

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO				
Compito di realtà	1° UDA: UN MAGICO VIAGGIO INSIEME...			
1° quadrimestre	<p>Anni 3: Realizzazione di un cartellone sulle regole a scuola</p> <p>Anni 4: Merenda sana</p> <p>Anni 5: "Costruzione" di un PC con materiale di recupero</p>			
Competenze chiave e relativi profili in uscita primo ciclo	Traguardi	Abilità	Conoscenze	Atteggiamenti
COMPETENZA PERSONALE SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE Possiede una ricchezza di conoscenze dichiarative e procedurali ed è in grado di ricercare nuove informazioni. È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati. Condivide le emozioni con i pari, interagisce rispettandone le diversità	<p>Giocare in modo costruttivo e creativo con i coetanei, confrontarsi, ascoltare e tener conto del proprio e altrui punto di vista.</p>	<p>Ascoltare e interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro e nell'ambiente. Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti. Partecipare attivamente alle attività. Adottare comportamenti socialmente accettabili</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.</p> <p>La realtà che lo circonda.</p> <p>Le emozioni</p>	<p>Gioca in modo costruttivo e collaborativo</p>
	<p>Acquisire ed interpretare l'informazione</p> <p>Conoscere le principali tipologie di</p>	<p>Memorizzare le informazioni</p> <p>Riconoscere gli</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Le principali parti del computer e le sue</p>	<p>Recita a memoria rime poesie e</p>

<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Utilizza in forma coerente e creativa i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione Descrive situazioni, criticità e propone soluzioni. Comunica in forma intenzionale e creativa Condivide con i compagni dispositivi e applicativi a sua disposizione cooperando e collaborando</p>	<p>dispositivo tecnologico.</p>	<p>elementi basilari che compongono uncomputer, riconosce la LIM e il tablet.</p> <p>Accendere e spegnere computer/tablet/monitor</p>	<p>funzioni.</p> <p>Strumenti tecnologici: LIM, computer, tablet, smartphone. Coding Semplici funzioni del computer.</p>	<p>filastrocche.</p> <p>Riconosce i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.</p>
<p>COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <p>Riflette si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei diversi contesti. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente in cui vive.</p>	<p>Comprende la necessità delle regole, e riflette sui diritti e i doveri.</p>	<p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse.</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada ...</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>Regole per un consapevole uso dei mezzi tecnologici.</p> <p>Diritti e doveri.</p>	<p>Accetta le regole poste, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Gioca e lavora con gli altri bambini.</p>

		pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi.		
COMPETENZA DIGITALE Utilizza in forma coerente e creativa i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione Descrive situazioni, criticità e propone soluzioni .Comunica in forma intenzionale e creativa Condivide con i compagni dispositivi e applicativi a sua disposizione cooperando e collaborando	Utilizzare in modo corretto le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti e acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.	Eseguire giochi ed attività di tipo logico, matematico, linguistico e topologico con i dispositivi digitali. Visionare immagini, opere artistiche, documentari, rappresentazioni e prodotti multimediali al computer, tablet e LIM. Utilizzare il pensiero computazionale decifrando il codice dato.	Coding e conoscenza dello specifico linguaggio: frecce di direzione, numeri	Con la supervisione dell'insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA Riflette si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei diversi contesti. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente in cui	Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandole.	Manifestare empatia, rispettando gli altri ed i loro tempi. Riconoscere l'altro diverso da sé Collaborare con gli altri per un progetto comune. . Accettare e rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni. Manifestare senso di appartenenza (Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole della vita e del lavoro in classe	Sperimenta semplici strumenti di cittadinanza che favoriscano il rispetto di valori e regole condivise da praticare nei comportamenti e nelle relazioni quotidiane.

