

ISTITUTO COMPRENSIVO "GALILEO GALILEI" SCORZE' (VE)

SCUOLA DELL'INFANZIA " GIANNI RODARI"

FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

SIMBOLO SEZIONE

"I PESCI ROSSI"

Comprendente:

UDA

CONSEGNA AGLI STUDENTI

PIANO DI LAVORO

RUBRICA VALUTATIVA

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	SIMBOLO SEZIONE "I PESCI ROSSI"
Compito significativo e prodotti	RICONOSCERSI NELL' APPARTENERE AD UN GRUPPO
<i>Competenze chiave e relative competenze specifiche</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
Consapevolezza ed espressione culturale <ul style="list-style-type: none"> • Manipola materiali plastici e naturali • Segue spettacoli di vario tipo, mantenendo l'attenzione per tempi brevi • Si identifica in ruoli diversi nel gioco simbolico • Riproduce semplici ritmi sonori 	Il bambino comunica, esprime e racconta emozioni, utilizzando varie possibilità che il linguaggio del corpo esprime. Esprime attraverso attività manipolative.
Consapevolezza ed espressione corporea <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il proprio corpo padroneggiando abilità di base in situazioni diverse • Partecipa ad attività di gioco e motorie rispettando le regole 	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. Matura condotte che gli permettono una buona autonomia nella gestione della giornata. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori
Competenze sociali e civiche <ul style="list-style-type: none"> • Manifesta il senso dell'identità personale attraverso l'esperienza consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato 	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze, i propri sentimenti. Inizia ad esprimerli in modo sempre più adeguato.
<i>Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</i>	<i>Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Accettare di sporcarsi ➤ Manipolare materiali di diverso tipo ➤ Attribuire significato a produzioni grafiche spontanee ➤ Leggere semplici immagini ➤ Esprimere e comunicare con un linguaggio mimico-gestuale ➤ Partecipare ad un gioco di rappresentazione simbolica ➤ Produrre semplici sonorità con la voce 	Materiali di vario tipo I colori Giochi motori Libri Giochi simbolici Suoni con il corpo

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce una buona autonomia nei segnali del corpo ➤ Indica, nomina le principale parti del corpo ➤ Inizia a controllare alcuni schemi dinamici e posturali di base ➤ Accetta di sperimentare posizioni di equilibrio con il proprio corpo ➤ Partecipa a giochi di gruppo ➤ Accetta le regole di un gioco 	Regole di igiene del corpo e conoscenza delle regole di alcuni giochi; regole degli ambienti e dell'uso dei materiali
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si percepisce chiaramente come individuo e si riferisce a sé mediante il pronome IO ➤ Inizia a rendersi conto dei propri bisogni e desideri ➤ Passa gradualmente dal gioco solitario al gioco socializzato 	Gruppo di appartenenza Prime regole comunitarie
Utenti destinatari	Sezione B 19 alunni: 13 bambini del 2014 (presente un bambino con certificazione), 6 bambini del 2015
Prerequisiti	L'alunno è in grado di riconoscersi nel gruppo sezione
Fasi di applicazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura dell'albo illustrato "Guizzino, di Leo Lionni" 2. Con il corpo rappresentiamo la storia 3. Le musica e le canzoni del mare e dei pesci 4. Giochi motori in salone 5. Prepariamo il materiale per allestire la porta della sezione in un grande mare 6. Il mare in un sacchetto 7. Il simbolo del gruppo sezione 8. Il nostro libro "Il pesce rosso"
Tempi	Da ottobre a dicembre
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Attività motorie ✓ Attività grafico-pittoriche e manipolative ✓ Attività canora ✓ Attività di conversazione ✓ Attività di drammatizzazione ✓ Attività di ascolto di brevi storie
Metodologia	Giochi guidati in grande gruppo Giochi in attività d'intersezione Rielaborazioni individuali
Risorse umane interne esterne	Insegnanti di sezione Insegnante di sostegno Personale Oss

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Materiale di recupero</i> ✓ <i>Materiale sonoro</i> ✓ <i>Materiale pittorico e manipolativo</i> ✓ <i>Cd sonoro-musicali</i> ✓ <i>Immagini fotografiche</i> ✓ <i>Documentazione fotografica dei bambini</i> ✓ <i>libri</i>
Valutazione	<p><i>Osservazioni della partecipazione ed interesse di ciascuno a quanto proposto.</i></p> <p><i>Osservazioni di eventuali difficoltà relative all'apprendimento cognitivo e motorio.</i></p>

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.

