ISTITUTO COMPRENSIVO DI BOVILLE ERNICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

PLESSO VALLE ARIANA

P.A.D.

Anno scolastico 2023/2024

PREMESSA

La scuola dell'Infanzia è parte integrante del sistema educativo di istruzione e formazione. Essa concorre all'educazione e allo sviluppo affettivo, psicomotorio, cognitivo, sociale ed etico dei bambini e delle bambine dai 3 ai 6 anni e realizza la continuità educativa con la famiglia, con il complesso dei servizi per l'infanzia presenti sul territorio e con la scuola primaria. Si pone come contesto di apprendimento nel quale i bambini e le bambine possono elaborare le conoscenze e le competenze che possiedono.
Risulta evidente l'importanza di proporre un'offerta formativa ricca, a partire da una progettualità tesa a promuovere un contesto educativo stimolante, capace di valorizzare ed estendere le curiosità, le esplorazioni e le proposte dei bambini, trasformandole in proficue occasioni di apprendimento.
In linea con le "Indicazioni Nazionali" 2012 rilette alla luce dei "I Nuovi Scenari" 2018 ed il Curricolo Verticale dell'Istituto ((https://www.bovillescuola.edu.it/documento/curricolo-verticale/), la nostra progettualità è pensata in forma aperta e flessibile affinché, pur definendo obiettivi, contenuti, strategie, tempi, spazi e verifica, tenga conto dei bisogni, degli interessi, dei ritmi, degli stili cognitivi e degli apprendimenti dei bambini. Propone attività educative diversificate e motivanti, progetti intesi come percorsi aperti, dinamici e multi-campo, che mettono al centro del processo educativo ogni singolo bambino, con le sue potenzialità, diversità, unicità ed esperienze pregresse, facendo in modo che ognuno sia protagonista del proprio personale processo di apprendimento, volti a consentire ai piccoli allievi di maturare l'identità, l'autonomia e le competenze in base ai diversi livelli di partenza individuali.
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 possibili aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell'autonomia scolastica. I traguardi di sviluppo vengono differenziati per ciascun Campo di esperienza. Tenendo presenti i Traguardi per lo sviluppo delle Competenze, sono stati individuati gli 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 comuni ai quattro Plessi, allo scopo di mantenere un'uniformità nell'intervento educativo e didattico. Suddetta uniformità permetterà, inoltre, di stabilire dei criteri condivisi di valutazione, ai quali tutte le insegnanti potranno attenersi allo scopo di non creare difformità nel processo di insegnamento-apprendimento.

FINALITÁ GENERALI:

La Scuola dell'Infanzia, secondo le Indicazioni Nazionali, rafforza:

- la maturazione dell'identità personale;
- la conquista dell'autonomia;
- lo sviluppo delle competenze;
- l'educazione alla cittadinanza.

La maturazione dell'identità

Consiste nel "rafforzamento dell'identità personale dei bambini" sotto tre profili: corporeo, intellettuale,

psicodinamico, mediante una vita relazionale sempre più aperta e il progressivo affinamento delle potenzialità cognitive.
Più specificamente promuove:

- Il rafforzamento della stima di sé;
- La valorizzazione e la sollecitazione delle motivazioni alla curiosità;
- L'apprendimento a vivere positivamente le dinamiche affettive ed emotive;
- La capacità di esprimere e controllare i sentimenti e le emozioni;
- Il riconoscimento e l'apprezzamento delle differenze fra i sessi.

La conquista dell'autonomia

Costituisce un elemento essenziale per:

- la capacità di orientarsi e di compiere scelte autonome e innovative in contesti relazionali e normativi diversi;
- la disponibilità all'interazione costruttiva con il diverso da sé e con il nuovo;
- l'apertura alla scoperta, all'interiorizzazione e al rispetto pratico dei valori della libertà, della cura di sé, degli altri e dell'ambiente.

Lo sviluppo delle competenze

Agisce in molte direzioni, consolidando le capacità sensoriali, percettive, motorie, sociali, linguistiche ed intellettive del bambino.

- favorisce e sollecita la produzione e l'interpretazione di messaggi e situazioni, mediante l'utilizzazione di una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e capacità rappresentative;
- rivolge particolari attenzioni allo sviluppo di capacità culturali e cognitive tali da consentire la comprensione, la rielaborazione e la comunicazione di conoscenze relative a specifiche unità di apprendimento;
- valorizza l'intuizione, l'immaginazione, l'intelligenza creativa per lo sviluppo del senso estetico e del pensiero scientifico, mediante la soluzione di problemi e procedimenti per tentativi ed errori.

Educazione alla cittadinanza

L'educazione alla cittadinanza è da intendersi come un'attività scolastica che mira ad aiutare gli alunni a diventare cittadini attivi, informati, responsabili e capaci di assumersi responsabilità per loro stessi e per le loro comunità, a tutti i livelli, locale, nazionale ed internazionale.

Campi esperienza

Le quattro finalità possono essere perseguite grazie ai cinque campi di esperienza che costituiscono gli organizzatori concettuali e culturali del processo di apprendimento, definiti come l'impianto culturale che sostiene e supporta l'esperienza del bambino rispettandone la pluralità dei profili cognitivi.

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni e colori
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo

PROGETTARE PER COMPETENZE

Le competenze si sviluppano sempre più se vengono sollecitate e se si propongono situazioni sfidanti che obbligano ad attingere a tutte le risorse personali a disposizione, conoscenze e abilità, ma anche volontà, emozioni, valori.

Una progettazione orientata a favorire lo sviluppo delle competenze sollecita un apprendimento:

- attivo-> Attraverso una didattica che richiede al bambino, di fare, progettare, sperimentare, costruire...;
- esplorativo-> Attraverso una didattica che propone problemi, stimolala produzione di ipotesi, fornisce metodi efficaci di indagine...;
- cooperativo-> Attraverso una didattica che favorisce il lavoro di gruppo, la discussione, il confronto, l'aiuto reciproco…;
- riflessivo-> Attraverso la richiesta di rivedere il percorso seguito, di ragionare sui propri errori, di prendere consapevolezza dei propri punti di forza, di scoprire valide strategie....

Nel 2018 il Consiglio dell'Unione Europea ha adottato una nuova Raccomandazione relativa alle Competenze chiave per l'Apprendimento permanente, nella quale precisa che le otto competenze da tenere presenti come orizzonte di riferimento anche per i più piccoli sono:

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenze in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. Competenze in materia di cittadinanza
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti. (attitudini).

.

COMPETENZE TRASVERSALI: LE SOFT SKILLS

Oltre alle otto competenze chiave il percorso didattico prevede l'acquisizione di **competenze trasversali**, ovvero soft skills, abilità che integrano le competenze e le conoscenze acquisite attraverso le attività didattiche che risultano fondamentali per la vita e il lavoro. Esse fanno riferimento a vari ambiti tra cui quelli relazionali, cognitivi, comunicativi e manageriali.

Le **principali competenze trasversali** da sviluppare sono le seguenti:

- rispetto delle regole
- rispetto delle persone e della relativa diversità
- rispetto dell'ambiente
- collaborazione
- solidarietà
- creatività per la risoluzione dei problemi
- conoscenza di sé stessi e autostima
- pensiero critico
- metodo di studio
- autonomia
- flessibilità
- pazienza
- empatia

STEM

A decorrere dall'anno scolastico 2023/2024 il piano triennale dell'offerta formativa, sulla base delle Linee guida per le discipline STEM prevede azioni dedicate a rafforzare le competenze matematiche-scientifiche-tecnologiche e digitali attraverso metodologie didattiche innovative. L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali.

