

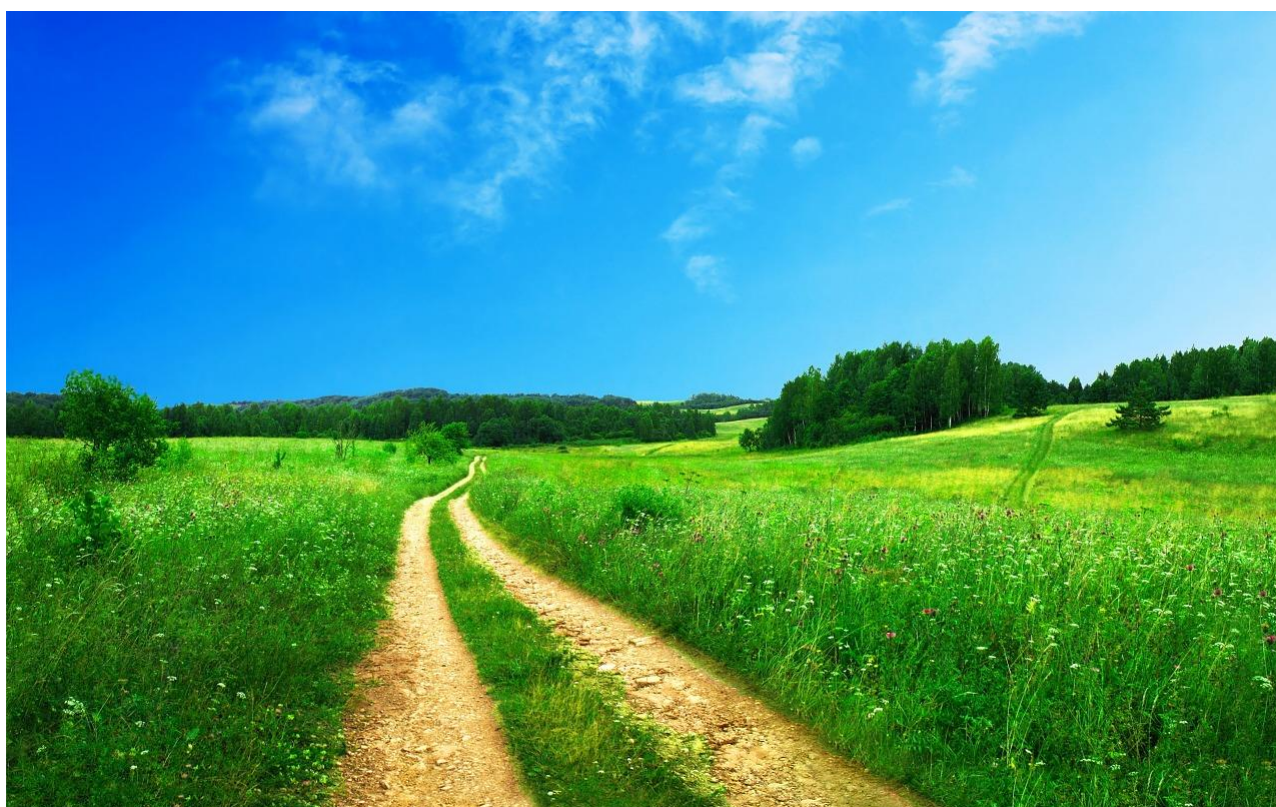
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PRAIA A MARE (C.S.)