- 1^ nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.
- 2^ nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "oltre misura" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.
- 3^ nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA " I PESCI ROSSI"

Cosa si chiede di fare

Oggi a scuola è arrivato un pesciolino rosso, di nome Lilly, lui ci insegnerà a fare molti giochi speciali che ci aiuteranno ad imparare a stare bene tutti insieme, impareremo i nomi dei compagni e a riconoscere la nostra classe speciale, dove staremo bene e dove ci ritroveremo tutti insieme per tanto tempo.

Questi giochi speciali che impareremo, faranno capire agli altri bambini della scuola e ai nostri genitori che noi come Lilly per gioco diventeremo " i pesci rossi".

In che modo (singoli, gruppi..)

- giocheremo per imparare a ricordare i nomi dei compagni e a riconoscersi
- ascolteremo storie; musiche e suoni che ci ricordano il rumore del mare
- ci muoveremo come fanno i pesci quando nuotano
- ci truccheremo e ci travestiremo da pesci
- osserveremo foto di tanti pesci diversi
- giocheremo coi colori del mare e dei pesci rossi
- giocheremo a fare il cerchio dei pesci rossi
- giocheremo a fare e a costruire il treno dei pesci
- giocheremo a scoprire chi c'è a scuola e chi è assente
- canteremo le canzoni dei pesci
- balleremo la danza dei pesci

Quali prodotti

- produzioni a tema dei bambini
- collage con vari tipi di carte colorate
- realizzare un grande mare con i pesci rossi, ricoprendo la porta della classe, con il riempimento di colori su carta
- impronte colorate delle mani
- creazione del fondale per la parete delle presenze

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Giocando e divertendoci insieme, con alcune regole impareremo a riconoscerci tra di noi e a capire che apparteniamo allo stesso gruppo dei pesci rossi

Tempi

Da ottobre a dicembre

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Libri, foto, teli, cd sonoro musicali, tempere colorate, pasta di sale, didò, conchiglie, stampini, carta di vario genere e colore, colla, acqua.

Criteri di valutazione

- in che modo possiamo capire che noi siamo i pesci rossi?
- Come riconosciamo i nostri compagni?
- Come i nostri genitori e gli altri bambini capiranno che noi siamo il gruppo dei pesci rossi?

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: SIMBOLO DI SEZIONE I PESCI ROSSI
Coordinatore: LUNARDI RENATA, MATTIAZZO SILVIA
Collaboratori : BOTTACIN SERENA, SARTORI ARIANNA