Per questa ragione vengono indicate con "4C" le competenze potenziate nell'approccio integrato STEM:

- pensiero critico
- comunicazione
- collaborazione
- creatività

La Commissione europea promuove, l'evoluzione dell'idea STEM in STEAM (dove A identifica l'Arte e, di conseguenza, le discipline umanistiche) come "un insieme multidisciplinare di approcci all'istruzione che rimuove le barriere tradizionali tra materie e discipline per collegare l'educazione STEM e ICT (tecnologie

dell'informazione e della comunicazione) con le arti, le scienze umane e sociali".

L'insegnamento STEM consente ai bambini di mettere immediatamente in pratica ciò che apprendono. Questo offre loro la possibilità di **sviluppare il pensiero creativo** e di lavorare in squadra, fin dai primi anni di vita. Permette loro di acquisire una solida base di conoscenze e competenze.
Occorre fare leva sull'innato interesse del bambino verso il mondo che lo circonda, al fine di esplorarlo e scoprirlo, predisponendo ambienti stimolanti e incoraggianti.
L'esplorazione deve essere vissuta in modo olistico, coinvolgendo diversi canali sensoriali, permettendo la scoperta graduale, mediante la costruzione e la ricostruzione, utilizzando la tecnologia in modo critico e creativo, promuovendo la creatività e la curiosità, favorendo la didattica inclusiva e sviluppando l'autonomia degli alunni durante le attività proposte.
La valutazione delle competenze STEM non può che essere formativa, ricorrendo a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte) e ad osservazioni sistematiche.

L'AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

A scuola si impara a crescere in un clima di rispetto per le differenze, partecipazione alla vita comune, valorizzazione del contributo di ognuno, per questo motivo l'azione educativo-didattica deve essere mirata a coltivare le varie forme in cui la cittadinanza attiva responsabile, insieme al pensiero sostenibile, possono manifestarsi e crescere. I percorsi di apprendimento devono essere tesi a rafforzare i valori di rispetto, di inclusione, cittadinanza attiva e consapevole, usando come riferimento gli obiettivi dell'agenda 2030 dell'ONU. Quest'ultima, costituisce un impegno a garantire un presente e un futuro migliore al nostro pianeta e alle persone che lo abitano e si basa su cinque punti chiave:

- *persone:* eliminare fame e povertà in tutte le forme, garantire dignità e uguaglianza;
- *prosperità:* garantire vite prospere e piene in armonia con la natura;
- *pace:* promuovere società pacifiche, giuste e inclusive;
- *partnership:* implementare l'Agenda attraverso solide partnership;
- *pianeta:* proteggere le risorse naturali e il clima del pianeta per le generazioni future.

Gli obiettivi dell'Agenda 2030 verranno promossi tramite un linguaggio semplice e adeguato agli alunni, facendo riferimento alla loro realtà prossima.

INSEGNAMENTO DELL'EDUCAZIONE CIVICA

Con la legge 92 del 2019, l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica è diventato obbligatorio da settembre 2020 ed è inserito nel curricolo di Istituto, per formare cittadini responsabili e promuovere la partecipazione piena e consapevole della vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri. Nella nostra scuola vengono promosse iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile, toccando i temi della Costituzione, della sostenibilità (Agenda 2030), del rispetto verso le persone, gli animali e della natura e, infine, delle Educazioni (Educazione Stradale, Educazione alla Salute, Igiene, Alimentazione, Educazione al Benessere, Educazione Digitale). Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo concorrono unitamente e distintamente al progressivo sviluppo della

consapevolezza dell'identità personale e altrui nel completo rispetto delle affinità e delle differenze che contraddistinguono tutte le persone.

L'EDUCAZIONE RELIGIOSA – I.R.C.

L'educazione religiosa è parte integrante della programmazione didattica, concorrendo al raggiungimento delle finalità educative della scuola dell'infanzia, valorizzando le esperienze personali ed ambientali, orientando i bambini a cogliere i segni della vita cristiana, ad intuirne i significati, ad esprimere e comunicare le parole, i gesti, i simboli e i segni della loro esperienza religiosa. "Le attività in ordine all'insegnamento della religione cattolica, per coloro che se ne avvalgono, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini". I traguardi relativi all'IRC verranno pertanto distribuiti nei vari campi di esperienza per favorire la maturazione personale del bambino nella sua globalità.

ATTIVITÀ

Le attività della progettazione curriculare saranno elaborate collegialmente. Le proposte educative prendono vita attraverso attività di sezione e di intersezione. Per consentire il raggiungimento di tali finalità si è scelto di progettare utilizzando lo strumento delle Unità di apprendimento. Trasversalmente alla programmazione si svilupperanno attività progettuali inserite nel PTOF in linea con gli altri due ordini di scuola. Durante l'anno scolastico sono previste anche uscite didattiche, che coinvolgeranno tutti i bambini del plesso.

Ne deriva una metodologia basata su alcuni elementi fondamentali:

- la progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali;
- la valorizzazione della vita di relazione;
- la valorizzazione del gioco;
- la ricerca/azione e l'esplorazione;
- la mediazione didattica;
- l'utilizzo del problem solving
- role playing
- soluzione di problemi reali.

Per consentire agli alunni di conseguire i traguardi formativi previsti, è necessario che la scuola garantisca:

- clima sereno e accogliente
- contesto motivante
- apprendimento collaborativo
- inclusione.

In tale contesto il gioco farà da sfondo a tutte le attività in quanto strumento di apprendimento e relazione; particolare rilevanza verrà data anche all'esplorazione ed alla ricerca, attuando metodologie attive che rendano

l'alunno protagonista del suo percorso di crescita. Alla base del nostro agire quotidiano ci sarà pertanto un'intenzionalità didattica mirata alla valorizzazione delle seguenti metodologie:

metodo attivo e learnin by doing

Il bambino è protagonista attivo del processo educativo, attraverso il fare e l'esperienza diretta, interiorizzando, pensando e avendone consapevolezza (learning by thinking) operando, pensando, riflettendo, discutendo con sé stessi e con gli altri (cooperative learning) per sviluppare conoscenze e abilità cognitive, personali e sociali trasversali.

role playng

Il bambino, immedesimandosi nel gioco di ruolo e sperimentando tecniche specifiche (drammatizzazioni, sketch, scenette, interviste, discussioni, ecc.) mette in gioco tutta la sua persona, a livello fisico ed emotivo, sviluppando l'autostima e la creatività

metodo euristico partecipativo

"Trovare, scoprire", consiste nell'accompagnare e invitare il bambino a partecipare attivamente ai percorsi di scoperta e di ricerca-azione nel contesto del gruppo, accrescendo la sua autonomia, stimolando l'interesse, la curiosità e la collaborazione.

circle time

Consiste nel dialogare e discutere, seduti in cerchio, bambini e insegnante insieme, ascoltando, esprimendo opinioni ed emozioni, e discutendo per risolvere conflitti, sviluppare competenze linguistiche e relazionali e favorire la partecipazione e l'inclusione.

storytelling

È la narrazione in cui i bambini si raccontano e raccontano contenuti e messaggi, personali o legati a un racconto o a un evento, in modo emotivamente coinvolgente per conoscere sé stessi, per relazionarsi con gli altri e per comprendere la realtà, sviluppando competenze linguistiche e relazionali.

digital *storytelling*

È la narrazione realizzata con strumenti digitali; consiste nell'organizzare contenuti virtuali in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, dando così vita a racconti costruiti in vari formati digitali (video, audio, immagini, mappe, ecc.).