DIRIGENTE SCOLASTICO: DOTT.SSA PATRIZIA GRANATO
Anno Scolastico 2020/2021

SCUOLA DELL'INFANZIA

UDA
SETTEMBRE 2020

UNA NUOVA ACCOGLIENZA



Premessa

L'ingresso nella Scuola dell'Infanzia è un evento eccezionale nella vita del bambino, è il primo passo verso "lo stare insieme" e il condividere tutto con gli altri. È l'apertura del cerchio relazionale del nucleo familiare ad un rapporto allargato con gli insegnanti e altri bambini, è la proposta di contesti di vita, ritmi, attività, spazi, oggetti...nuovi e sconosciuti. Per questo è molto importante creare in sicurezza "un clima di benessere scolastico " che terrà conto sia dei bisogni dei bambini di anni 3 al loro primo ingresso a Scuola, sia di quelli che riprendono la frequenza scolastica dopo il lungo periodo del lockdown e delle vacanze estive. Il periodo dedicato all'accoglienza, all'inserimento, non scandisce solo l'inizio dell'anno scolastico, ma costituisce l'essenza dell'esperienza educativa delle relazioni, il presupposto di tutto il cammino scolastico. Vista l'importanza di questa fase, per rendere più sereno il distacco dalla famiglia, riteniamo opportuno graduare l'accoglienza e la permanenza nella scuola adottando un orario flessibile permettendo un'uscita anticipata per i bambini che ne avranno bisogno.

Il percorso

Il percorso educativo/didattico è strutturato in modo aperto e flessibile e propone attività mirate a far star bene tutti i bambini, anche i nuovi arrivati, e a calmare le ansie attraverso giochi semplici adatti ai più piccoli. Permetterà una progressiva sperimentazione dei materiali presenti nella scuola e una condivisione di idee, emozioni ed esperienze per imparare a vivere insieme secondo le nuove regole di sicurezza.

Saranno favorite attività ludiche, artistiche, musicali, motorie, nei giardini e nei cortili delle scuola ma anche nelle aree verdi, nelle piazze dei paesi.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	UNA NUOVA ACCOGLIENZA
Compito autentico	Realizzazione di prodotti multimediali dei processi educativo /didattici
Prodotto (+ prodotti intermedi)	Elaborati grafico/pittorico/creativi realizzati con tecniche e materiali diversi .
Competenza chiave da sviluppare prioritariamente	1)COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA C.di E: IL SE' E L'ALTRO 2)COMPETENZA IMPRENDITORIALE C.di E. : TUTTI
Utenti	Tutti i bambini e le bambine delle sezioni dei plessi di Scuola dell'Infanzia dell'IC Praia A Mare
Fasi di applicazione (Scomposizione del compito autentico)	Giochi per l'accoglienza; memorizzazione di canti, filastrocche, poesie; racconti e giochi ludico/motori e mimici; laboratorio artistico /creativo e realizzazione di manufatti, cartelloni, addobbi,
Tempi	Il lavoro verrà svolto nel mese di Settembre 2020

**PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI**

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Esiti	Tempi	Evidenze per la Valutazione
1	Giochi per l'accoglienza e la conoscenza . Canzoncine , filastrocche, racconti.	Circle-time. Lavori di gruppo. Didattica laboratoriale. Attività manipolative. Cooperative learning (tutti lavorano per tutti per un obiettivo comune)	Accettare gradualmente il distacco dai genitori e dall'ambiente familiare. Riprendere contatto con l'ambiente scolastico. Ascoltare e partecipare. Ascoltare, ripetere, memorizzare. Verbalizzare esperienze estive vissute.	Settembre 2020	Attenzione e partecipazione, inserimento nel contesto scuola. Condivisione di ricordi. Memorizzazione e verbalizzazione
2	Nei giardini e nei cortili della scuola, attività ludico-motorie. Caccia al tesoro	//	Giochi mimici e ritmica. Muoversi spontaneamente ed in modo guidato osservando le regole. Verbalizzare in modo corretto gli spazi della scuola.	//	Sapersi orientare e denominare le parti dell'ambiente scolastico. Partecipazione attiva nel gioco.
3	Laboratorio artistico /creativo	//	Produzione grafico/pittorica e creazione di addobbi, festoni, cartelloni....	//	Usare il materiale per inventare e costruire. Utilizzare i materiali in autonomia.

