare prima / dopo con riferimento ad un'azione di vita pratica. ❖ Raggruppare in base al colore 	Concetti temporali: (prima, dopo) Periodizzazioni: giorno/notte, fasi della giornata, giorni, mesi, stagioni. Concetti spaziali e topologici (sopra, sotto, avanti, dietro).
4. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <ul style="list-style-type: none"> ❖ Favorire la socializzazione nel gruppo ❖ Favorire i rapporti di collaborazione con le insegnanti e con gli altri ❖ Diventare autonomo nelle situazioni di vita quotidiana (servizi igienici, pranzo, gioco) ❖ Sperimentare modalità di relazione per stare bene insieme ❖ Comunicare i propri bisogni 	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole per la sicurezza in casa, a scuola. Regole della vita e del lavoro di sezione.
5. Competenza in materia di cittadinanza <ul style="list-style-type: none"> ❖ Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza ❖ Giocare con regole condivise 	Significato della regola.
6. Competenza digitale <ul style="list-style-type: none"> ❖ Visionare immagini, storie al Computer o alla LIM 	Il computer e i suoi usi Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi)
7. Competenza imprenditoriale <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro 	Fasi di un'azione
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Attendere il proprio turno

<ul style="list-style-type: none"> ❖ Potenziare la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, l'autocontrollo motorio ❖ Utilizzare il corpo e la voce per imitare suoni e rumori ❖ Muoversi in base a stimoli sonori ❖ Scoprire le qualità percettive degli oggetti ❖ Osservare l'ambiente per ricavarne informazioni 	<p>Gestire le emozioni Modulare la voce</p>
Utenti destinatari	Alunni di 3 anni
Prerequisiti	<p>3 anni Comprensione e produzione di semplici messaggi Conoscenza delle basilari regole che ci sono a scuola e in famiglia.</p>
Fase di applicazione	<p>FASE 1: Presentazione del personaggio: Orso buco. Ascolto della storia . Conversazione guidata con domande stimolo. Drammatizzazione</p> <p>FASE 2: attività-gioco per imparare ad attendere con pazienza e controllare il corpo: "indovina chi c'è nel bosco", "movimenti a ritmo di musica", "segui le indicazioni del percorso".</p> <p>FASE 3: Attività-gioco per imparare a controllare il tono della voce: lettura del libro "Orso Buco".</p> <p>FASE 4: Utilizzare il tempo con attenzione ed imparare a fare da soli:" Per ogni cosa il suo tempo", "percorsi di immagini", "percorsi grafici"</p> <p>FASE 5: Realizzazione creativa di giochi, attività manipolative, realizzazione di manufatti.</p>
Tempi	Ottobre-Novembre- Dicembre-Gennaio
Esperienze attivate	<p>Giochi strutturati e non Lecture di storie e conversazioni guidate Rappresentazioni grafico-pittoriche Canti e movimenti a ritmo di musica Attività a piccolo e grande gruppo</p>
Metodologia	L'unità di apprendimento attiverà percorsi di conoscenza che privilegiano l'esperienza diretta in modo che il bambino possa essere il reale protagonista costruttore del proprio sapere. Verrà utilizzata una metodologia di tipo ludica, così che attraverso il gioco e la relazione, si possa promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza, della cittadinanza.
Risorse umane Interne e esterne	Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.
Strumenti	Giochi strutturati e non, storie, computer, cartoncini, fogli, vinavil, pennelli, tempere,acquerelli, forbici, cartelloni, matite, riga, musiche, stereo, contenitori per il riciclo, cartelli stradali.
Valutazione	L'insegnante verificherà i comportamenti e gli apprendimenti dei bambini durante le attività con particolar riferimento all'osservazione dei comportamenti sociali. Inoltre, osserva il grado di impegno, di partecipazione alle attività, le relazioni instauratesi, i commenti dei bambini, il rispetto delle regole.

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.

- 1^ nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.
- 2^ nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "oltre misura" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.
- 3^ nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo Uda: Mi muovo e mi diverto.

Cosa si chiede di fare

Imparare ad attendere il proprio turno.
 Ascoltare le indicazioni dell'insegnante.
 Discriminare suoni e differenziare toni della voce.
 Rispettare le consegne.
 Partecipare a giochi di gruppo e di ruolo.
 Lavorare in autonomia.
 Osservare l'ambiente circostante.

In che modo (singoli, gruppi..)

Singolarmente e in gruppo

Quali prodotti

Realizzazioni grafico-pittoriche, realizzazione di percorsi.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

L'unità di apprendimento mira ad allenare le funzioni esecutive o autoregolatrici del bambino (controllo del gesto, del movimento, memoria di lavoro, attenzione) così da fornire al bambino gli strumenti di essere costruttore delle proprie esperienze.

Tempi

Ottobre-Novembre- Dicembre-Gennaio

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A., storie, computer, materiale di facile consumo, contenitori per il riciclo, musiche, stereo, polizia municipale, cartelli e segnaletica stradale, simboli.

Criteri di valutazione

Verranno osservati i comportamenti sociali, il grado di impegno, di partecipazione alle attività, le relazioni instauratesi.

Valore della UdA in termini di valutazione delle competenze specifiche

Imparare a muoversi nell'ambiente sperimentando i movimenti, controllando gesti e sperimentando le proprie potenzialità motorie. Sviluppare la consapevolezza di alcuni rischi.

PIANO DI LAVORO UDA

Uda: Mi muovo e mi diverto

Coordinatore: docenti della sezione

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenza osservabili	Soggetti coinvolti	Tempi	Valutazione
1	Presentazione del personaggio – Orso Buco. Ascolto della storia . Conversazione guidata con domande stimolo. Drammatizzazione	Storie. Musiche, stereo.	Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • ascolta e comprende narrazioni. • comunica i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. • Rielabora verbalmente una storia ascoltata 	Alunni di 3 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Ottobre	Osservazione del rispetto delle regole del gioco e del grado di coinvolgimento degli alunni.
2	Attività-gioco per imparare ad attendere con pazienza e controllare il corpo: “indovina chi c’è nel bosco”, “movimenti a ritmo di musica”, “segui il percorso”	Giochi strutturati Materiali vari.	Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • Impara ad attendere il proprio turno • Elimina i comportamenti non idonei ad attirare l’attenzione (piangere, urlare, spintonare) • Discrimina suoni e li associa alle richieste dell’insegnante 	Alunni di 3 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Novembre	Osservazione del grado di interesse e partecipazione degli alunni, dei comportamenti sociali e delle relazioni instauratesi.
3	Attività-gioco per imparare a controllare il tono della voce: Voce in movimento.	Lim, computer, giochi strutturati.	Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • Differenzia i toni di voce • Ascolta le indicazioni dell’insegnante. 	Alunni di 3 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno, personale A.T.A.	Dicembre- Gennaio	Osservazione del grado di interesse degli alunni.
4	Utilizzare il tempo con attenzione ed	Materiale strutturato, di facile	Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • Gestisce il tempo di lavoro 	Alunni di 3 anni. Insegnanti	Gennaio	Osservazione e del grado di

	imparare a fare da soli:” Per ogni cosa il suo tempo”, “percorsi di immagini”, “percorsi grafici”	consumo e di recupero	• Lavora in autonomia	curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.		partecipazione, di impegno e dei comportamenti sociali.
5	Realizzazione creativa del personaggio guida: Orso Buco.	Materiali di facile consumo	Il bambino: Utilizza il materiale in maniera creativa.	Alunni di 3 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Gennaio	Osservazione e del grado di partecipazione, di impegno e dei comportamenti sociali.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi			
	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio
1				
2				
3				
4				
5				