Peer education

Il gruppo dei pari, nel *peer to peer* e nel *peer tutoring,* ha un ruolo fondamentale nell'apprendimento per sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare e condividere, migliorando l'autostima, le competenze relazionali e comunicative, ma anche veicolando l'insegnamento delle *life skills*.

stem-steam-stream

Sviluppano le abilità di mettere in campo creatività e capacità di problem solving per acquisire competenze trasversali. È un paradigma educativo che nasce dall'acronimo riferito alle discipline della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM) a cui si è aggiunta l'arte (STEAM), basato su applicazioni reali e autentiche, partendo dal metodo scientifico applicato alla vita quotidiana, consente ai bambini.

outdoor training

È una metodologia basata sull'apprendimento esperienziale, che si sviluppa prevalentemente in attività all'aria aperta, in cui i bambini vengono coinvolti su un piano fisico, cognitivo, emozionale e relazionale.

didattica laboratoriale

È una metodologia attiva con la quale i bambini, attraverso l'esperienza, imparano gradualmente a porsi delle domande sull'efficacia delle procedure messe in atto, attivano le loro risorse per raggiungere degli obiettivi comuni, imparano a confrontarsi ed a collaborare.

DOCUMENTAZIONE

L'attività di documentazione consente di rendere visibile l'itinerario educativo che si compie nella scuola, sia ai soggetti coinvolti che agli interlocutori esterni. Lasciare tracce, costruire una memoria dei percorsi di formazione, consente oltre che a dare valore, effettuare una riflessione su ciò che è stato fatto e delineare prospettive future. Fotografie, brevi video, narrazioni, elaborati dei bambini verranno utilizzati per creare documentazioni *in itinere,* che contribuiranno alla progressiva definizione del percorso progettuale.

ORGANIZZAZIONE TEMPI

L'organizzazione dei tempi si sostanzia di scansioni temporali flessibili in:

- attività ludiche, che promuovono le relazioni e il rispetto per l'altro;
- attività didattiche che permettono l'esperienza e l'esplorazione di tematiche specifiche.

Il tempo scolastico inoltre è intenzionalmente organizzato per:

- salvaguardare il benessere psico-fisico del bambino;
- assegnare tempi adeguati alle esperienze educative;
- alternare attività che richiedono attenzione e concentrazione logica con quelle basate maggiormente su esperienze percettive.

Nei nostri plessi i tempi della giornata sono così suddivisi:

- *accoglienza:* si svolge nelle aule di riferimento e/o in spazi comuni e attraverso la mediazione dell'insegnante, diventa momento di rassicurazione ed emozione positiva;
- *gioco:* è la principale metodologia didattico-educativa, in quanto favorisce rapporti attivi e creativi sia a livello cognitivo che relazionale;
- *attività di routine:* costituiscono una serie di momenti che, si ripresentano quotidianamente e che scandiscono il ritmo garantendo al bambino sicurezza e serenità, permettono al bambino di socializzare ed esprimersi liberamente attraverso giochi liberi e di movimento, laboratori, STEAM;
- *merenda:* consumata a metà mattinata in orario antimeridiano e metà pomeriggio in orario pomeridiano da tutti i bambini;
- *attività di sezione omogenee o eterogenee:* permettono ai bambini di approfondire le competenze e le relazioni tipiche di ciascuna fascia di età; inoltre garantiscono uno scambio di relazioni anche con le figure di riferimento e una familiarità con gli spazi della scuola.
- *pranzo:* è un momento di convivialità che assume una valenza didattica in quanto consente di acquisire e interiorizzare alcune regole del vivere comune e una corretta educazione alimentare.

ORARIO DI FUNZIONAMENTO DEI PLESSI

L'orario è articolato su 40 ore settimanali, con una riduzione oraria di 12 minuti al giorno pari ad un'ora settimanale al fine di garantire giornalmente maggiore compresenza al fine di garantire una didattica innovativa e maggiormente efficace, con attività specifiche di potenziamento e tutoring, grazie alla collaborazione di due docenti. Questo approccio didattico permette al docente di svolgere attività sul singolo studente o su piccoli gruppi a seconda delle esigenze specifiche della sezione e di strutturare momenti di apprendimento ancor più efficaci, che vertano su una didattica "attiva" a livello interdisciplinare.

L'orario risulta così articolato:

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

L'orario svolto dalle ore 8:30 alle ore 16:00 prevede un turno antimeridiano (8:30- 13:30) e un turno pomeridiano (11:00-16:00), con rotazione settimanale delle insegnanti.

INCONTRI SCUOLA FAMIGLIA

Gli incontri con le famiglie verranno comunicati come previsto dal piano delle attività annuale, in base alle modalità adottate e avverranno secondo il seguente calendario:

- giovedì 26 ottobre 2023 dalle ore 16:15 alle ore 17:15 (Rinnovo Consiglio Intersezione)

- lunedì 18 dicembre 2023 dalle ore 17:00 alle ore 19:00

- lunedì 12 febbraio 2024 dalle ore 17:00 alle ore 19:00

- lunedì 22 aprile 2024 dalle ore 17:00 alle ore 19:00

- lunedì 10 giugno 2024 dalle ore 17:00 alle ore 19:00

Resta ferma la possibilità di comunicare con i docenti attraverso i canali sincroni e asincroni ufficiali della scuola (Google Meet, Registro Elettronico, WhatsApp, E-Mail).

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

Il plesso scolastico di Valle Ariana è situato nella periferia del paese ed è ubicato in un edificio che ospita anche la sezione primavera.
È costituito da 3 sezioni omogenee ed ospita 52 bambini e 9 insegnanti.

Le sezioni sono così organizzate:

- Sezione 1A -> tre anni
- Sezione 1B -> quattro anni
- Sezione 1C -> cinque anni

  - la sezione I A (tre anni) è costituita da 19 alunni (8 femmine e 11 maschi), tra cui 4 anticipatari 1 bambino diversamente abile;
  - la sezione IB (quattro anni) è costituita da 19 alunni (5 maschi e 14 femmine), tra cui 3 bambini anticipatari ed 1 bambina diversamente abile;
  - la sezione IC (cinque anni) è composta da 14 alunni (8 femmine e 6 maschi).