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE
(riportare qui le evidenze indicate nel piano di lavoro e completare con abilità e conoscenze)

Competenze chiave	Atteggiamenti	Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<p>Competenza Alfabetica Funzionale C.di E.: I DISCORSI E LE PAROLE <i>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativo-verbale in vari campi di esperienza.</i></p>	<p><i>-Arricchire e precisare il proprio lessico, comprendere parole e discorsi;</i> <i>-esprimere e comunicare emozioni, sentimenti.</i> <i>Argomentare attraverso il linguaggio verbale;</i> <i>-sperimentare rime, filastrocche,</i> <i>-chiedere e offrire spiegazioni, usare il linguaggio per progettare attività e definirne le regole;</i> <i>-comprendere parole e discorsi, ascoltare e comprendere narrazioni.</i></p>	<p><i>-Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle diverse situazioni comunicative;</i> <i>-formulare domande appropriate e risposte inerenti al contesto comunicativo;</i> <i>-verbalizzare il proprio vissuto seguendo uno schema discorsivo;</i> <i>-Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali.</i></p>	<p><i>-Lessico di base per la gestione di semplici comunicazioni orali.</i></p>
<p>Competenza Imprenditoriale C. di E. : TUTTI <i>Portare a termine compiti e iniziative pianificando e organizzando il proprio lavoro.</i> <i>Realizzare semplici progetti trovando soluzioni a nuovi problemi di esperienza e adottando strategie di problem solving.</i></p>	<p><i>-Prendere iniziative di gioco e di lavoro;</i> <i>-collaborare e partecipare alle attività collettive;</i> <i>-individuare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco;</i> <i>-prendere decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità;</i> <i>-esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</i></p>	<p><i>-Superare la dipendenza dell'adulto;</i> <i>-collaborare con gli altri;</i> <i>-canalizzare progressivamente il proprio egocentrismo in comportamenti socialmente accettabili;</i> <i>-partecipare attivamente alle attività, ai giochi di gruppo, alle conversazioni;</i> <i>-collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.</i></p>	<p><i>-Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza;</i> <i>-regole della vita e del lavoro di sezione;</i> <i>-regole dei giochi.</i></p>

<p>Competenza in materia di Cittadinanza C. di E : IL SE' E L'ALTRO- Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme - 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.</p>	<p>- Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto; - osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo; - osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni.</p>	<p>- 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 in modo adeguato; - sviluppare la capacità di ascoltare e ascoltarsi; - esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico/gestuale.</p>	<p>- Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza; - gioco simbolico, - drammatizzazione, rappresentazione grafica, audio e corporea.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali. C.di E. IMMAGINI, SUONI E COLORI - Padroneggiare gli strumenti e le tecniche di fruizione e produzioni necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi.</p>	<p>- Illustrare racconti, poesie; - drammatizzare narrazioni; - eseguire canti, sia in coro che singolarmente; - realizzare giochi simbolici; - utilizzare materiali e strumenti e tecniche espressive e creative.</p>	<p>- 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 attraverso il disegno, la pittura e attività di drammatizzazione.</p>	<p>- Principali forme di espressione artistica; - gioco simbolico.</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali C.di E.: IL CORPO E IL MOVIMENTO - Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori e applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi (cerchi, palla, birilli...).</p>	<p>- Acquisire schemi posturali e abilità motorie di base e usarli in situazione come semplici balletti; - utilizzare in modo corretto cerchi, palla, birilli, nastri... per l'esecuzione di giochi/motori.</p>	<p>- Muoversi spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo, con attrezzi e senza, anche con la musica, esprimendosi e comunicando con il linguaggio mimico gestuale.</p>	<p>- Conoscere le regole dei giochi; - gioco simbolico; - rappresentazione corporea.</p>

<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare C.DI E. : TUTTI -Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; -organizzare il proprio apprendimento e acquisire abilità.</p>	<p>-Porre domande e applicare strategie per realizzare un compito; -ricavare informazioni da spiegazioni.</p>	<p>-Chiedere chiarimenti/espone le idee rispettando la gradualità degli interventi; -individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite.</p>	<p>-Regole della conversazione; -responsabilità e impegno nello svolgimento del compito; -atteggiamenti positivi e pratiche collaborative.</p>
<p>Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria C.di E.: LA CONOSCENZA DEL MONDO -Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni e soluzioni e azioni; -collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone.</p>	<p>-Chiedere e offrire spiegazioni, confronto, ipotesi e soluzioni; -individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra; -seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p>-Comprendere le relazioni topologiche usando gli indicatori appropriati; -localizzare persone e cose nello spazio; -osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p>	<p>-Concetti spaziali e topologici; -simboli, mappe, percorsi.</p>

