

**PECUP**

**IDENTITÀ: conoscenza di sé; relazione con gli altri; orientamento.**  
**STRUMENTI CULTURALI**  
**CONVIVENZA CIVILE**

**OGPF**

1. Valorizzare l'esperienza del fanciullo.
2. Esplicitare i valori e le idee presenti nell'esperienza.
3. Dal mondo delle categorie empiriche al mondo delle categorie formali.

**OFP**

- Conoscere se stessi e gli altri per realizzare relazioni interpersonali positive.
- Riconoscere l'ambiente di vita quotidiana.
- Relazionarsi con il mondo esterno mediante il corpo.

**UdA**

**IO PARLO DI ME**

**OSA**

1. ITALIANO
2. INGLESE
3. STORIA
4. GEOGRAFIA
5. MATEMATICA
6. SCIENZE
7. TECNOLOGIA e INFORMATICA
8. MUSICA
9. ARTE E IMMAGINE
10. SCIENZE MOTORIE
11. RELIGIONE CATTOLICA
12. CONVIVENZA CIVILE

**COMPETENZE**

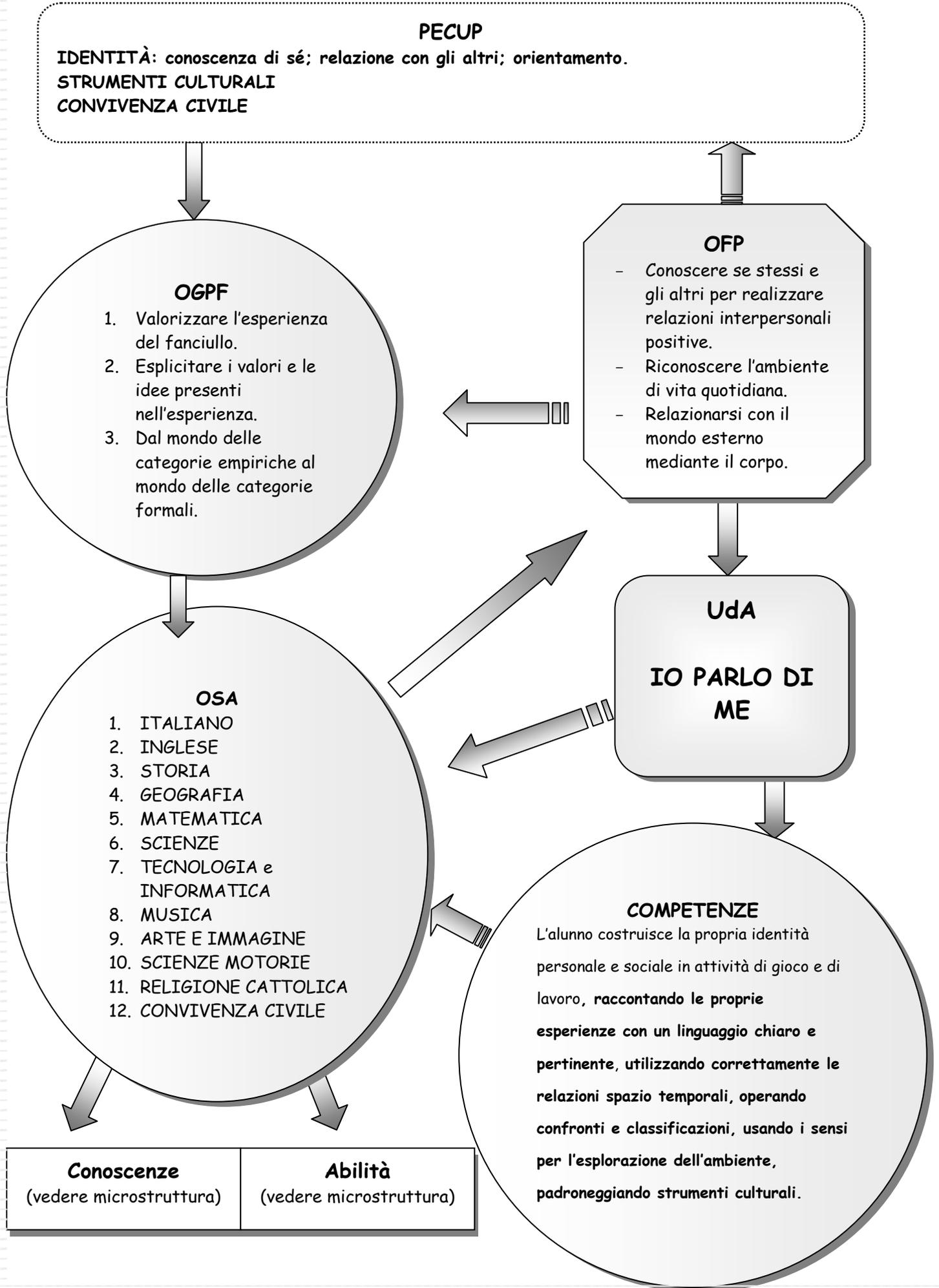
L'alunno costruisce la propria identità personale e sociale in attività di gioco e di lavoro, raccontando le proprie esperienze con un linguaggio chiaro e pertinente, utilizzando correttamente le relazioni spazio temporali, operando confronti e classificazioni, usando i sensi per l'esplorazione dell'ambiente, padroneggiando strumenti culturali.

