

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

DIRIGENTE SCOLASTICO: DOTT.SSA PATRIZIA GRANATO

ANNO SCOLASTICO 2020/2021

SCUOLA DELL'INFANZIA **UDA**

GIUGNO 2021

LA BUONA STRADA **(Educ. Stradale)**

E

CODING UNPLUGGED

di

Educazione Stradale

(Educazione al pensiero computazionale)

EDUCAZIONE
STRADALE



Coding



INFORMATICA
Unplugged

PREMESSA

La motivazione che sta alla base della realizzazione di un'UDA di Educazione Stradale nella Scuola dell'Infanzia è quella di favorire nei bambini l'acquisizione di comportamenti adeguati e sicuri per la strada. Le attività legate all'educazione stradale consentono:

-di individuare che la strada è un bene culturale e sociale di cui tutti possono godere;
-che è il luogo di traffico e di vita che presenta occasioni stimolanti per conoscere persone e ambienti diversi;

-che è il luogo che presenta dei rischi e dei pericoli se non si rispettano norme di comportamento. L'interiorizzazione di alcune regole fin dalla prima infanzia assume un significato fondamentale nel percorso di crescita del bambino in qualità di futuro cittadino e di utente consapevole e responsabile del sistema stradale.

Il nostro percorso educativo coinvolge tutti i bambini della Scuola dell'Infanzia IC Praia A Mare per conoscere e rispettare regole importanti quando si è in strada.

Incroci, semafori, strisce pedonali, segnali stradali, conversazioni, rappresentazioni grafiche, esperienze ludiche, attività di CODING UNPLUGGED , aiuteranno i bambini a interiorizzare comportamenti responsabili nella qualità di pedoni.

L'uscite per le strade, anche con i vigili del paese, saranno esperienze gratificanti ed educative per entrare in contatto con alcune regole importanti da rispettare quando si è in strada.

UDA GIUGNO 2021

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	LA BUONA STRADA (EDUCAZIONE STRADALE)
Compito autentico	Realizzazione di prodotti multimediali dei processi educativo/didattici
Prodotto (+ prodotti intermedi)	PANNELLO "LA BUONA STRADA (con cartoncino, tempera....e materiale di recupero....), oppure PLASTICO URBANO (con das, pasta sale, materiale di riciclo.....).
Competenza chiave da sviluppare prioritariamente	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI Campi di esperienza: IMMAGINI, SUONI, COLORI.
Utenti	Tutti i bambini delle sezioni dei plessi di Scuola Infanzia dell'IC
Fasi di applicazione (Scomposizione del compito autentico)	1)Uscite didattiche per le strade insieme ad un agente di Polizia Municipale e produzione di materiale fotografico; 2)rielaborazione verbale e grafica dell'esperienza- schede operative sulla segnaletica stradale, semaforo, strisce pedonali... 3)CODING UNPLUGGED di Educazione stradale; 4) realizzazione, con materiali diversi, del Pannello LA BUONA STRADA o del Plastico urbano LA BUONA STRADA .
Tempi	MESE DI GIUGNO 2020

