

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PRAIA A MARE (C.S.)
DIRIGENTE SCOLASTICO: Prof.ssa Marilena Salsano
Anno Scolastico 2024/2025

SCUOLA DELL'INFANZIA

UDA

SETTEMBRE/ OTTOBRE 2024

NATURALMENTE...ACCOGLIENZA

e

FESTA DELL'AUTUNNO



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 per le bambine e bambini in ingresso alla Scuola dell'Infanzia "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 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

La 1° parte del progetto accompagna i bambini in un percorso curioso alla scoperta dell'ambiente scuola. 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.

I diversi percorsi permettono ai bambini una progressiva sperimentazione dei materiali presenti nella scuola e una condivisione di idee, emozioni ed esperienze per imparare a vivere insieme.

*L'avventura appena cominciata ci porta alla 2° parte del progetto, alla **Festa dell'Autunno**, in cui tutti i bambini saranno i protagonisti di attività ludiche, artistiche, musicali, di drammatizzazione... Insieme ai genitori, nei giardini delle Scuole, in Natura, nei cortili, nei saloni.....una festa per vivere la gioia della Scuola.*

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	NATURALMENTE ACCOGLIENZA E FESTA DELL'AUTUNNO
Compito autentico	Realizzazione di prodotti multimediali dei processi educativo /didattici
Prodotto (+ prodotti intermedi)	Elaborati grafico/pittorico/creativi realizzati con tecniche e materiali diversi . FESTA DELL'AUTUNNO
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; Uscite nel territorio; laboratorio artistico /creativo e realizzazione di elaborati con tecniche e materiali diversi. FESTA DELL'AUTUNNO
Tempi	Il lavoro verrà svolto nei mesi di Settembre/Ottobre 2024

**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 dei nuovi arrivati.	Circle-time. Lavori di gruppo. Didattica laboratoriale. Attività manipolative. Cooperative learning. Tutoring da parte dei bambini più grandi per i più piccoli.	Accettare gradualmente il distacco dai genitori e dall'ambiente familiare. Riprendere contatto con l'ambiente scolastico. Ascoltare e partecipare.	Settembre /Ottobre 2024	Attenzione e partecipazione, inserimento nel contesto scuola.
2	Canzoncine , filastrocche, racconti.	//	Ascoltare, ripetere, memorizzare. Verbalizzare esperienze estive vissute.	//	Condivisione di ricordi. Memorizzazione e verbalizzazione
3	Caccia al tesoro	//	Muoversi spontaneamente ed in modo guidato. Verbalizzare in modo corretto gli spazi della scuola.	//	Sapersi orientare e denominare le parti dell'ambiente scolastico. Condivisione di spazi e oggetti.
4	Uscite esplorative nel territorio per osservare i cambiamenti stagionali	Outdoor e Service learning	Raccogliere materiale naturale come le foglie, frutta, fiori...	//	-Interesse e curiosità dei bambini nel guardarsi intorno anche , ma non solo, a conferma di alcuni aspetti anticipati dalle insegnanti.
5	Laboratorio artistico /creativo	Didattica laboratoriale: cooperative learning	Produzioni pittoriche e artistico/creative da realizzare con tecniche e materiali diversi	//	Usare il materiale per inventare e costruire. Utilizzare i materiali in

			anche naturali		autonomia.
6	FESTA DELL'AUTUNNO	//	Nel paesaggio naturale esposizione dei lavori realizzati dai bambini. Canti, poesie, ritmica, girotondi.... Collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.	//	Partecipazione attiva nel gioco e nel lavoro. Collaborazione al lavoro di gruppo. Rispetto delle regole.

