UNITÀ DI APPRENDIMENTO

LIBRI …PAROLE … EMOZIONI

UDA

PIANO DI LAVORO

UDA: LIBRI … PAROLE … EMOZIONI

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Libri … parole ... emozioni
Compito significativo / prodotti	Rielaborazione verbale, grafico-pittorica e/o manipolativa delle storie ascoltate. Lettura d'immagini. Costruzione di libri. Realizzazione di cartelloni. Invenzioni di storie e di finali diversi. Sequenze temporali di una storia. Produzioni di lavori relativi all'analisi del racconto. Costruzione del gioco delle rime e del gioco delle parole tagliate. Invenzione di piccole filastrocche inerenti alle storie ascoltate. Gestione autonoma del prestito dei libri della biblioteca scolastica.
Competenze chiave europee	Competenza alfabetica funzionale. Competenza multilinguistica. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza digitale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI**
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza. Comprendere testi di vario tipo letti da altri.	**EVIDENZE** Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.

Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, analizza il testo. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
ABILITÀ Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni. Ascoltare e comprendere i racconti. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato concorretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Analizzare e commentare figure di crescente complessità. 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.	**CONOSCENZE** Principali strutture della lingua italiana. Elementi di base delle funzioni della lingua. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. Principi essenziali di organizzazione del discorso. Principali connettivi logici. Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante.

Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso lalettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA MULTILINGUISTICA**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI**
Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza.	**EVIDENZE** L'alunno comprende semplici parole precedentemente imparati. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.
ABILITÀ Ricezione orale (ascolto). Comprendere semplici parole. Produzione orale. Riprodurre filastrocche e/o semplici canzoncine.	**CONOSCENZE** Pronuncia un piccolo repertorio di parole e/ofrasi memorizzate di uso comune.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **LA CONOSCENZA DEL MONDO**
Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri oipotesi, con attenzione e sistematicità. Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizza semplici simboli relativi alla classificazione dei libri della biblioteca.	**EVIDENZE** Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Comprende le modalità relative al prestito dei libri della biblioteca scolastica riconoscendo i simboli relativi alle varie categorie.
ABILITÀ Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Porre domande sulle cose e la natura. Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli. Descrivere e confrontare fatti ed eventi. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. Gestire autonomamente il prestito dei libri.	**CONOSCENZE** Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata. Simboli, associazioni e classificazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA DIGITALE**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **TUTTI**
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con lasupervisione dell'insegnante.	**EVIDENZE** Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per visionare immagini, documentari, opere artistiche testi multimediali. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.
ABILITÀ Il computer e i suoi usi.	**CONOSCENZE** Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Visionare immagini, opere artistiche, documentari.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **TUTTI**
Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.	**EVIDENZE** Individua relazioni tra oggetti, soggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali). Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individua problemi e formula semplici ipotesi eprocedure solutive. Ricava informazioni da immagini. Motiva le proprie scelte.

ABILITÀ	CONOSCENZE
Rispondere a domande su un testo o su un video. Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto. Individuare le informazioni principali di un testonarrativo o descrittivo narrato o letto da un adulto. Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.	Semplici strategie di memorizzazione. Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI**
	EVIDENZE
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.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 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 personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.

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 e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	Riflette, si confronta, discute con gli adulti e congli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
ABILITÀ Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispettare i tempi e collaborare con gli altri. Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.	**CONOSCENZE** Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole della vita e del lavoro in classe. Significato della regola. Usi e costumi del proprio territorio, del paese e di altri paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi).

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 giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA IMPRENDITORIALE**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **TUTTI**
	EVIDENZE
Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Organizzare il proprio lavoro. Realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.
ABILITÀ	**CONOSCENZE**
Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Formulare proposte di lavoro, di gioco… Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli dei personaggi della storia. Riconoscere semplici situazioni problematiche. Formulare ipotesi di soluzione.	Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica.

Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento… Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro,di un compito, di un'azione eseguiti.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI**	**CAMPO DI ESPERIENZA** **IMMAGINI, SUONI, COLORI**
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura).	**EVIDENZE** Il bambino 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 altre attività manipolative; utilizza materiali estrumenti, tecniche espressive e creative; Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di animazione della lettura; sviluppa interesse perla fruizione di opere d'arte.
ABILITÀ Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni. Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.	**CONOSCENZE** Principali forme di espressione artistica. Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea. Gioco simbolico.

Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. Usare modi diversi per usare il colore. Utilizzare i diversi materiali per rappresentare. Impugnare differenti strumenti e ritagliare. Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti.	

Utenti destinatari	Tutti i bambini della scuola dell'infanzia.
Prerequisiti	Saper ascoltare storie e comprenderle. Saper applicare le regole della conversazione. Saper esprimere esperienze personali. Saper utilizzare gli strumenti ei materiali grafico-pittorici. Saper leggere e interpretare immagini. Saper drammatizzare.
Fase di applicazione	**1° Fase** Presentazione di storie (libri con immagini, storie narrate oralmente, video di storie). **2° Fase** Conversazione di gruppo con domande stimolo per verificare la comprensione del testo e la conoscenza delle parole nuove, formulazione di ipotesi e previsioni. **3° Fase** Drammatizzazione, invenzioni di dialoghi con burattini, lettura di immagini, rielaborazione grafico-pittorica-manipolativa e realizzazione del protagonista e/o dei personaggi utilizzando tecniche e materiali diversi. **4° Fase** Analisi del testo, riordino di sequenze temporali, realizzazione di cartelloni collettivi, giochi con le parole e scansione sillabica. **5° Fase** Utilizzo creativo della storia: invenzione di finali diversi e di storie nuove, costruzioni di libri e di giochi, invenzione di filastrocche.

Tempi	Da settembre a giugno.
Esperienze attivate	Letture e ascolto dei testi. Discussioni e riflessioni guidate. Rappresentazioni grafico-pittoriche. Giochi linguistici. Costruzioni di libri, di storie, di giochi. Lavori di gruppo per realizzare cartelloni. Drammatizzazioni e gioco simbolico.
Metodologia	Lavori a piccoli gruppi. Lezione frontale dell'insegnante. Conversazioni e discussioni guidate. Creazione di materiale sulle attività proposte. Giochi organizzati.
Risorse umane	Interne: docenti, operatrici ULSS, bambini. Esterne: eventuali esperti
Strumenti	Libri, riviste e immagini. Materiale grafico-pittorico-manipolativo. Materiale di recupero e naturale. Teatrino, burattini e materiale per travestimenti. Computer, macchina fotografica, registratore CD e DVD. Schede individuali.
Valutazione	I criteri di verifica saranno basati sull'osservazione delle risposte e del comportamento del bambino, e accerteranno l'acquisizione di: - interesse, impegno e partecipazione; - rispetto delle consegne; - uso e padronanza di semplici termini acquisiti; - creatività; - tempi di esecuzione; - rilevazione delle conoscenze e delle abilità acquisite.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: **LIBRI … PAROLE … EMOZIONI**
Coordinatore: Tutte le insegnanti
Collaboratori: Eventuali esperti esterni

PIANO DI LAVORO UDA

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Racconto di una storia	Libri	Attenzione	Da Settembre a Giugno	Osservazione
2	Conversazione di gruppo		Comprensione del testo		Analisi delle risposte
3	Drammatizzazione, invenzione di dialoghi con burattini Lettura di immagini Rielaborazione grafico/pittorica/ manipolativa	Materiale per i travestimenti, teatrino, burattini Libri, immagini Materiale grafico/pittorico e manipolativo	Rielaborazione gestuale, mimica, corporea e verbale Osservazione e produzione linguistica Rielaborazione a livello grafico, pittorico o manipolativo		Osservazione Osservazione e ascolto Osservazione
4	Analisi del testo: Riordino delle sequenze temporali Realizzazione di cartelloni collettivi Giochi con le parole	Libri, materiale grafico/pittorico Materiale grafico-pittorico e di facile consumo Materiale strutturato e di facile consumo	Individuazione del personaggio, dell'ambiente, del guaio, della soluzione e del finale della storia Produzioni collettive Materiale per attività linguistica		Osservazione
5	Utilizzo creativo della storia: Invenzione di finali diversi e/o di storie nuove Costruzione di libri	Fogli, immagini Materiale grafico-pittorico e manipolativo, di facile consumo e materiale povero	Elaborazione di storie Rappresentazione delle sequenze delle storie		Osservazione della capacità espositiva, creativa e di rielaborazione grafico-pittorica

	Costruzione di giochi linguistici Invenzione di filastrocche	Materiale grafico-pittorico e di facile consumo Carta e pennarelli	Utilizzo di parole e immagini per giocare Giochi con le parole		

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi
Fasi	Settembre - Giugno
1	X
2	X
3	X
4	X
5	X