LE DOCENTI

INSEGNANTI	RUOLO	SEZIONI
MERCURIO BARBARA PELMONTI PINA MORETTI SILVIA IAFRATI ROSANNA	SOTEGNO IRC	IA
ARCI MARTINA SIMONELLI SIRIANA ZARRELLI ANTONELLA IAFRATI ROSANNA	SOSTEGNO IRC	IB

BORRACELLI PIERINA MINICILLO ROSA IAFRATI ROSANNA	IRC	IC

La valutazione

La valutazione rappresenta un momento fondamentale nel processo educativo - didattico ed ha una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evitando di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. L'insegnante comprende i livelli raggiunti dal bambino e calibra, identificandoli, i processi da promuovere, sostenere e rafforzare al fine di favorirne lo sviluppo e la maturazione. La valutazione ha anche la funzione di ottenere elementi di riflessione sul contesto di apprendimento e sull'azione educativa, nella prospettiva del loro continuo adattamento ai modi di essere, ai ritmi di sviluppo ed agli stili di apprendimento dei bambini. Essa prevede un momento iniziale di osservazione per delineare un quadro delle capacità individuali, momenti osservativi interni alle varie proposte didattiche riguardanti le capacità di relazione con gli altri e con la realtà oggettiva, che consentono di adeguare i percorsi didattici e un momento di verifica finale dell'attività educativa e didattica. L'osservazione comprende le aree dell'autonomia, della relazione, della motricità globale e quella linguistica ed ha lo scopo di raccogliere e riflettere sulle informazioni per programmare le attività educative didattiche. Essa parte dalla rilevazione dei bisogni di ogni bambino e comprende momenti di valutazione dei livelli di padronanza delle competenze al fine di orientare il percorso, rinforzare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità attraverso una logica di ricerca-azione. Al termine, attraverso un momento di verifica finale dell'attività educativa e didattica, si giunge a redigere il documento di valutazione volto ad evidenziare i processi di maturazione in termini di AUTONOMIA personale e nelle attività didattiche e di gioco e nel rapporto con i compagni, di IDENTITÀ rispetto al rapporto con le figure adulte, alla consapevolezza del proprio corpo, di COMPETENZA con riferimento alla capacità di ascolto, di attenzione e comprensione, di sviluppare interessi e curiosità, di compiere seriazioni e connessioni logiche, temporali e spaziali, di vivere e rielaborare esperienze significative sul piano emotivo e relazionale. Tra le dimensioni oggetto di osservazione e di valutazione è compresa anche la CITTADINANZA. Al termine di ogni quadrimestre, il team dei docenti effettua una valutazione che mira a verificare i traguardi raggiunti dal bambino in relazione a ciascun campo di esperienza mentre, al termine del triennio della Scuola dell'Infanzia, viene compilato un documento di valutazione che mira ad analizzare il raggiungimento dei traguardi delle competenze relative all'identità, all'autonomia e al comportamento. Gli specifici traguardi previsti e registrati nelle apposite griglie, rappresentano, ciascuno nel proprio campo di esperienza, un prezioso ed indispensabile indicatore delle abilità acquisite e dei livelli di apprendimento caratterizzanti ciascun alunno.

Le competenze sono valutate in tre livelli di padronanza di seguito riportati:

- livello A – Avanzato: il bambino/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli;
- livello B – Intermedio: il bambino /a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite;
- livello C – Base: il bambino/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

UNITA’ 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

PROGRAMMAZIONE STEM

PROGRAMMAZIONE ORIENTAMENTO

UNITA' DI APPRENDIMENTO N° 1

"CONOSCIAMOCI…

LA GIOIA DI STARE INSIEME"

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	*"CONOSCIAMOCI… LA GIOIA DI STARE INSIEME"*
Prodotti	Cartelloni, schede, dono da portare a casa, foto.
Competenze chiave europee	*Competenze culturali*
Competenza alfabetica funzionale.	• Padroneggiare gli strumenti espressivie lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativo- verbale invari campi di esperienza.
Competenza imprenditoriale.	• Collaborare e partecipare adattività collettive.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	• Individuare le trasformazioni naturalisu di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
Competenza personale, sociale e capacitàdi imparare ad imparare.	• 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.	• Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati edespressi 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 consapevolezzaed espressione culturale.	• Padroneggiare gli strumenti necessariad 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	
Abilità	*Conoscenze*
Competenza alfabetica funzionale. - Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle diverse situazioni comunicative; - Formulare domande appropriate e risposte inerenti al contestocomunicativo; - Verbalizzare il proprio vissuto seguendouno schema discorsivo; - Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali etemporali; - Sperimentare che il dialogo è fondatosulla reciprocità dell'ascolto.	• Lessico di base per la gestione di semplici comunicazioni orali. • La Costituzione
Competenza imprenditoriale • Superare la dipendenza dall'adulto; • Collaborare con gli altri; • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili; • Partecipare attivamente alle attività, aigiochi di gruppo, alle conversazioni; • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progettocomune; • Attribuire progressiva importanza agli altri ed ai loro bisogni; • Rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise.	• 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. - Comprendere le relazioni topologiche usando gli indicatori appropriati; - Localizzare persone e cose nello spazio; - Osservare ed esplorare attraverso l'usodi tutti i sensi; - 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.	• Concetti spaziali e topologici. Simboli, mappe, percorsi. • Ecosostenibilità • Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi • Mouse • Coding • Robotica educativa (Ape bee bot- mTiny)

- 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 -	• Software didattici.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. • 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.	• 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. - 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 inmodo 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.	• Regole fondamentali della convivenzanei gruppi di appartenenza. • Gioco simbolico. • Drammatizzazione, rappresentazione grafica, audio e corporea. • La Costituzione STEAM: • 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 - 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 attraversoil 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'ambient e della natura	• Principali forme di espressione artistica. Gioco simbolico. • 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	Il lavoro verrà svolto durante l'anno.
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, Ape bee bot- mTiny; Software didattici.
Valutazione	La valutazione sarà fatta attraverso l'osservazione diretta e sistematica iniziale, in itinere e finale.

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

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	Attività da svolgere durante l'anno.
2	Canzoncine, filastrocche, racconti.	Cd musicali, radio, storie.	
3	Caccia al tesoro.	Ambienti della scuola. Macchina fotografica.	
4	Un prato di regole: produzione di un cartellone.	Colla, pittura, forbici.	
5	Realizzazione di un dono da portare a casa.	Colla, forbici, cartoncini colorati, stecchette di gelato.	

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 SÉ E L'ALTRO Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio èPadre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per svilupparеun positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differentitradizioni 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 vissutoreligioso.

Abilità	*Conoscenze*
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 rielaborandoleattraverso 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. - Gesti 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 leregole stabilite nel gruppo.	**5 anni** - Sperimentare relazioni comunicativecon 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 inpiccolo 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
Titolo UdA In cammino per incontrare Te. 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 canzoncine, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, 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 alleattività.

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente

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

BILANCIO DELL'ESPERIENZA

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA E SUA FORZAGENERATIVA
– Imprevisti positivi e loro utilizzo anche possibile – Criticità e loro risoluzione – Condizioni di trasferibilità – Altro…

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°2

" STAGIONI DI EMOZIONI"

<table>
<tr><th colspan="2">UNITA' DI
APPRENDIMENTO</th></tr>
<tr><td>Denominazione</td><td>"STAGIONI DI EMOZIONI"</td></tr>
<tr><td>Prodotti</td><td>Canzoni, schede, cartelloni, produzione grafico pittorica</td></tr>
<tr><th>Competenze chiave europee</th><th>Competenze culturali</th></tr>
<tr><td>COMPETENZA
ALFABETICA
FUNZIONALE

• Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza
• Comprendere testi di vario tipo</td><td>I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
• 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 analogietra i suoni ed i significati.
• Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offrespiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole.
• Svolge semplici compiti secondole indicazioni date.
• Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</td></tr>
</table>

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ● 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 descriverele osservazioni o le esperienze. ● Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali egli organismi viventi. ● Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti e nella natura.	LA CONOSCENZA DEL MONDO ● Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi: tipologia, forma, colore e grandezza; neidentifica 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 quotidianenel tempo della giornata scolastica ● Riconosce il ciclo della giornata: giorno/notte, prima/dopo. ● Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosapotrà 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. STEAM: • Approfondisce gli aspetti specifici delle stagioni. • Osserva gli aspetti e gli elementi della natura, formulando delle ipotesi. • Osserva le fonti naturali delle energie alternative.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARAREAD IMPARARE ● 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.	TUTTI ● Individua relazioni tra oggetti ed avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti ● Ricava informazioni dalle spiegazioni, dagli schemi, dalle tabelle e dai filmati.