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>
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>	<i>-Arricchire e precisare il proprio lessico, comprendere parole e discorsi; -esprimere e comunicare emozioni, sentimenti. Argomentare attraverso il linguaggio verbale; -sperimentare rime, filastrocche, -chiedere e offrire spiegazioni, usare il linguaggio per progettare attività e definirne le regole; -comprendere parole e discorsi, ascoltare e comprendere narrazioni.</i>	<i>-Mantenere l'attenzione sul messaggio orale nelle diverse situazioni comunicative; -formulare domande appropriate e risposte inerenti al contesto comunicativo; -verbalizzare il proprio vissuto seguendo uno schema discorsivo; -Leggere immagini individuando personaggi, relazioni spaziali e temporali.</i>	<i>-Lessico di base per la gestione di semplici comunicazioni orali.</i>

<p>Competenza Imprenditoriale C. di E. : TUTTI Portare a termine compiti e iniziative pianificando e organizzando il proprio lavoro. Realizzare semplici progetti trovando soluzioni a nuovi problemi di esperienza e adottando strategie di problem solving.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Prendere iniziative di gioco e di lavoro; -collaborare e partecipare alle attività collettive; -individuare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco; -prendere decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità; -esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni 	<ul style="list-style-type: none"> -Superare la dipendenza dell'adulto; -collaborare con gli altri; -canalizzare progressivamente il proprio egocentrismo in comportamenti socialmente accettabili; -partecipare attivamente alle attività, ai giochi di gruppo, alle conversazioni; -collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. 	<ul style="list-style-type: none"> -Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza; -regole della vita e del lavoro di sezione; -regole dei giochi.
<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>	<ul style="list-style-type: none"> -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. 	<ul style="list-style-type: none"> -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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza; -gioco simbolico, -drammatizzazione, rappresentazione grafica, audio e corporea.

<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>	<ul style="list-style-type: none"> -Illustrare racconti, poesie; -drammatizzare narrazioni; -eseguire canti, sia in coro che singolarmente; - realizzare giochi simbolici; -utilizzare materiali e strumenti e tecniche espressive e creative. 	<ul style="list-style-type: none"> -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. 	<ul style="list-style-type: none"> -Principali forme di espressione artistica; -gioco simbolico.
<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>	<ul style="list-style-type: none"> -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. 	<ul style="list-style-type: none"> -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. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le regole dei giochi; -gioco simbolico; -rappresentazione corporea.
<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>	<ul style="list-style-type: none"> -Porre domande e applicare strategie per realizzare un compito; -ricavare informazioni da spiegazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> -Chiedere chiarimenti/ esporre le idee rispettando la gradualità degli interventi; -individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite. 	<ul style="list-style-type: none"> -Regole della conversazione; -responsabilità e impegno nello svolgimento del compito; -atteggiamenti positivi e pratiche collaborative.

<p>Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria C.di E.: LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>-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

Fasi	TEMPI									
	Settembre 2024	Ottobre 2024	Novembre 2024	Dicembre 2024	Gennaio 2025	Febbraio 2025	Marzo 2025	Aprile 2025	Maggio 2025	Giugno 2025
1										
2										
3										
4										
5										
6										

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.				
<i>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.</i>				
Atteggiamenti	Liv .In via di prima acquisizione	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	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro. Nelle conversazioni, partecipa intervenendo in

			materiali propri e quelli altrui.	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				
<i>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.</i>				
Atteggiamenti	Liv. In via di prima acquisizione	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Attuazione	Padroneggia la maggior parte delle abilità e conoscenze in modo essenziale. Eseguie i compiti	Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e abilità. Assume iniziative e porta	Padroneggia in modo completo le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti

	richiesti con il supporto di domande stimolo e indicazioni dell'adulto o dei compagni.	in autonomia e di propria iniziativa i compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità che impiega con sicurezza.	a termine i compiti affidati in modo responsabile e autonomo. Risolve problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.	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 dell'insegnante.	Elabora e attua un iter progettuale sulla base di alcune linee-guida. Interagisce con gli altri e tiene conto dei vincoli e delle risorse indicate dall'insegnante.	Non sempre dimostra originalità e spirito di iniziativa in un iter progettuale. Rivela comunque una certa disponibilità nel misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Nell'iter progettuale dimostra originalità e spirito di 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 2024