DIAGRAMMA DI GANTT

TEMPI										
Fasi	Settembre 2020	Ottobre 2020	Novembre 2020	Dicembre 2020	Gennaio 2021	Febbraio 2021	Marzo 2021	Aprile 2021	Maggio 2021	Giugno 2021
1										
2										
3										

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE : COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA				
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO-le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme.				
Conoscere i diritti e i doveri. Interagire nel rispetto dei diritti degli altri. Riconoscere l'importanza delle regole e rispettarle. Interagire chiedendo e offrendo collaborazione.				
Atteggiamenti	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Relazionalità	Se opportunamente guidato interagisce adeguatamente nel rispetto degli altri e delle cose.	Interagisce nel gioco positivamente e rispetta le proprie cose e quelle degli altri.	Partecipa attivamente al gioco di gruppo, alle conversazioni intervenendo in modo pertinente. Rispetta i materiali propri e quelli altrui.	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro. Nelle conversazioni, partecipa intervenendo in modo pertinente e ascoltando il contributo degli altri.
Collaborazione	Con la guida dell'insegnante riesce a collaborare nel gioco e nel lavoro comune senza causare conflitti e difficoltà.	Partecipa alle attività collettive apportando contributi utili e collaborativi.	Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'insegnante.	Nel gioco e nel lavoro, prende accordi, idea azioni, scambia informazioni, collaborando positivamente nel lavoro di gruppo. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.
Rispetto delle regole	Non sempre assume comportamenti corretti e rispetta le regole nel gioco e nel lavoro comune . E' poco sensibile alle osservazioni dell'insegnante.	Osserva le regole nel gioco e nel lavoro comune.	Rispetta le regole di convivenza nel gioco, nel lavoro comune. Riconosce l'autorità dell'adulto ed è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.	Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti. Nel gioco e nel lavoro partecipa positivamente e usa attenzione verso i compagni che hanno bisogno.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:COMPETENZA IMPRENDITORIALE
CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI

*Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.
 Valutare alternative e prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.
 Pianificare e organizzare il proprio lavoro realizzando addobbi, festoni, biglietti d'invito...
 Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.*

Atteggiamenti	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Attuazione	Padroneggia la maggior parte delle abilità e conoscenze in modo essenziale. Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande stimolo e indicazioni dell'adulto o dei compagni.	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che impiega con sicurezza.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e abilità. Assume iniziative e porta a termine i compiti affidati in modo responsabile e autonomo. Risolve problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	Padroneggia in modo completo le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile; autonomamente risolve problemi anche con soluzioni originali. Presta aiuto a chi è in difficoltà.
Responsabilità	Con il supporto dell'insegnante porta a termine il proprio lavoro. Ha bisogno di essere incoraggiato e della mediazione dell'insegnante per lavorare insieme agli altri.	Interagisce con gli altri in modo funzionale, seguendo le indicazioni fornite. Tiene conto di vincoli e risorse a disposizione, segue suggerimenti e consigli.	Interagisce con gli altri rispettando ruoli e situazione. Tiene conto dei vincoli e gestisce funzionalmente le risorse. Porta a termine con consapevolezza un compito affidatogli.	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, sa chiedere aiuto quando si trova in difficoltà ed è disponibile ad aiutare i compagni. Orienta le proprie scelte in modo consapevole e responsabile. Porta a termine i compiti assegnati
Originalità	Attua un iter progettuale solo se guidato dalle indicazioni e del sostegno	Elabora e attua un iter progettuale sulla base di alcune linee-guida.	Non sempre dimostra originalità e spirito di iniziativa in un	Nell'iter progettuale dimostra originalità e spirito di

	dell'insegnante.	Interagisce con gli altri e tiene conto dei vincoli e delle risorse indicate dall'insegnante.	iter progettuale. Rivela comunque una certa disponibilità nel misurarsi con le novità e gli imprevisti.	iniziativa anche in situazioni complesse. Rivela curiosità e disponibilità nel misurarsi con le novità e gli imprevisti.
--	------------------	--	--	---

Le insegnanti della Scuola dell'Infanzia IC Praia A Mare

Settembre 2020