vive.		riconoscere i compagni, le maestre, i luoghi, i materiali ed i ruoli)		
Utenti destinatari	Alunni dai tre ai cinque anni			
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di ascolto • Motivazione a conoscersi e disponibilità a farsi conoscere. 			
Fase di applicazione	1fase:presentazione dell'argomento 2fase: accertamento dei prerequisiti 3 fase: produzione 4 fase: valutazione del percorso			
Tempi	1° quadrimestre: DA OTTOBRE A GENNAIO 2° quadrimestre: DA FEBBRAIO A MAGGIO			
Esperienze attivate	Conversazioni – discussioni – confronti – osservazioni – riflessioni - visione di filmati - manipolazione di materiali riciclati - attivazione di buone pratiche – esperienze – proposte- concorsi-gare-laboratori-convegni-uscite didattiche-incontri con esperti-Open Day.riflessioni sul proprio comportamento e nei rapporti con l'altro.--percorsi per lo sviluppo delle competenze STEM/STEAM.			
Metodologia	brainstorming, attività laboratoriali, individuali, di coppia , problem solving, tutoraggio,circle time,didattica digitale Conversazioni e discussioni , riflessioni guidate, interdisciplinarietà			
Risorse umane interne esterne	Docenti,collaboratori/esperti esterni/enti e associazioni/famiglie			
Strumenti	Pc Lim, materiale strutturato e non			
Valutazione	Rubriche valutative, griglie .			
Ampliamento offerta formativa Progetti attivati	<ul style="list-style-type: none"> • CONCORSI/INIZIATIVE IN ACCORDO CON ENTI LOCALI • INCONTRI CON ESPERTI 			
	Per gli alunni DA, in base al PEI predisposto, dove necessario, i docenti personalizzeranno le griglie di osservazione sistematiche e la griglia di valutazione degli apprendimenti con relativa rubrica da allegare alla Progettazione.			

Rubrica di valutazione

Scuola dell'infanzia

Compito di realtà:

Anni 3: Realizzazione di un cartellone
sulle regole a scuola

Anni 4: Merenda sana

Anni 5: "Costruzione" di un PC con
materiale di recupero

UDA 1

"Un magico viaggio insieme"

Sotto tematiche: consapevolezza personale e civica, nuove
tecnologie, convivenza democratica.

MESI: ottobre-novembre-dicembre-gennaio

LIVELLO DI PADRONANZA

A

(Avanzato)

B

(Intermedio)

C

(Base)

D

*(In via di
prima
Acquisizione)*

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	ATTEGGIAMENTI	LIVELLO	DESCRITTORI DEI LIVELLI
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	Gioca in modo costruttivo e collaborativo.	A	Gioca in modo costruttivo e collaborativo, accetta la relazione con coetanei e riconosce il ruolo dell'adulto.
		B	Gioca quasi sempre in modo costruttivo e collaborativo, accetta la relazione con coetanei e riconosce il ruolo dell'adulto.
		C	Interagisce con i compagni prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo, non sempre riconosce il ruolo dell'adulto.
		D	Partecipa alle attività collettive se sollecitato, non sempre ha un atteggiamento collaborativo con coetanei e adulti.
	Recita a memoria rime poesie e filastrocche.	A	Recita a memoria rime poesie e filastrocche. Risponde a domande su un racconto e lo commenta.
		B	Risponde a domande su un racconto. Recita a memoria semplici poesie, rime e filastrocche
		C	Aiutato dall'insegnante risponde a semplici domande su un racconto. Recita brevi e semplici poesie e filastrocche.
		D	Con l'aiuto delle immagini risponde a semplici domande su un racconto. Aiutato dalle immagini recita brevi filastrocche.
COMPETENZA DIGITALE	Riconosce i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.	A	Riconosce con sicurezza i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.
		B	Riconosce quasi tutti i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.

