**UDA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| ***Compito di realtà*** | **1° UDA: INSIEME PER CRESCERE…** | | | |
| ***1° quadrimestre*** | Anni 3: Realizzazione di un cartellone sulle regole a scuola  Anni 4: Merenda sana  Anni 5: “Costruzione” di un PC con materiale di recupero | | | |
| Competenze chiave e relativi profili in uscita primo ciclo | **Traguardi** | **Abilità** | **Conoscenze** | **Atteggiamenti**  In relazione al compito di realtà |
| **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**  **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** | Giocare in modo costruttivo e creativo con i coetanei, confrontarsi, ascoltare e tener conto del proprio e altrui punto di vista.  Acquisire ed interpretare l’informazione  Conoscere le principali tipologie di dispositivo tecnologico. | 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  Memorizzare  le informazioni date dall’insegnante.  Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer, riconosce la LIM e il tablet.  Accendere e spegnere computer/tablet/monitor | Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.  La realtà che lo circonda.  Le emozioni  Semplici strategie di memorizzazione  Le principali parti del computer e le sue funzioni.  Strumenti tecnologici: LIM, computer, tablet, smartphone.  Coding  Semplici funzioni del computer. | Gioca in modo costruttivo e collaborativo  Recita a memoria rime poesie e filastrocche.  Riconosce i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi. |
| **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 vive.** | Comprende la necessità delle regole, e riflette sui diritti e i doveri. | Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.    Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse.    Scambiare giochi, materiali, ecc...  Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.    Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro. | Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell’ambiente, in strada ... Regole della vita e del lavoro in classe.  Regole per un consapevole uso dei mezzi tecnologici.  Diritti e doveri. | Accetta le regole poste, ha consapevolezza dei diritti propri, degli altri e rispetta le differenze. Gioca e lavora con gli altri bambini. |
| ***2° quadrimestre*** | **2^ UDA: “... IN UN MONDO MIGLIORE”** | | | |
| ***Compito di realtà*** | ANNI 3: Simulazione di un percorso cittadino  ANNI 4: Differenzio, riciclo, ricreo  ANNI 5: Gestione autonoma di una sessione di informatica | | | |
| Competenze chiave e relativi profili in uscita primo ciclo |  | | | Atteggiamenti In relazione al compito di realtà |
| **COMPETENZA PERSONALE 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** | Assumere comportamenti corretti anche in materia di sicurezza e propria salute.  .  Acquisire ed interpretare  l’informazione, organizzare  il proprio apprendimento. | Adottare comportamenti socialmente accettabili.  Saper affrontare gradualmente i conflitti  Esplicitare i modi per superare i conflitti.  Rispettare le norme per la sicurezza e la salute.  Descrivere le informazioni provenienti da diverse fonti e  dai diversi campi di esperienza, utilizzandole nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi. | Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza.  Legalità e tutela dell’ambiente  I rischi dell’uso non responsabile dei mezzi tecnologici.  Semplici strategie di organizzazione del proprio lavoro. | 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.  Acquisisce e interpreta le informazioni ricevute, anche attraverso le tecnologie digitali e i nuovi media. |
| **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. |
| **COMPITENZA 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 vive.** | 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 sè  Collaborare con gli altri per un progetto comune. .  Accettare e rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni.  Manifestare senso di appartenenza ( riconoscere i compagni, le maestre, i luoghi, i materiali ed i ruoli**)** | 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. |
| ***Utenti destinatari*** | Alunni dai tre ai cinque anni | | | |
| ***Prerequisiti*** | * 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*** | * 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**  **“Insieme per CRESCERE…”**  **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 nemoria semplici poesie ,rime e filastrocche |
| C | Aiutato dall’insegnante risponde a sempli 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. sserva 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  ANNI 5: Gestione autonoma di una sessione di informatica | | **UDA 2**  **“…In un mondo migliore”**  **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**  **(*Inizi****a****le)*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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. |
| Acquisisce e interpreta le informazioni ricevute, anche attraverso le tecnologie digitali e i nuovi media. | A | Riferisce l'argomento principale di testi e storie ascoltate e sul contenuto pone domande pertinenti ed esprime il,proprio parere. |
| 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. |