

MODELLO UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER COMPETENZE
Istituto comprensivo “Giovanni Palombini”

a.s. 2016-17

Commissione Curricolo verticale per competenze

MODELLO UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER COMPETENZE

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	C'era una volta...
Prodotti	Realizzare un gioco: carte in sequenza.
Competenze mirate comuni/di cittadinanza	Evidenze osservabili
1. (I discorsi e le parole) - Il bambino ascolta e comprende un racconto orale. 2. (Il corpo e il movimento) - Il b vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale educativo. - Partecipa alle attività' rispettando le regole. 3. (Competenze di cittadinanza) - Comunicare nella Madre Lingua. - Imparare ad imparare.	1. Il bambino partecipa e interviene in modo pertinente nel gruppo. 2. Il bambino usa la lingua italiana sa esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni. 3. Utilizza vari linguaggi in differenti situazioni
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferiti ad una singola competenza...per l'Infanzia una per ogni competenza in questo caso da I discorsi e le parole e il corpo e il movimento)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferiti ad una singola competenza)</i>
1. Interagire con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità. 2. Comunicare in Lingua Madre e formulare frasi di senso compiuto. 3. Ascoltare e comprendere un testo orale. 4. Organizzare un racconto in sequenza.	Strumenti per arrivare alle competenze Libri-CD Guida Didattiche schede strutturate e non Materiali di facile consumo Materiali strutturati per attività di psicomotricità
Utenti destinatari	La presente UdA si rivolge a tutti i bambini di cinque anni in uscita dalla Scuola dell'Infanzia Sez. A – Plesso “Via L. Palenco” e sez A e B Plesso Palombini

Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico di base della lingua italiana • Ascolta, comprende e utilizza linguaggi verbali, iconici e gestuali. • Saper mettere nella giusta sequenza un piccolo racconto.
Fase di applicazione	<p>FASE 1: Riflessione e confronto con i colleghi.</p> <p>FASE 2: Ascolto della storia riguardo al luogo dove è ambientata. “IL BOSCO”. Sviluppo delle sue caratteristiche e disegno grafico.</p> <p>FASE 3: Carta d’identità dei vari personaggi.</p> <p>FASE 4: Scoperta e ricordo dei vari personaggi e loro caratteristiche emotive e fisiche.</p> <p>FASE 5: Scopriamo, raccontiamo e disegniamo Cappuccetto Rosso evidenziando caratteristiche emotive e fisiche.</p> <p>FASE 6: Scopriamo, raccontiamo e disegniamo il lupo evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive.</p> <p>FASE 7: Scopriamo, raccontiamo e disegniamo la mamma evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive.</p> <p>FASE 8: Scopriamo, raccontiamo e disegniamo la nonna evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive.</p> <p>FASE 9: Scopriamo, raccontiamo e disegniamo Il cacciatore evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive.</p> <p>Fase 10: Scopriamo quali sono I nomi lunghi e corti dei personaggi colora - ritaglia e racchiudi le parole corte in un insieme e quelle lunghe in un altro.</p> <p>Fase 11: Formare due gruppi di bambini, ogni gruppo disegna la sequenza della storia, la colora e la ritaglia (consegnare un foglio già diviso in 6 parti).</p> <p>Fase 12: Gioco a squadre i due gruppi si scambiano le carte e devono ricomporre nella giusta sequenza la storia, vince chi riesce a farlo nel minor tempo possibile.</p> <p>Discussione dei bambini sulle difficoltà incontrate nel portare a termine la ricomposizione della giusta sequenza della storia</p>
Tempi	La presente UdA verrà svolta da Ottobre a Dicembre.

<p>Esperienze attivate</p>	<p>Gli alunni sono coinvolti in esperienze riguardanti:</p> <p>Attività comunicative, linguistiche, motorie, intellettive, sensoperceptive e cognitive.</p> <p>Drammatizzazione della storia e scoperta dei vari personaggi e loro caratteristiche.</p> <p>Comprensione delle consegne.</p> <p>Utilizzo di materiali vari.</p> <p>Attività grafico-pittoriche.</p> <p>Memorizzazione di filastrocche.</p> <p>Schede strutturate e non della storia</p> <p>Ricerca di parole lunghe e corte all'interno della storia.</p> <p>Gioco a Squadre rielaborazione grafica e ricomposizione della storia in sequenza</p> <p>Ricomposizione della storia in sequenza.</p>
<p>Metodologia</p>	<p>Gioco con attività di movimento espressività e alla socialità</p> <p>Laboratorio utilizzo di spazi strutturati e di materiali da esplorare, ordinare e manipolare.</p> <p>Utilizzo delle routine</p> <p>Conversazioni guidate</p> <p>Giochi di ruolo clima positivo e ludico.</p>
<p>Risorse umane</p> <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	<p>Insegnanti della scuola Infanzia Palombini sez B Parisi, sez A Palombi</p> <p>Scuola Infanzia Palenco Castellana sez A</p> <p>Mail Parisi natalina.p@live.it</p> <p>Palombi mariarita.palombi@gmail.com</p> <p>Castellana lucy_mary@libero.it</p>