		C	Riconosce alcuni dispositivi digitali e i loro possibili usi.
		D	Guidato dall'insegnante, riconosce i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.
COMPETENZA IN MATERIA CITTADINANZA	Accetta le regole poste, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Gioca e lavora con gli altri bambini.	A	Riconosce autorevolezza nell'adulto e accetta regole condivise. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo. Si avvia ad acquisire la capacità di collaborazione per raggiungere un fine condiviso.
		B	Riconosce autorevolezza nell'adulto e accetta regole condivise. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo. Osserva i propri doveri e le regole date e condivise nel gioco e nel lavoro.
		C	Riconosce autorevolezza nell'adulto e accetta regole condivise. Ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Stimolato, gioca e lavora con gli altri bambini in modo costruttivo.
		D	Aiutato, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Gioca e lavora nel piccolo gruppo.

Rubrica di valutazione Scuola dell'infanzia

Compito di realtà

ANNI 3: Simulazione di un percorso cittadino

ANNI 4: Differenzio, riciclo, ricreo:
Realizzazione di un manufatto con materiale da riciclo

ANNI 5: Gestione autonoma di una sessione di informatica

UDA 2

“...Per scoprire un mondo nuovo”

Sotto tematiche: consapevolezza personale e civica, nuove tecnologie, convivenza democratica.

MESI: febbraio-marzo-aprile-maggio

LIVELLO DI PADRONANZA

A
(Avanzato)

B
(Intermedio)

C
(Base)

D
(Iniziale)

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	LIVELLO	DESCRITTORI DEI LIVELLI
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	Possiede una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme e modula il proprio comportamento (voce e movimento) in rapporto con gli altri e con le regole condivise.	A	Conosce, rispetta e fa rispettare le regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza. Rispetta le persone, l'ambiente, le cose proprie e altrui, le regole nel gioco e nel lavoro. Inizia a gestire autonomamente i conflitti attraverso regole condivise e il dialogo.
		B	Rispetta le regole negli ambienti di convivenza comuni e gestisce autonomamente i conflitti tra pari.
		C	In condizioni di tranquillità rispetta le regole di convivenza, le proprie cose e altrui, con la mediazione dell'adulto. Gestisce i conflitti con i pari, talvolta necessita della mediazione dell'insegnante.

		D	Conosce le regole di convivenza in condizioni di tranquillità. Necessita di continui solleciti da parte dell'insegnante. Gestisce i conflitti con i pari solo con la mediazione dell'insegnante.
		A	Riferisce l'argomento principale di testi e storie ascoltate e sul contenuto pone domande pertinenti ed esprime il proprio parere.
	Acquisisce e interpreta le informazioni ricevute, anche attraverso le tecnologie digitali e i nuovi media.	B	Riferisce l'argomento principale di testi e storie ascoltate e sul contenuto pone domande.
		C	Riferisce in maniera comprensibile l'argomento principale di testi e storie ascoltate.
		D	.Riferisce in maniera sufficientemente comprensibile l'argomento principale di testi ascoltati con domande stimolo dell'insegnante.
COMPETENZA DIGITALE	Con la supervisione dell'insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.	A	Con la supervisione dell'insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.
		B	Esegue attività e giochi didattici utilizzando strumenti digitali e pensiero computazionale in modo consapevole con le istruzioni dell'insegnante.
		C	Esegue attività e giochi utilizzando strumenti digitali e pensiero computazionale con l'aiuto dell'insegnante.
		D	Assiste ad attività e giochi che prevedono l'utilizzo di strumenti digitali e pensiero computazionale effettuati da altri.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Sperimenta semplici strumenti di cittadinanza che favoriscano il rispetto di valori e regole condivise da praticare nei comportamenti e nelle relazioni quotidiane.	A	Partecipa a giochi e attività collettivi, collaborando attivamente con il gruppo. Fa proposte tenendo conto anche delle opinioni e delle esigenze altrui.
		B	Partecipa a giochi e attività collettivi collaborando con il gruppo.
		C	Sollecitato partecipa a giochi e attività collettivi , collaborando con il gruppo .
		D	Guidato partecipa e collabora con il gruppo.