|  |
| --- |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** |
| ***Denominazione*** | **Noi …come CAPITAN AMBIENTE**“Educare all’assunzione di comportamenti ecosostenibili nella vita sociale a partire dalla quotidianità “ |
| ***Prodotti*** | * Costruzione dei box per la raccolta differenziata **(RICICLO)**
* Progettazione e realizzazione di cartellone che eviti lo spreco dell’acqua e della corrente elettrica **(RIDUCO)**
* Creazione di un manufatto con materiale di scarto **(RIUSO E RECUPERO)**
* Creazione di flash-card
 |
| ***Destinatari*** | Alunni 5 anni |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **COMPETENZE****(CURRICOLO DI ISTITUTO- SCUOLA DELL’INFANZIA)** |
| **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE** **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE** **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA** | *Il sé e l’altro* |
| * Relazionarsi con gli altri in modo costruttivo riconoscendo le diversità.
* Individuare la rete dei rapporti interpersonali a scuola, in famiglia, nel sociale
 | * Esperienze di accettazione e collaborazione nelle attività strutturate e libere
* Regole di comportamento nell’ambiente scolastico, familiare e sociale
 | * Sa argomentare, confrontarsi e discutere con gli adulti e con i pari
* Mette in atto comportamenti adeguati alle regole condivise
 |
| *Il corpo e il movimento* |
| * Utilizzare schemi motori complessi in relazione con lo spazio, gli oggetti e gli altri
 | * Percorsi, giochi individuali e di gruppo
 | * Applica gli schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo, all’interno della scuola e all’aperto
 |
| *Immagini, suoni e colori* |
| * Esprimere graficamente le proprie esperienze di scoperta della realtà circostante
* Utilizzare materiali e tecniche diverse per "creare" e "costruire”
 | * Esperienze di osservazione della realtà circostante attraverso passeggiate, immagini, video
* Manufatti diversi
 | * Esprime le emozioni legate alle esperienze vissute attraverso il linguaggio grafico-pittorico
* Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività sperimentando varie tecniche espressive e grafico-pittoriche
 |
| *I discorsi e le parole* |
| **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE** | * Descrivere persone, oggetti, situazioni in maniera articolata
* Esprimere e comunicare il proprio vissuto e il proprio pensiero attraverso il confronto con gli altri
* Rielaborare verbalmente la storia raccontata o letta
 | * Modalità di descrizione di esperienze quotidiane
* Testi fantastici e realistici, connessi anche alle problematiche urgenti della condizione umana
 | * Arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati. esprime e comunica verbalmente agli altri emozioni, sentimenti, pensieri, opinioni.
* Ascolta, comprende, rielabora narrazioni (anche relative al problema di un ambiente ecosostenibile
 |
| **COMPETENZA MATEMATICA, E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA** | *La conoscenza del mondo* |
| * Classificare e riprodurre in base a più criteri

Avvicinarsi agli strumenti tecnologici con un approccio aperto all’esplorazione. Selezionare, trascinare, lasciare: attività di “drag and drop”  | * Colore, forma, dimensione, spessore, materiale degli oggetti
* Visione di video
* Giochi di memoria, abbinamento, trascinamento.
 | * Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà
* Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia
 |

|  |  |
| --- | --- |
| **COMPETENZE TRASVERSALI** | 1. Sviluppare le abilità attentive
2. Acquisire consapevolezza dei processi mentali
3. Esercitare l'autocorrezione e l'autocontrollo
4. Innescare e potenziare progressivamente un atteggiamento riflessivo
5. Accrescere la flessibilità cognitiva e di risoluzione di problemi
6. Saggiare le prime strategie di apprendimento personale
7. Ampliare la competenza collaborativa e interculturale
8. Sviluppare l'espressione di sé e del mondo in tutte le sue forme
 |