**Conoscenze**

(vedere microstruttura)

**Abilità**

(vedere microstruttura)



Conoscenze	Abilità	Attività	Soluzioni Organizzative	Metodi	Verifica
<p>1.ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa).</li> <li>- Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale.</li> <li>- Tecniche di lettura.</li> <li>- Alcune convenzioni di scrittura: corrispondenza tra fonema e grafema in sillabe.</li> <li>- I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantenere l'attenzione sul messaggio orale, avvalendosi del contesto e dei diversi linguaggi verbali e non verbali (gestualità, mimica, tratti prosodici, immagine, grafica).</li> <li>- Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati.</li> <li>- Intervenire nel dialogo e nella conversazione, in modo ordinato e pertinente.</li> <li>- Narrare brevi esperienze personali e racconti fantastici, seguendo un ordine temporale.</li> <li>- Utilizzare tecniche di lettura.</li> <li>- Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando</li> </ul>	<p>ITALIANO</p> <p>Esercizi di pregrafismo.</p> <p>Ascolto di storie e racconto delle stesse.</p> <p>Conversazioni guidate per l'autopresentazione e per la conoscenza dei compagni. Esplorazione dell'ambiente scolastico.</p> <p>Esercizi per il riconoscimento delle vocali in semplici frasi. Lettura di parole associate ad immagini. Memorizzazione dei nomi dei compagni e degli oggetti circostanti.</p> <p>Riconoscimento di consonanti e prima produzione di parole associate ad immagini.</p>	<p>CONDIVISE</p> <p>TEMPI</p> <p>2 mesi</p> <p>PERIODO</p> <p>Ottobre/Novembre 2005</p> <p>STRUMENTI</p> <p>Scatole, strisce, cartelloni, cartoncini colorati, colla, forbici; pigmenti a pastello, a cera, ad acqua; numeri in colore, blocchi logici; software didattici; videocassette, musicassette, CD musicali; palloni e palloncini di vario peso e dimensione.</p>	<p>CONDIVISI</p> <p>In accordo e condivisione di esperienza e formazione, in questa UdA le insegnanti del team scelgono di utilizzare la metodologia <b>didattica laboratoriale</b>. Ciò permetterà di non limitare l'azione educativa ad una mera trasmissione dei saperi provando a trasformare la scuola in un luogo dove operare, un luogo di esperienze concrete dove si produce conoscenza e si sviluppa la logica della scoperta. Tra gli alunni e per gli alunni si farà uso del <b>Cooperative learning</b>. All'interno del gruppo</p>	<p>CONDIVISA</p> <p>Le procedure di verifica saranno svolte in itinere, sotto forma di prove semistrutturate o attività complesse (individuali e di gruppo) e al termine dell'UdA. Verrà valutato l'apprendimento degli alunni avendo come parametri di riferimento i risultati attesi e definiti nella macrostruttura ed espressi in termini di competenze linguistiche,</p>