COMPETENZA IN MATERIADI CITTADINANZA	IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI
• 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 econ 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	• 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 personalee 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 dirittie doveri e delle regole del vivere insieme. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e 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, sostenerele 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 ● Assumere e portare a termine compiti e iniziative	TUTTI ● 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 ● 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'esperienza le 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 ● Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio delcorpo 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 giornataa 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	DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
● 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 riposte 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 elinguistico dei bambini stranieri. ● Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri. ● Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi.	● Elementi di base delle funzioni della lingua. ● Lessico fondamentale per la gestionedi semplici comunicazioni orali. ● Principali strutture della lingua italiana. ● Elementi di base delle funzioni della lingua ● Lessico fondamentale per la gestionedi semplice comunicazione orale. ● Principi essenziali di organizzazionidel 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

● Sviluppare il rispetto per sé, pergli 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 dialogoè fondato sulla reciprocità dell'ascolto.	

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
• Raggruppare secondo criteri (datio personali). • Mettere in successione ordinata fattie 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 ed 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.	• Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione,di contemporaneitàe 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. • Ecosostenibilità • Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi • Mouse • Coding • Robotica educativa (Ape bee bot- mTiny)

● 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	● Software didattici.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARAREAD IMPARARE ● Rispondere a domande su un testoo 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 occorrenteed i compiti da svolgere sulla basedelle 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.	TUTTI ● Semplici strategie di memorizzazione e riflessione su quanto visto, detto,fatto o ascoltato. ● La Costituzione

COMPETENZA IN MATERIADI CITTADINANZA ● 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 rispettarele 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 giovanie quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. ● Conoscere l'ambiente. ● Rispettare le norme per la sicurezza ela 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 ingruppo, valorizzandola collaborazione. ● Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna; utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI ● Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato e comunitàdi appartenenza. ● Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe. ● Regole per la sicurezza a scuolae nell'ambiente. ● La Costituzione

- Vivere le prime esperienze di cittadinanza, scoprendo l'altro da sé; Accostarsi al primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti.	

COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti ● Giustificare le scelte con semplici spiegazioni ● Formulare proposte di lavoro e di gioco ● Confrontare la propria idea con quella altrui ● Conoscere i ruoli nei diversi contestidi vita, di gioco, di lavoro ● Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza ● Effettuare semplici indaginisu fenomeni di esperienza ● Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro ● Ripercorrere verbalmente le fasidi un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti Attribuire progressiva importanza agli altri ed ai loro bisogni; Rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise 	TUTTI ● Regole della discussione ● I ruoli e la loro funzione ● La Costituzione

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONECULTURALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI
● Assistere a video, ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo con il corpoed eseguire semplici coreografie ● Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpoconsente. ● 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 attivitàdi gioco simbolico. ● Esprimersi e comunicare conil linguaggio mimico-gestuale. ● Utilizzare i diversi materiali. ● Impugnare differenti strumenti, ritagliare. ● Padroneggiare gli schemi motori staticie dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare. ● Coordinare i movimenti inattività che implicano l'uso di attrezzi. ● Coordinarsi con gli altri nei giochidi gruppo rispettando la propria e la sicurezza altrui. ● 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	● 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

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'ambient e dellanatura.	● La Costituzione
Utenti destinatari	Bambini della scuola dell'Infanzia 3-4-5 anni
Prerequisiti	Conoscenza dell'ambiente naturale e circostante

Fase di applicazione	Attività di sezione e/o di intersezione.
Tempi	Settembre-giugno
Esperienze attivate	Giochi Attività ludico-motorie Drammatizzazioni Realizzazione di cartelloni e manufatti Visione di filmati Osservazione diretta Manipolazione
Metodologia	Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e dii gruppo, drammatizzazione, conversazioni relative alleesperienze attivate, attività motorie, esperienze sensoriali, giochi individuali e di gruppo,CODING.
Risorse umane	Tutte le docenti e le risorse umane presenti nel plesso
Strumenti	• Materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette, Ape bee bot, mTiny, software didattici.
Valutazione	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 edosservazioni dirette, Ape bee bot- mTiny, software didattici. **Criteri di valutazione:** schede, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni,produzioni grafico-pittoriche, esperienze multisensoriali, partecipazione attiva alleattività.

PIANO DI LAVORO UDA

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Tempi
1	Ascolto di filastrocche A partire da una storia narrata o letta dall'adulto, ricostruire le azioni dei protagonisti; individuare le fasi salienti dellastoria ed i sentimenti da essi vissuti, mediante discussione di gruppo	Racconti Immagini Conversazioni libere e guidate Canzoni, Filastrocche, Cd, Dvd Indovinelli	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento

	Memorizzare semplici filastrocche, girotondie canzoncine Leggere e comprendere messaggi iconografici		
2	Osservare i cambiamenti climatici e comprendere le caratteristiche dei principali agenti atmosferici Esplorare il paesaggio circostante, classificare i suoni ele fonti di emissione (acqua, vento, pioggia, ecc..) Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarnele sequenze e verbalizzarle	Osservazione diretta Esperienze multisensoriali Contenitori, bicchieri, acqua, bottiglie, coloranti,per poter effettuare piccoli esperimenti foto, scatole di cartone rulli, tempere, colori digitali pastelli, colla, forbici, cartoncini, bucatrice fustellatrici Foto di condizioni meteo diverse: pioggia, vento, sole, foschia, neve, etc.. Schede Pregrafismi	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento
3	Osservare i cambiamenti nella natura e scoprire come i cambiamenti climatici influenzanole abitudini dell'uomo (abbigliamento e giochi stagionali);di alcuni animali (il letargo, il risveglio).	Raccolta foglie Uscite in cortile Schede Foto, abbigliamento stagionale, riviste, giornali, visione di DVD, pennelli, tempere, colori, cartoncini, pasta, pasta di sale e/o di bicarbonato, cartoni	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla stagione di riferimento
4	Scoprire come le stagioni influenzano la	Frutta di stagione	Attività da svolgere durante l'anno, in

	vita delle piante e degli alberi (caduta delle foglie, germogli, fioritura,etc)	Piante di vario genere Immagini Foto Riviste Schede Pregrafismi Cartelloni Video Pc	base alla stagione di riferimento