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 Letture dell'albo illustrato "Guizzino" di Leo Lionni	Ascoltano la lettura della storia. Leggono e commentano le immagini del libro. Verbalizzano le caratteristiche del libro.	Coinvolge il gruppo all'ascolto aiutandoli a sedersi in cerchio intorno a lei. Li stimola a ricordare i nomi dei personaggi, visionando con loro le pagine del libro.	Verbalizzazione	3 ore	Il bambino usa la lingua italiana, comprende parole discorsi e fa ipotesi sui significati	Interesse Curiosità Partecipazione Interazione relazionale verbalizzazione
2 Rappresentiamo con il corpo la storia	Esprimono con il movimento corporeo alcune caratteristiche dei personaggi della storia	Crea l'ambiente coinvolgendo il gruppo a ricordare i personaggi e i loro movimenti		2 ore	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, sperimenta schemi posturali motori	Interesse Curiosità Partecipazione Interazione relazionale
3 La musica e le canzoni del mare e dei pesci	Ascoltano brani musicali interpretandola con movimenti corporei liberi Imparano e cantano brevi canzoni che accompagnano con la gestualità	Prepara il setting Spiega il gioco dando semplici regole Invita all'ascolto della musica coinvolgendoli nel movimento Si predispone in cerchio con i bambini e li coinvolge nell'ascolto e nella ripetizione delle canzoni mimando con la gestualità	Documentazione fotografica	3 ore	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Prova piacere nel movimento corporeo. Il bambino aumenta il potenziale comunicativo ed espressivo. Partecipa attivamente al canto corale.	Qualità dell'ascolto Interazione con i coetanei Comportamento e movimento Comprende la consegna e il significato di ciò Interesse Partecipazione
4 Giochi motori in salone	Si muovono con la musica, ascoltando la consegna dell'insegnante. Utilizzano vari materiali, quali cerchi, teli, travestimenti	Prepara il setting, predispone il materiale motorio. Coinvolge il gruppo nell'esecuzione dell'attività motoria	Documentazione fotografica	1 ora	Il bambino comunica ed esprime emozioni utilizzando varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	Ascolto Partecipazione Interazione
5 Prepariamo il materiale per allestire la porta della sezione in un grande	Manipolano il colore a tempera blu stendendolo su grandi fogli di carta. Manipolano il colore rosso a tempera, stampo della loro mano	Prepara il materiale Coinvolge il gruppo ponendo domande stimolo. Li accompagna nell'esperienza senso percettiva del colore	Grandi fogli colorati Impronte delle mani	2 ore	Si esprime attraverso attività manipolative	Accetta di toccare e di sporcarsi di colore Accetta uno spazio condiviso con altri coetanei Comprende il significato di ciò che sta facendo

mare						
6 Il mare in un sacchetto	In attività di percezione tattile esplorano oggetti e materiali: acqua, colore, conchiglie, pesciolini in plastica, e giocano al mare. Con l'imbuto travasano l'acqua dalla vaschetta ad un sacchetto di plastica	Prepara il setting, coinvolgendo il gruppo ad accogliere ed esplorare il materiale. Organizza l'attività aiutando i bambini nella fase del travaso. Li sigilla e li espone all'osservazione dei bambini	Foto Sacchetto con acqua colorata e pesciolino rosso	1,30 minuti	Il bambino comunica ed esprime emozioni attraverso attività percettive e tattili	Interesse Verbalizzazione Autonomia
7 Il simbolo del gruppo sezione	I bambini assemblano attraverso il collage, le produzioni pittoriche in modo da ricoprire la parte esterna della porta della sezione	Prepara il setting Partecipa insieme ai bambini alla realizzazione del collage	Collage nella porta che rappresenta l'identità della sezione	2 ore	Il bambino si esprime attraverso attività manipolative	Interesse Partecipazione Comprensione del suo agire
8 Il nostro libro " il pesce rosso"	Attività manipolativa di strappo, collage e pittura realizzano un piccolo libro individuale, sulle parti principali della storia di Guizzino	Predisporre il materiale, conduce l'attività incentrata all'esplorazione tattile dei materiali. Invita ogni bambino a realizzare il suo prodotto su foglio A3	Produzioni individuali	4 ore	Si esprime attraverso attività percettive manipolative	Autonomia Partecipazione Comprensione del suo agire

**PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT**

Fasi	Tempi					
	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE			
1	X					
2	X					
3	X					
4		X				
5		X				
6		X				
7			X			
8			X			

RUBRICA VALUTATIVA DEL COMPITO SIGNIFICATIVO

DIMENSIONE	INDICATORE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Manifesta il senso dell'identità e lo esprime in modo adeguato.	Il bambino gioca in modo costruttivo con gli altri. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze, i propri sentimenti e inizia ad esprimerli in modo sempre più adeguato.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando il senso dell'identità in autonomia e in contesti diversi.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando il senso dell'identità in autonomia in contesti noti.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando il senso dell'identità con l'incoraggiamento dell'insegnante.	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando il senso dell'identità, con la guida dell'insegnante.

ALUNNI	MANIFESTA IL SENSO DELL'IDENTITA' E LO ESPRIME IN MODO ADEGUATO			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE

SCORZE', 30 gennaio 2018

Lunardi Renata, Mattiazzo Silvia, Bottacin Serena