	<p>anche diversi caratteri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute.</li> </ul>		<p><b>SPAZI</b> Aula, palestra, laboratorio multimediale, laboratorio musicale, giardino della scuola.</p>	<p>classe e tra i gruppi di alunni - che nel primo periodo di scuola si formeranno per affinità elettive - l'impegno di allievi e docenti, finalizzato al raggiungimento di nuove abilità e conoscenze attraverso la condivisione del proprio lavoro, porterà a modalità di apprendimento collaborativo caratterizzato dai seguenti elementi: -superamento della rigida distinzione dei ruoli tra insegnante/alunno -superamento del modello trasmissivo della conoscenza.</p>	<p>metodologiche e logiche ed i risultati ottenuti dagli alunni nei vari aspetti in cui sono stati organizzati gli insegnamenti disciplinari ed interdisciplinari.</p> <p><b>STRUMENTI</b> Per i dati relativi all'apprendimento, vengono utilizzati test di verifica strutturati o semistrutturati (statistiche: <b>CALCOLO DELLE MEDIE E DELLE DEVIAZIONI STANDARD</b>). Per i dati relativi all'analisi dei processi attivati (metodologia, strumenti, tempi, ecc,) vengono utilizzate schede</p>
<p><b>2.INGLESE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formule di saluto.</li> <li>- Espressioni per chiedere e dire il proprio nome.</li> <li>- Ambiti lessicali relativi agli oggetti scolastici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere e rispondere ad un saluto.</li> <li>- Presentarsi e chiedere il nome delle persone.</li> <li>- Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure.</li> <li>-Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della L2.</li> </ul>	<p><b>INGLESE</b></p> <p>Giochi di movimento e giochi di ruolo. Ascolto, memorizzazione ed esecuzione di canzoncine e brevi dialoghi. Disegni di oggetti in base ad una consegna data in L2. Disegni liberi con associazione fonema immagine. Attività manuali di ritaglio, costruzione di semplici oggetti.</p>			
<p><b>3. STORIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni.</li> <li>- Concetto di durata e valutazione delle durate delle azioni.</li> <li>- Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute e riconoscere rapporti di successione esistenti tra loro.</li> <li>-Rilevare il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni.</li> </ul>	<p><b>STORIA</b></p> <p>Disegno di esperienze personali o di classe. Ordinamento temporale dei disegni realizzati. Realizzazione di cartelloni murali. Raccolta e uso di connettivi temporali. Raccontare in sequenza</p>			

		cronologica le azioni compiute nella giornata.			strutturate (dati quantitativi e qualitativi) compilate dai docenti.
<p>4. GEOGRAFIA</p> <p>- Organizzatori temporali e spaziali (prima, poi, mentre, sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, ecc.).</p> <p>-Elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni.</p>	<p>-Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento.</p> <p>-Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, gli spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto.</p> <p>-Analizzare uno spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni.</p> <p>-Rappresentare graficamente in pianta spazi vissuti e percorsi anche utilizzando una simbologia non convenzionale.</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>Conversazioni sulle vacanze: esplorazione con la memoria, con l'ausilio di foto, di opuscoli, di disegni, degli ambienti conosciuti in vacanza.</p> <p>Osservazione delle caratteristiche determinanti i vari ambienti (il mare, la città, la campagna, la montagna, il lago). Disegno guidato con la tecnica di coloritura del pastello piatto.</p> <p>Memorizzazione del lessico descrittivo degli ambienti e degli indicatori topologici (sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, tra...).</p>			