	Osservare e scoprire le caratteristiche di alcuni frutti di stagione: i sapori, profumi della natura attraverso esperienze multisensoriali (osservare, toccare, annusare, manipolare) Raccogliere foglie e raggrupparle secondole indicazioni date.		
5	Mi muovo attraverso le stagioni : giochi motori, percorsi strutturati, giochi di squadra	Materiale strutturato per percorsi psicomotori Palestra Schede Schede di pregrafismo	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	
Denominazione	I DONI DI DIO
Prodotti	Produzioni grafico-pittoriche, cartelloni, schede, canzoni.
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, SOCIALEE 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 ESPRESSIONECULTURALI	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 ilproprio vissuto religioso.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità	*Conoscenze*
3 anni – Il bambino si apre all''osservazione della natura con interesse e meraviglia. Il bambino si apre al rispetto e alla gratitudineper il Creato.	**3 anni** – Ascolta il racconta 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 glianimali racconto 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 coseche 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 anniil bambino riconosce il creato come un dono prezioso di Dio Padre, degno di meraviglia, gratitudine e rispetto. Il bambinosa esplorare l'ambiente che lo circonda. Si aprealla 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 degliuomini	**5 anni** Racconto biblico della creazione che narra le bellezze, le meraviglie del mondo checi 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 immaginisulle meraviglie della natura, Conversazione e riflessioni spontanee e guidate sulle forme di vita che ci circondano. Verbalizzare e classificareciò 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 alleesperienze

Risorse umane	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 osservazionidirette.
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI
Titolo Uda I doni di Dio **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, verbalizzare, drammatizzare, ordinare, seriare,quantificare classificare partecipare, condividere , collaborare. **Risorse (strumenti, consulenze, opportunità):** Tutte le docenti le risorse umane presentinel 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 alleattività.

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…**

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N° 3*"LE FESTIVITÀ"*

<table>
<tr><th colspan="2">UNITA’ DI
APPRENDIMENTO</th></tr>
<tr><td>Denominazione</td><td>LE FESTIVITÀ</td></tr>
<tr><td>Prodotti</td><td>Canzoni, schede, cartelloni, produzione grafico pittorica</td></tr>
<tr><th>Competenze chiave europee</th><th>Competenze culturali</th></tr>
<tr><td>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
• Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabiliper gestire l’interazione comunicativa verbale in vari campid’esperienza
• Comprendere testi di vario tipo</td><td>I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
• 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 analogietra i suoni ed i significati.
• Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offrespiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne le regole.
• Svolge semplici compiti secondole indicazioni date.
• Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</td></tr>
</table>

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA ● 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 descriverele osservazioni o le esperienze ● Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti e nella natura.	LA CONOSCENZA DEL MONDO ● Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi: tipologia, forma, colore e grandezza; neidentifica 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. ● Sa collocare le azioni quotidianenel tempo della giornata scolastica ● Riconosce il ciclo della giornata: giorno/notte, prima/dopo. ● Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosapotrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARAREAD IMPARARE ● 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.	TUTTI ● Individua relazioni tra oggetti ed avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali…) ● Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti ● Ricava informazioni dalle spiegazioni, dagli schemi, dalle tabelle e dai filmati.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI
● 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 econ 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	● 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 personalee 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 dirittie doveri e delle regole del vivere insieme. ● Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e 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, sostenerele 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 • Assumere e portare a termine compiti e iniziative	TUTTI • Collabora e partecipa alle attività collettive. • Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONECULTURALE ● Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivie multimediali. ● Conoscere il proprio corpo. ● Padroneggiare abilità motoriedi base in situazioni diverse. ● Padroneggiare abilità motoriedi 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 linguaggiodel 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 schema 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 dellascuola e all'aperto. ● Controlla l'esecuzione del gesto, valutail 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 rischied è in grado di evitarli. STEAM: ● Ascolta, comprende, canta, realizza disegni e lavoretti creativi inerenti l'argomento.
ABILITÀ	CONOSCENZE

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
• 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 riposte 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 elinguistico dei bambini stranieri. • Esprimere emozioni e sentimenti verso gli altri.	• Elementi di base delle funzioni della lingua. • Lessico fondamentale per la gestionedi semplici comunicazioni orali. • Principali strutture della lingua italiana. • Elementi di base delle funzioni della lingua • Lessico fondamentale per la gestionedi semplice comunicazione orale. • Principi essenziali di organizzazionidel discorso. • Principali connettivi logici. • Lessico di base su argomenti di vita quotidiana. • Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di usocomune • La Costituzione

● Comunicare emozioni, usando linguaggi diversi. ● Sviluppare il rispetto per sé, pergli 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 dialogoè fondato sulla reciprocità dell'ascolto.	

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
● Mettere in successione ordinata fattie 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 ed 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	● Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione,di contemporaneitàe 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 educativi

COMPETENZA PERSONALE,SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE ● Rispondere a domande su un testoo 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 sé stessi, degli altri e dell'ambiente; Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute, nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita.	TUTTI ● Semplici strategie di memorizzazione e riflessione su quanto visto, detto,fatto o ascoltato. ● La Costituzione

COMPETENZA IN MATERIADI CITTADINANZA ● 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 rispettarele regole, i ritmi e le turnazioni ● Partecipare attivamente alle attivitàed 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 giovanie 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 ingruppo, valorizzandola 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.	IL SÈ E L'ALTRO - TUTTI ● Conoscenza di ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato e comunitàdi appartenenza. ● Regole fondamentali della convivenza e del lavoro in classe. ● Regole per la sicurezza a scuola e nell'ambiente. ● La Costituzione

COMPETENZA IMPRENDITORIALE ● Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti ● Confrontare la propria idea con quella altrui ● Conoscere i ruoli nei diversi contestidi vita, di gioco, di lavoro ● Effettuare semplici indaginisu fenomeni di esperienza ● Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro ● Ripercorrere verbalmente le fasidi un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti ● Attribuire progressiva importanza agli altri ed ai loro bisogni; Rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise.	TUTTI ● Regole della discussione ● I ruoli e la loro funzione ● La Costituzione

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONECULTURALE	IMMAGINI, SUONI, COLORI
● Assistere a video, ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo con il corpoed eseguire semplici coreografie ● Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpoconsente. ● 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 disposizionee utilizzarli in modo personale. ● Partecipare attivamente ad attivitàdi gioco simbolico. ● Esprimersi e comunicare conil 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'ambient e della natura	● 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

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

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: LE FESTIVITÀ

In che modo (singoli, gruppi..): Circle time, cooperative learning, didattica laboratoriale, lavoro individuale e dii 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, Ape bee-bot, mTiny, software educativi.
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	Ascolto di filastrocche 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 essivissuti, mediante discussione di gruppo Memorizzare semplici filastrocche, girotondi e canzoncine Leggere e comprendere messaggi iconografici	Racconti Immagini Conversazioni libere e guidate Canzoni, Filastrocche, Cd, Dvd Indovinelli	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento
2	Riconoscere simboli, origini e tradizioni del proprio Paese e dei Paesi stranieri Fare semplici indagini sul vissuto o sulle tradizioni intervistandole fonti presenti nella propria famiglia. Eseguire semplici esperimenti scientifici derivanti da osservazioni e descrizioni, illustrarne	Osservazione diretta Esperienze multisensoriali Storie narrate, DVD, schede. Schede di Pregrafismo	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento

	le sequenze e verbalizzarle		

3	Favorire la nascita di un sentimento di appartenenza ad una comunità che susciti disponibilità alla parte cipazione ed alla condivisione.	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.	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento.
4	Conoscere gli altri attraverso i giochi corporei. Realizzare giochi a squadre che prevedono modalità collaborative e di sano agonismo.	Materiali di psicomotricità; giochi di movimento liberi e guidati; giochi strutturati; giochi musicali	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento.
5	Identificare concetti topologici:dentro-fuori, sopra-sotto, davanti-dietro. Coordinazione corporea e motoria; organizzazione spaziale. Seriazione. Percorsi e giochi trale festività drammatizzate negli spazi scolastici. Preparazione di addobbi e simboli per le diverse festività.	Schede di pregrafismo; balli; giochidi movimento; attività di sezione; materiali di facile consumo. Percorsi. Labirinti gioiosi con la metodologia CODING Canti a tema	Attività da svolgere durante l'anno, in base alla festività di riferimento.