Strumenti	Osservazione diretta in situazioni strutturate e non iniziali e finali, elaborati dei bambini griglie d'osservazione e di rilevazione. Materiali strutturati e non, cd audio e schede didattiche Programmazione Libro illustrato Schede strutturate e non Drammatizzazione Schede da colorare, ritagliare e attaccare di parole lunghe e corte inerenti alla storia. Rappresentazione grafica in sequenza libera.
Valutazione	Conoscenze Abilità comunicative: comunicare nella lingua madre con una maggiore proprietà di linguaggio. Abilità grafica e di lettura delle immagini Griglie di osservazioni Iniziali e finali

PIANO DI LAVORO UDA

UNITA' D'APPRENDIMENTO: C'era una volta
Coordinatore: Parisi
Collaboratori :Palombi e Castellana

PIANO DI LAVORO UDA

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Riflessione e confronto con i colleghi.	Programmazione			Organizzazione delle griglie strutturate per l'osservazione iniziale e finale.
2	Ascolto della storia riguardo al luogo dove è ambientata. "IL BOSCO". Sviluppo delle sue caratteristiche e disegno grafico.	Libro illustrato	Conoscenza del testo contesto.	1h 30	Feedback orale

3	Carta d'identità dei vari personaggi.	Schede strutturate e non	Conoscenza dei vari personaggi.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non
4	Scoperta e ricordo dei vari personaggi e loro caratteristiche emotive e fisiche	Schede strutturate e non	Conoscenza del personaggio.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non
5	Scopriamo, raccontiamo e disegniamo Cappuccetto Rosso evidenziando caratteristiche emotive e fisiche	Schede strutturate e non e drammatizzazione	Conoscenza del personaggio.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non
6	Scopriamo, raccontiamo e disegniamo il lupo evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive	Schede strutturate e non e drammatizzazione	Conoscenza del personaggio.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non
7	Scopriamo, raccontiamo e disegniamo la mamma evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive.	Schede strutturate e non e drammatizzazione	Conoscenza del personaggio.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non
8	Scopriamo, raccontiamo e disegniamo il cacciatore evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive.	Schede strutturate e non e drammatizzazione	Conoscenza del personaggio.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non
9	Scopriamo, raccontiamo e disegniamo la nonna evidenziando caratteristiche fisiche ed emotive.	Schede strutturate e non e drammatizzazione	Conoscenza del personaggio.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non

10	Scopriamo quali sono i nomi lunghi e corti dei personaggi colora ritaglia e racchiudi in un insieme le parole corte in un insieme e quelle lunghe in un altro.	Schede da colorare, ritagliare e incollare le parole lunghe e corte.	Insieme di parole (Lunghe/Corte)	1h 30	Riconoscere parole lunghe e corte
11	Formare due gruppi di bambini, ogni gruppo disegna la sequenza della storia, la colora e la ritaglia (consegnare un foglio già diviso in 6 parti).	Rappresentazione Grafica in sequenza libera	Saper metter nella giusta sequenza la storia e saperla raccontare.	1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non Griglia di osservazioni finali
12	Gioco a squadre i due gruppi si scambiano le carte e devono ricomporre nella giusta sequenza la storia, vince chi riesce a farlo nel minor tempo possibile. Discussione dei bambini sulle difficoltà incontrate nel portare a termine la ricomposizione della giusta sequenza della storia	Utilizzo delle carte realizzate.		1h 30	Feedback di rappresentazione grafica libera e non Griglia di osservazioni finali

PIANO DI LAVORO UDA

FASI	Tempi				
	Ottobre	Novembre		Dicembre	
1	×	6	×	11	×
2	×	7	×	12	×
3	×	8	×		
4	×	9	×		

5	×	10	×			
---	---	----	---	--	--	--