<p style="text-align: center;"><b>5. MATEMATICA</b></p> <p><b>Il numero</b>  - I numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali.  - Concetto di maggiore, minore, uguale.</p> <p><b>Geometria</b>  - Collocazione di oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stessi, persone, oggetti.  - Osservazione ed analisi delle caratteristiche (proprietà) di oggetti piani o solidi.  - Mappe, piantine, orientamento.  - Caselle ed incroci sul piano quadrettato.</p> <p><b>La misura</b>  - Riconoscimento di attributi di oggetti (grandezze) misurabili (lunghezza, superficie, ...).  - Confronto diretto e indiretto di grandezze.</p> <p><b>Introduzione al pensiero razionale</b>  - Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti.</li> <li>- Contare sia in senso progressivo che regressivo.</li> <li>- Esplorare, rappresentare (con disegni, parole, simboli) e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.</li> <li>- Leggere e scrivere numeri naturali sia in cifre, sia in parole.</li> <li>- Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione.</li> <li>- Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori).</li> <li>- Eseguire un</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>MATEMATICA</b></p> <p>Giochi di percezione. Conte e filastrocche dei numeri. Giochi di corrispondenza biunivoca. Costruzione di modelli di rappresentazioni per le quantità numeriche. Giochi con materiale strutturato. Costruzione della linea dei numeri e giochi. Ordinare sequenze, oggetti, persone.</p>			
--	--	--	--	--	--

	<p>semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compiere confronti diretti di grandezze.</li> <li>- In situazioni concrete classificare oggetti fisici e simbolici.</li> </ul>				
<p>6. SCIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificazione e descrizione di oggetti inanimati e "viventi".</li> <li>- Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.</li> <li>- I primi confronti (più alto, più basso, più lungo, più corto).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi.</li> <li>- Definire con un nome corpi di diverso tipo (che cos'è? Perché dici che è proprio questo?).</li> <li>-Elencare le caratteristiche di corpi noti e le parti che lo compongono (com'è?, come è fatto?).</li> <li>-Descrivere animali mettendo in evidenza le differenze (bipedi e quadrupedi e altre differenze semplici da cogliere),</li> </ul>	<p>SCIENZE</p> <p>Attività allo specchio per descrivere se stessi e confrontarsi con gli altri.</p> <p>Lo schema corporeo: capo, tronco, arti. Funzioni della mano e nomenclatura delle dita. Descrizione di un ambiente nelle sue caratteristiche visive e sonore.</p>			
<p>7. TECNOLOGIA E INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I bisogni primari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Osservare e</li> </ul>	<p>TECNOLOGIA E INFORMATICA</p>			

<p>dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano</p> <p>-I principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse</p>	<p>analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività dei fanciulli classificandoli in base alle loro funzioni (di raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare.).</p> <p>-Accendere e spegnere la macchina con le procedure Canoniche.</p>	<p>Progettazione e costruzione di oggetti per la rilevazione e la registrazione dei dati (tabelle e ideogrammi).</p> <p>Esplorazione dell'ambiente "aula multimediale" ed elencazione degli elementi hardware con relative funzioni. Primi approcci con il sistema operativo: accensione e spegnimento; apertura del programma PAINT. Salvare un file in una cartella di classe, precedentemente creata dall'insegnante.</p>			
<p><b>8. MUSICA</b></p> <p>- La sonorità di ambienti e oggetti naturali ed artificiali.</p> <p>- Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitazione, ecc.)</p> <p>- Giochi vocali individuali e di gruppo.</p> <p>- Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e</p>	<p><b>Produzione</b></p> <p>- Utilizzare la voce, il proprio corpo, e oggetti vari, a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali, in giochi, situazioni, storie e libere attività per espressioni parlate, recitate e cantate, anche riproducendo e</p>	<p><b>MUSICA</b></p> <p>Pronunciare le parole del saluto esprimendo diversi stati d'animo. Eseguire bans con coordinazione motoria e ritmica usando la tecnica del mimo per la rappresentazione del testo cantato. Riordinare le sequenze motorie proposte utilizzando</p>			