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 donoda portare casa.
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, persviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALEE 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 comunitàdi uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé esperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONECULTURALI	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 ilproprio vissuto religioso.

Abilità	*Conoscenze*
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. Lamia casa, la mia famiglia. L'infanzia di Gesù nella famiglia di Nazareth. Parallelo tra la vitadel 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 tempodi 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 costumial tempo di Gesù, famiglia- scuola cibo- giochi). Racconto del battesimo di Gesù.

Utenti destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia 3-4-5.
Prerequisiti	Conoscenze inerenti alla tematica Natalizia
Fase di applicazione	Giornate dedicate
Tempi	Dicembre – Gennaio
Esperienze attivate	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
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
Titolo UdA Natale, una Festa di Gioia…Tutti crescono (l'infanzia di Gesù) **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 inerenti la ciclicità delle stagioni, verbalizzare,drammatizzare, ordinare, seriare, quantificare classificare partecipare, condividere, collaborare. Ascoltare e memorizzare le canzoncine. **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 alleattività.

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente

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

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	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, persviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALEE 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 comunitàdi uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé esperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	TUTTI
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONECULTURALI	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 ilproprio vissuto religioso.

Abilità	*Conoscenze*
3 anni – Il bambino sa riconoscere letrasformazioni della natura. Conoscere ilracconto 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.	3 anni - Osservazione della natura che cambiae si trasforma. Lettura di immagini sui simbolie 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.
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.	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.
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 ledifferenze tra il suo Battesimo e quello diGesù. Sa riconoscere la Chiesa tra le altre cosedel paese	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 Pasquaalle 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.

Utenti destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia 3-4-5.
Prerequisiti	Conoscenze inerenti alla tematica della Pasqua
Fase di applicazione	Giornate dedicate
Tempi	Aprile- Maggio-Giugno
Esperienze attivate	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. Attività: 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 alleesperienze.
Valutazione	Verifica iniziale, in itinere finale

CONSEGNA AGLI STUDENTI
Titolo uda La Natura si Risveglia…e Gesù Risorge. Maria: Madre di Gesù e della Chiesa **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 inerenti all'argomento, verbalizzare, drammatizzare,ordinare, seriare, quantificare classificare partecipare, condividere, collaborare. **Risorse (strumenti, consulenze, opportunità):** Tutte le docenti le risorse umane presentinel 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.

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE
dello studente

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

BILANCIO DELL'ESPERIENZA

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA E SUA FORZAGENERATIVA
– 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"

<table>
<tr><th colspan="2">UNITA’ DI APPRENDIMENTO</th></tr>
<tr><td>Denominazione</td><td>UN MONDO A COLORI</td></tr>
<tr><td>Prodotti</td><td>Produzioni grafico-pittoriche, manufatti, cartelloni, schede.</td></tr>
<tr><th>Competenze chiave europee</th><th>Competenze culturali</th></tr>
<tr><td>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
● 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 comunicativaverbale in differenti situazioni.
● Comprendere testi di vario tipo lettida altri.
● Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</td><td>I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI
• Comunica ed esprime bisogni, emozioni, pensieri attraverso il linguaggio verbale
• Usa il linguaggio verbale nelle interazionicon i coetanei e con gli adulti, dialogando, chiedendo spiegazioni, spiegando
• Racconta, inventa ascolta e comprendele 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 lealtre 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 linguaggioverbale</td></tr>
</table>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ● Tutte quelle competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale. La competenza civica e in particolare la conoscenza di concetti e strutture sociopolitici (democrazia,giustizia, uguaglianza, cittadinanza ediritti civili) dota le persone degli strumenti per impegnarsi a una partecipazione attiva e democratica.	IL SE'E L'ALTRO ● Si rende conto dei diversi punti di vistae sa tenerne conto, gioca in modo costruttivo e creativo
Consapevolezza ed espressione culturale Implica 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.	IMMAGINI, SUONI, COLORI - TUTTI ● Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpoconsente ● Inventa storie e sa esprimere attraversola drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALEE CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE Abilità di perseverare, di organizzare il proprio lavoro sia a livello individuale che in gruppo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni; consapevolezza relativa al proprio processo diapprendimento: identificazione dei metodi e opportunità e capacità di superare gli ostacoli;assimilazione di nuove conoscenze e abilità da applicare anche in contesti diversi; motivazione e fiducia nelle proprie capacità	TUTTI ● 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 tempoe del proprio lavoro STEAM: ● Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE Saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacitàdi pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. Essa includere la consapevolezza dei valori etici e promuovereil buon governo.	TUTTI • Prende iniziative di gioco e di lavoro; • collabora e partecipa alle attività collettive. • Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Abilità	*Conoscenze*
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	I DISCORSI E LE PAROLE -TUTTI
• 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 utilizzodi nomi, verbi, aggettivi, avverbi. • Analizzare e commentare disegni, fotoe 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.	• Principali strutture della lingua italiana. • Elementi di base delle funzioni della lingua. • Lessico fondamentale per la gestionedi semplici comunicazioni orali. • Principi essenziali di organizzazionedel discorso. • Principali connettivi logici. • Parti variabili del discorso ed elementi principali della frase semplice • La Costituzione

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA -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 termineun'attività nei tempi stabiliti. - Organizzarsi nel gioco. - Assumere un ruolo nel gioco simbolico. - Fare giochi imitativi. - Partecipare a giochi organizzati di gruppo. - Rispettare leregole 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.	IL SE' E L'ALTRO – TUTTI • 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 doverie sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole • Riferire propri stati d'animo e riconoscerlisugli altri; esprimerli in modo appropriato • La Costituzione
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONECULTURALE	IMMAGINI SUONI COLORI

- 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 rispettarei margini e i contorni di un'immagine; - Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei coloriprimari; - 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 copro, la vocecon oggetti e semplici strumenti musicali. • Porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambient e della natura	• 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	
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALEE CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE Acquisire ed interpretare l'informazione. individuare collegamenti e relazioni; 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 principalidi un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti ofilmati 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. 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. Prestare attenzione al punto di vista dell'altroe 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.	Campi d'esperienza: TUTTI • 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. • Ecosostenibilità • Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi • Mouse • Coding • Robotica educativa (Ape bee bot- Mtiny) • Software educativi.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Campi d'esperienza: TUTTI

• Sa lavorare in gruppo valorizzando la collaborazione; • I ruoli e la loro funzione; • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici); • Fasi di un'azione; • Modalità di decisione; • Attribuire progressiva importanza agli altried ai loro bisogni; • Rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise.	• Prendere iniziative di gioco e di lavoro; • Collaborare e partecipare alle attività collettive; • Osservare situazioni e fenomeni formulare ipotesi e valutazioni; • Individuare semplici soluzioni a problemidi esperienza; • Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità; • Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito ola realizzazione di un gioco; • Esprimere valutazioni sul proprio lavoro esulle proprie azioni. • 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, ossevazioni dirette.
Metodologia	Circle time, cooperative learning, brainstorming, lavoro in piccolo gruppo.
Risorse umane	Le insegnanti della scuola dell'infanzia

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Strumenti	Racconti, canzoncine, libri d'arte, quaderni da colorare, cartelloni, foglibianchi, carta velina, cartoncini colorati, giornali, riviste, colori alimentari e colori di uso comune: gessi, cere, pastelli, pennarelli, tempere, acquerelli, Ape bee bot-mTiny, software didattici.
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

Le 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 insezione 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, persviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALEE 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 ilproprio vissuto religioso.