PIANO DI LAVORO

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Esiti	Tempi	Atteggiamenti per la Valutazione
1	Uscite esplorative per le strade accompagnati da un agente della Polizia Municipale per osservare la segnaletica stradale, semaforo, attraversamenti pedonali.	Con l'aiuto dell'agente di polizia municipale l'insegnante aiuta i bambini ad osservare il percorso, notare le differenze dei segnali stradali, il semaforo, il traffico e gli attraversamenti pedonali. Registra su scheda i segnali incontrati. Realizzazione di fotografie.	Coinvolgimento, collaborazione, partecipazione all'attività. Conoscenza dei colori e delle forme della segnaletica stradale e del semaforo	Mese di Giugno 2021	Valuteremo: -l'interesse e la curiosità del bambino nell'osservare, esplorare; -l'attenzione, la volontà e il piacere di collaborare a un progetto comune -
2	Visione delle fotografie prodotte. Rielaborazione verbale e grafica dell'esperienza vissuta ed individuazione degli elementi più importanti per la sicurezza stradale . Schede operative	Aiutare i bambini ad osservare le fotografie prodotte e favorire con domande la discussione. Fornire schede operative con i principali segnali stradali, il semaforo, strisce pedonali....	Curiosità , coinvolgimento, interesse. Acquisire informazioni relative all'argomento. Seriare, classificare per tipologia.	//	Valuteremo la capacità di seriazione, classificazione, raggruppamento secondo vari criteri -
3	Nei cortili, nei giardini delle scuole attività di CODING UNPLUGGED di Educazione Stradale.	Coordinare, stimolare, verificare la conoscenza dei segnali stradali e l'utilizzo delle frecce direzionali da posizionare sul	Eeguire giochi osservando le regole del codice della strada. Partecipazione ed interesse.	//	Valuteremo sulla comprensione , memorizzazione e interiorizzazione delle principali norme di educazione

		percorso in reticolo di 25 quadrati.			stradale.
4	Laboratorio artistico/creativo : realizzazione di pannello o plastico LA BUONA STRADA con varie tecniche artistiche e con materiali diversi.	//	Utilizzare in modo creativo i materiali con tecniche diverse. Esprimere emozioni e sentimenti attraverso composizioni creative. Collaborare .	//	Valuteremo sulla capacità di: -attenzione allo scopo di comprendere e di eseguire di volta in volta, le consegne dell'insegnante; -organizzare il proprio tempo e il materiale in maniera utile all'obiettivo da raggiungere; - collaborare ad un compito comune.

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

<i>Competenze chiave</i>	<i>Atteggiamenti</i>	<i>Abilità (in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	<i>Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
Competenza in materia di Cittadinanza C. di E. : IL SE' E L'ALTRO -Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	Il bambino: -gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	-Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro; -accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni.	-Regole della vita e del lavoro in classe.

<p>Competenza Alfabetica Funzionale C. di E. : I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p><i>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.</i></p>	<p>Il bambino: -si esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare; -riferisce il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti.</p>	<p>-Ascoltare e comprendere i discorsi altrui; -intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo; -descrivere e raccontare esperienze.</p>	<p>-Conoscere gli elementi di base della lingua.</p>
<p>Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria. C. di E. : LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p><i>-porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</i></p>	<p>Il bambino: -mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia anche nel raccontare.</p>	<p>-Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi; -descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p>	<p>-Concetti temporali (prima, dopo; durante , mentre...); -concetti spaziali e topologici (vicino-lontano; sopra-sotto; avanti-dietro; destra-sinistra...); -figure e forme.</p>
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare C. di E. : TUTTI</p> <p><i>-Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; -organizzare il proprio apprendimento e acquisire abilità.</i></p>	<p>Il bambino: -pone domande ed applica strategie per realizzare un compito; -ricava informazioni da spiegazioni.</p>	<p>-Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>	<p>-Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p>
<p>Competenza Imprenditoriale C. di E. : TUTTI</p> <p><i>-Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</i></p>	<p>Il bambino: -collabora e partecipa alle attività collettive; -ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco; -esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>	<p>-Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro; -ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di azioni eseguite.</p>	<p>-Fasi di un'azione; -modalità di decisione.</p>

<p>Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressioni Culturali C.di E : IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi.</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> -utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; -realizza manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche 	<ul style="list-style-type: none"> -utilizzare i diversi materiali per rappresentare; -formulare piani d'azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere. 	<p>-Principali forme di espressione artistica: tecniche di rappresentazione grafica .</p> <p>-gioco simbolico</p>
<p>Competenza in Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali. C. di E. : IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>-Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> -padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici; -controlla la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici; -eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole. 	<ul style="list-style-type: none"> -Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare; -coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi; -rispettare le regole nei giochi 	<p>-Il movimento sicuro;</p> <p>-le regole dei giochi.</p>

DIAGRAMMA DI GANTT

Tempi									
Fasi	SETTEMBRE/ OTTOBRE 2020	NOVEMBRE 2020	DICEMBRE 2020	GENNAIO 2021	FEBBRAIO 2021	MARZO 2021	APRILE 2021	MAGGIO 2021	GIUGNO 2021
1									
2									
3									
4									

RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.
CAMPI DI ESPERIENZA: La conoscenza del mondo.

Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone.

ATTEGGIAMENTI	LIV. INIZIALE	LIV. BASE	LIV. INTERMEDIO	LIV. AVANZATO
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra	Guidato dall'insegnante esegue giochi e compiti di orientamento nello spazio. Non ha acquisito i primi concetti topologici.	Nomina le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Conosce i concetti topologici ma non sempre li usa in maniera appropriata.	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio utilizzando autonomamente i concetti topologici per offrire le indicazioni appropriate di un gioco sconosciuto ai compagni del gruppo/sezione.	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio utilizzando autonomamente i concetti topologici per offrire le indicazioni appropriate di un gioco anche in un nuovo contesto.
Segue correttamente un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali.	Si orienta nello spazio noto, esegue un percorso ma con continue sollecitazioni.	Se opportunamente guidato segue un percorso funzionale al gioco rispettando le semplici indicazioni verbali fornite.	Segue con correttezza un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali. Dimostra sicurezza in contesti noti.	Segue con correttezza e sicurezza un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali, anche in situazioni nuove e offrendo indicazioni verbali agli altri.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
CAMPI DI ESPERIENZA .I DISCORSI E LE PAROLE

Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza

ATTEGGIAMENTI	LIV. INIZIALE	LIV. BASE	LIV. INTERMEDIO	LIV. AVANZATO
Usa il linguaggio per progettare attività e definirne le regole.	Usa un linguaggio essenziale. Solo con l'aiuto dell'insegnante realizza l'attività progettata esprimendo alcune considerazioni.	Interviene nella progettazione di attività rispondendo a domande-stimolo e per imitazione ripete le regole del gioco o del lavoro.	Nella progettazione di attività interagisce verbalmente con i compagni scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e definendo nel significato le regole.	Nella progettazione di attività esprime pensieri complessi anche nel grande gruppo, in modo costruttivo e creativo, confrontandosi verbalmente anche per variare le regole.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI				
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Valutare alternative, prendere decisioni. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza: adottare strategie di problem solving				
ATTEGGIAMENTI	LIV. INIZIALE	LIV. BASE	LIV. INTERMEDIO	LIV. AVANZATO
Esprime valutazioni sul proprio lavoro	Attraverso domande guida è in grado di riflettere sul proprio lavoro ed esprimere considerazioni sulle fasi essenziali di un'attività.	Riflette , verbalizza se le proprie azioni di gioco o di lavoro in contesto noto sono adeguate.	Esprime valutazioni sul proprio lavoro, sul gioco, sulle azioni confrontandosi con adulti e coetanei.	Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sul gioco, sulle azioni in situazioni complesse di gruppo, anche in contesti nuovi.
Prende decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità	Se opportunamente guidato organizza le informazioni e riesce coordinare il gioco o il lavoro.	Formula semplici preferenze relative al gioco e attività esprimendo motivazioni, spiegazioni con il supporto di domande dell'insegnante.	Prende autonomamente decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti. Esprime le sue scelte con semplici argomentazioni.	In presenza di più possibilità, prende decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in situazioni nuove e di gruppo. Sostiene le proprie opinioni di scelta in modo pertinente, ascoltando anche il punto di vista degli altri.
Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza	Rileva semplici problemi e con l'aiuto dell'insegnante seleziona ipotesi di soluzione	Individua problemi di esperienza, ipotizza soluzioni e chiede conferma all'adulto su quale sia migliore.	Individua soluzioni a semplici problemi di esperienza e le comunica e condivide nel gruppo di lavoro.	Individua soluzioni creative e divergenti a problemi di esperienza e le esprime nel piccolo e grande gruppo con sicurezza.
Pianifica e organizza il proprio lavoro	Su sollecitazione dell'insegnante che gli fornisce gli strumenti necessari, organizza e pianifica il proprio lavoro. Si sforza di spiegare le fasi di un'esperienza, di un gioco, di un compito.	Organizza il proprio lavoro e spiega le fasi di un gioco, di un compito, usando un linguaggio essenziale. Conosce gli strumenti a disposizione.	Organizza e pianifica il proprio lavoro. Spiega le fasi un'esperienza, di un gioco, di un compito usando un linguaggio chiaro. Individua gli strumenti a propria disposizione, con	Organizza e pianifica il proprio lavoro in modo originale e ne individua le priorità. Spiega le fasi di un'esperienza, di un gioco, di un compito usando un linguaggio chiaro e