<p>motorie.</p>	<p>improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro. <b>Percezione</b> - Discriminare e interpretare gli eventi sonori , dal vivo o registrati. -Attribuire significati a segnali sonori e musicali, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali.</p>	<p>pittogrammi. Canzoni: "L'Austriaco felice", "Bans del risveglio".</p>			
<p>9.ARTE E IMMAGINE - I colori primari e secondari. - Le differenze di forma. - Le relazioni spaziali.</p>	<p>- Usare creativamente il colore. - Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione: relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto verticale, orizzontale; figure e contesti spaziali. -Utilizzare la linea di terra, disegnare la linea di cielo ed inserire elementi del paesaggio fisico tra le due linee. - Rappresentare</p>	<p><b>ARTE E IMMAGINE</b> Utilizzare lo specchio per osservare le espressioni del viso e riprodurle in forma stilizzata raffigurando precisati stati d'animo. Associare ad ogni figura un colore. Praticare la tecnica del ritaglio e del collage per costruire una tasca dove conservare le espressioni del viso disegnate. Raffigurare gli ambienti naturali ed antropici esperiti durante le vacanze utilizzando la tecnica dell'accumulo di</p>			

	<p>figure umane con uno schema corporeo strutturato.</p> <p>-Distinguere la figura dallo sfondo.</p>	<p>immagini: disegnare gli elementi caratteristici degli ambienti su cartoncino, colorarli con i pastelli o le tempere, ritagliarli e incollarli su cartelloni a tema.</p>			
<p>10.SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</p> <p>- Le varie parti del corpo.</p> <p>- I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale.</p> <p>-Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo.</p>	<p>- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.</p> <p>- Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento.</p> <p>-Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).</p> <p>- Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti.</p> <p>-Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità.</p>	<p><b>SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</b></p> <p>Eeguire giochi per potenziare la coordinazione, la segmentazione, l'equilibrio, la lateralità. Eeguire giochi per la conoscenza dei segmenti corporei: giochi con la palla e percorsi.</p>			

<p>11. RELIGIONE CATTOLICA</p> <p>- Dio Creatore e Padre di tutti gli uomini,</p>	<p>- Scoprire nell'ambiente i segni che richiamano ai Cristiani e ai tanti credenti la presenza di Dio Creatore.</p>	<p><b>*RELIGIONE CATTOLICA</b></p> <p>Ascolto dei brani biblici relativi alla creazione (Genesi); realizzazione di un cartellone sulla creazione con lavori di gruppo.</p> <p>Ascolto di canti mimati e di CD musicali; proiezione di VHS; attività grafico pittoriche ed espressive.</p>			
<p>12. CONVIVENZA CIVILE</p> <p>EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA'</p> <p>- Il sé, le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo: possibilità e limiti dell'autobiografia come strumento di conoscenza di sé.</p> <p>-Le relazioni tra coetanei e adulti con i loro problemi.</p>	<p>-Attivare atteggiamenti di ascolto / conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri.</p> <p>-Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti, anche tenendo</p>	<p><b>EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA'</b></p> <p>Dialoghi alla scoperta dei compagni, dei loro nomi, dei loro giochi preferiti. Raffigurare una azione di amicizia su un cartoncino preparato dall'insegnante e firmarlo; i cartoncini saranno messi in una scatola dalla quale ogni alunno attingerà, pescando il gesto d'amicizia offerto</p>			

	<p>conto delle loro caratteristiche sessuali.  -Esercitare modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.</p>	<p>casualmente da un compagno. Il cartoncino sarà incollato sul quaderno.</p>			
<b>Diversificazione delle attività</b>					
<b>omissis</b>					