Abilità	*Conoscenze*
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 diGesù.	**3 anni** - Conoscere la figura di Gesù adulto, chesta con la gente. – il battesimo di Gesù. Vederein 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. Ilbambino sa apprezzare gli insegnamenti di Gesù.	**4 anni -** Conoscere la figura di Gesù adulto, chesta con la gente. Il battesimo nel fiume Giordano. Vedere in Gesù un esempio di amoree 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, chesta 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 disemplici miracoli.

Utenti destinatari	Bambini della scuola dell'infanzia 3-4-5.
Prerequisiti	Disponibilità all'ascolto, comprensioni dei messaggi, rielaborazione della comunicazione
Fase di applicazione	Giornate dedicate
Tempi	Febbraio -Marzo
Esperienze attivate	Ascolto del racconto delle parabole e dei miracoli. Drammatizzazione,attività grafiche-pittoriche, conversazioni in piccolo gruppo. Attività: Canti Drammatizzazione Visioni di filmati Osservazione diretta
Metodologia	Circle time, cooperative learning, lavoro individuale e di gruppo, drammatizzazione, coding, conversazione relative alleesperienze
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
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 presentinel plesso, materiale di facile consumo, risorse multimediali, esperimenti ed osservazioni dirette. **Criteri di valutazione:** schede, conversazioni libere e guidate, drammatizzazioni, produzionigrafico-pittoriche, esperienze multi sensoriali, partecipazioni attiva alle attività.

BILANCIO DELL'ESPERIENZA

RIFLESSIONI SULL'ESPERIENZA E SUA FORZAGENERATIVA
– Imprevisti positivi e loro utilizzo anche possibile – Criticità e loro risoluzione – Condizioni di trasferibilità – Altro…

PROGRAMMAZIONE STEM

Sezione coinvolte tutte

Attività/Progetto STEM	Discipline coinvolte	Competenze STEM	Periodo di svolgimento	Compito di realtà / prova autentica/ output (vedi Linee guida STEM p.11)
"Io, Bot@nico in erba"	Tutti i campi di esperienza	Promuovere l'esperienza laboratoriale come metodologia di apprendimento stimolante ed inclusiva.	annuale	Il cartellone delle piante Dalla semina al grano Dal grano ai biscotti
"Happy green"	Tutti i campi di esperienza	Favorire lo sviluppo di abilità pratiche. Valorizzare l'interesse per il mondo circostante	annuale	Visita al vivaio Creo con i semi Decoro con i fiori
Il giardino sensoriale	Tutti i campi di esperienza	Avviare all'esplorazione vissuta in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali.	annuale	Visita alla fattoria didattica I barattoli delle spezie
Il gioco si fa serio… monto, smonto , rimonto, così creo.	Tutti i campi di esperienza	Avviare alla creazione per scoprire toccando, smontando, costruendo, ricostruendo meccanismi e strumenti STEM. Incentivare attività che incoraggino fantasia e creatività.	annuale	Esploro e creo nel parco delle competenze STEAM

Giochiamo con il coding	Tutti i campi di esperienza	Avviare all'apprendimento delle nuove tecnologie come facilitatori della conoscenza, stimolando attraverso la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati e la creazione di un pensiero critico .	annuale	Gioco e imparo con Bee-Boot

Indicare strumenti STEM da utilizzare: *(barrare casella corrispondente a sx)*	METODOLOGIE PREVISTE (vedi Linee guida STEM pp 6-10)
[] Drone educativo programmabile	[X] Laboratorialità e learning by doing
[ ] Schede programmabili e set di espansione	[X] Problem solving e metodo induttivo
[X] Kit didattico per le discipline STEM	[X] Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa
[ ] Stampante 3D con incisore laser	[X] Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo
[X] Kit robotica educativa	[X] Promozione del pensiero critico nella società digitale
	[X] Adozione di metodologie didattiche innovative

PROGRAMMAZIONE ORIENTAMENTO: Un mondo dentro ad un libro.

Sezione coinvolte tutte

Unità didattiche orientative	Campi di esperienza coinvolti	Competenze orientative	Periodo di svolgimento	Numero di ore
Tu leggi…io volo	Tutti	Sviluppare una padronanza d'uso adeguata all'età della lingua italiana ed arricchire e precisare il proprio lessico; -ascoltare e comprendere la narrazione e la lettura di storie; -riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta; - esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività; - osservare e leggere le immagini - arricchire e precisare il proprio lessico.	Annuale	15

Legger…mente: percorso steam education. STEAM scientifico (Dall'albero alla carta) STEAM creativo (Dalla carta al libro) Storytelling : " Ti stravolgo una fiaba".	Il corpo e il movimento Discorsi e le parole Immagini, suoni e colori La conoscenza del mondo	Conoscere e sviluppare il metodo scientifico nella pratica quotidiana; -sperimentare la soggettività delle percezioni; - sviluppare il pensiero critico; -sviluppare la capacità di attenzione e riflessione; -vivere l' errore come una risorsa ed un'opportunità ; -chiedere spiegazioni; -raccontare,discutere,dialogare; -usare il linguaggio per progettare le attività e definirne le regole; -inventare storie e saperle esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno e la pittura; utilizzare materiali ,strumenti, tecniche espressive e creative - esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie -inventare storie partendo da immagini ed esprimerle e rappresentarle attraverso il disegno; -sviluppare il pensiero divergente.	Semestrale	6
Leggiamoci : alfabetizzazione emotiva	Il sè e l'altro Immagini, suoni e colori	Sviluppare fiducia e motivazione nel comunicare e nell'esprimere agli altri le proprie emozioni; -iniziare a controllare le proprie esigenze ed i propri sentimenti; -raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il proprio comportamento ed averne rispetto; -riflettere, confrontarsi , discutere con gli altri, avere consapevolezza dell'esistenza dei diversi punti di vista e tenerne conto, giocare in modo costruttivo e creativo; -comunicare, esprimere emozioni, raccontare ,utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente; - collaborare adeguatamente nel gruppo integrandosi nella realtà sociale; - comunicare emozioni utilizzando linguaggi diversi, scoprendo che insieme si esprimono e/o si superano meglio; - stabilire relazioni positive personali e di gruppo; - accogliere la diversità come un valore positivo - lavorare in gruppo valorizzando la collaborazione, comprendere i bisogni degli altri ed accettare eventuali limitazioni; - crescere insieme agli altri in una prospettiva interculturale.	Annuale	9