			sufficiente accuratezza per portare a termine un'attività.	pertinente. Individua e seleziona gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito.
--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri; esprimere le proprie esigenze, sentimenti, in modo sempre più adeguato; rispettare le regole nel gioco e nel lavoro.

ATTEGGIAMENTI	LIV. INIZIALE	LIV. BASE	LIV. INTERMEDIO	LIV. AVANZATO
Agisce in modo autonomo e responsabile	Sollecitato esprime i propri bisogni e porta a termine il compito assegnato. Comprende le principali regole del vivere insieme.	Guidato esprime in modo adeguato i propri bisogni e porta a termine il compito assegnato. Comprende e rispetta nel complesso le regole.	Esprime i propri bisogni in modo adeguato e porta a termine il compito assegnato. Comprende, rispetta e condivide la necessità di regole.	Esprime i propri bisogni e autonomamente porta a termine il compito assegnato. Comprende, rispetta e condivide la necessità di regole.
Contribuisce in modo efficace e costruttivo nel gioco e nel lavoro di gruppo.	Sollecitato partecipa a giochi e attività collettivi, adeguandosi al gruppo.	Guidato, partecipa a giochi e attività collettivi, collaborando con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità e i fini comuni.	Collabora con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità e i fini comuni.	Collabora attivamente con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità e i fini comuni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI

Orientarsi nello spazio e nel tempo; osservare e descrivere e attribuire significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Utilizzare le conoscenze di base in contesti diversi e ricercare nuove informazioni.

Atteggiamenti	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e coglie il significato delle esperienze.	Descrive e rappresenta persone e cose con il supporto dell'insegnante. Con le sollecitazioni dell'insegnante	Descrive e riproduce, cose e persone con le indicazioni dell'insegnante. Attraverso domande guida rievoca	Rappresenta graficamente la figura umana e la descrive nelle sue parti e nelle sue funzioni. Descrive e riproduce animali e cose in	Descrive e riproduce in modo completo e autonomo, con ricchezza di particolari persone, cose. Rievoca

	rievoca l'esperienza utilizzando punti di riferimento quali prima e dopo e la rappresenta graficamente.	l'esperienza in successione logica e spazio-temporale e la rappresenta graficamente.	modo completo. Rievoca l'esperienza vissuta in successione spazio-temporale e la rappresenta attraverso codici che predilige.	l'esperienza vissuta in successione spazio-temporale e la rappresenta attraverso codici diversi utilizzando uno stile personale.
È in grado di procurarsi nuove informazioni e di apprendere in modo autonomo	Ricostruisce i momenti significativi di una esperienza attraverso domande guida.	Ricostruisce le esperienze quasi sempre in base a criteri personali e logici.	Ricostruisce le esperienze ascoltando i racconti degli altri e confrontandoli con il proprio.	Ricostruisce le esperienze ascoltando i racconti degli altri e confrontandoli con il proprio, integrando la propria memoria con nuove osservazioni e nuovi ricordi.

Praia A Mare Settembre 2020

Le insegnanti infanzia IC Praia A Mare