|  |
| --- |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** |
| ***Prerequisiti*** | Lavorare insieme ad altri con spirito di collaborazione e condivisione. Saper esprimere la propria curiosità e la propria opinione.Partecipare attivamente e creativamente ad attività laboratoriali di gruppo e individuali. |
| ***Fase di applicazione*** | Da marzo a maggio |
| ***Tempi*** | Un’ ora a settimana per un totale di 10 ore |
| ***Esperienze attivate*** | * Introduzione dell’argomento partendo dall’invito del personaggio guida **“CAPITAN AMBIENTE”** a diventare collaboratori nella missione delle **4 R** (Riciclo-Riduco -Riuso- Recupero)
* Approfondimento degli argomenti mediante video, passeggiate all’aperto, narrazioni, visione di immagini e video.
* Giochi psicomotori
* Elaborazione, realizzazione, presentazione e documentazione dei prodotti.
* Riflessioni, verbalizzazioni, sintesi alla fine delle varie fasi
 |
| ***Strategie didattiche*** | * Ludico – laboratoriale
* Lavoro individuale e di gruppo
* Manipolativa - laboratoriale
* Didattica narrativa
* Circle time
* Problem solving.
 |
| ***Risorse umane***  | * Insegnanti di sezione
* Insegnanti di sostegno
* Assistenti alla persona
* Collaboratori
 |
| ***Strumenti*** | * Mediatori iconici, analogici e simbolici
* Materiali di recupero e di facile consumo
* CD e video dal web
* Flash card
* Testi di vario tipo
* Giocattoli e giochi
 |
| ***Osservazione in itinere***  | L’osservazione in itinere verterà sui seguenti indicatori:* la partecipazione, l’interesse, la collaborazione con i compagni, l’impegno e la creatività messi in atto, il rispetto delle regole, la qualità del linguaggio
 |

**FASI DI LAVORO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FASE** | **DESCRIZIONE ATTIVITÁ** | **STRATEGIE DIDATTICHE** | **STRUMENTI** | **TEMPI** | **ESITI**  | **VALUTAZIONE** |
| 1 | **RICICLO** -Messaggio video di Capitan Ambiente-Osservazione dell’ambiente circostante -Brainstorming per una prima ricognizione di quanto sanno e pensano i bambini sul senso di parole quali: riciclo, riduzione sprechi, riuso e recupero.-Riconoscimento e classificazione dei rifiuti: plastica, carta, organico, indifferenziato.-Racconti relativi all’attività di riciclo.-Costruzione di etichette e dei contenitori per la raccolta differenziata.-Giochi psicomotori-Filastrocche  | Ludico - laboratorialeLavoro individuale e di gruppoManipolativa -laboratorialeDidattica narrativa Circle timeProblem solving | Mediatori iconici, analogici e simbolici; Materiali di recupero e di facile consumo;CD e Video dal webFlash card; | MarzoAprile  | Condivisione e attuazione della prima missione di Capitan Ambiente: la raccolta differenziata a scuola e in sezione | Verrà osservato:interessepartecipazionecollaborazione arricchimento lessico |
| 2 | **RIDUCO**-Visione di video sull’argomento relativo alla riduzione dei consumi.-Realizzazione di mini regolamenti sulla riduzione di consumi quotidiani (acqua, luce, cibo )-Drammatizzazioni di comportamenti di vita quotidiana-Giochi di ruolo-Conversazione sul lessico specifico.-Narrazioni sul tema.-Schede strutturate | Ludico - laboratorialeLavoro individuale e di gruppoManipolativa -laboratorialeDidattica narrativa *Circle time**Problem solving* | Mediatori iconici, analogici e simbolici; Materiali di recupero e di facile consumo;CD e Video dal webFlash card; | Aprile  | Condivisione e attuazione della seconda missione di Capitan Ambiente: regolamenti e flash card per la riduzione degli sprechi | Verrà osservato:interessepartecipazionecollaborazione rispetto delle regole |
| 3 | **RIUSO-RECUPERO** -Visione di video sull’argomento relativo al riutilizzo creativo.-Narrazioni sul tema-Situazione di problem solving , utilizzando oggetti di scarto ( es. rotolo di cartone, vasetti yogurt…) per formulare e realizzare ipotesi di reimpiego -Sperimentazioni di uso creativo di materiali di scarto (autoritratti-collage astratti, repertorio di texture)-Mostra fotografica e o in presenza dei manufatti | Ludico - laboratorialeLavoro individuale e di gruppoManipolativa laboratorialeDidattica narrativa *Circle time**Problem solving* | Mediatori iconici, analogici e simbolici; Materiali di recupero e di facile consumo;CD e Video dal webFlash card; | Maggio | Condivisione e attuazione della terza missione di Capitan Ambiente: realizzazioni creative con carta, plastica e vetro  | Verrà osservato:interessepartecipazionecollaborazione impegnocreatività |

PIANO DI LAVORO UDA

**DIAGRAMMA DI GANTT**

|  |
| --- |
|  |
| Fasi | MARZO | APRILE | MAGGIO |
| 1 | 2 ore | 2ore |  |
| 2 |  | 2 ore | 1ora |
| 3 |  |  | 3 ore |

**GRIGLIA DI OSSERVAZIONE VALUTATIVA**

**ALUNNI: BAMBINI ANNI CINQUE**

|  |
| --- |
| **ALUNNI** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| 1. Ascolta
2. Interviene nelle discussioni
3. Fa domande per capire
4. Partecipa alle diverse attività
5. Rispetta le regole
6. Esegue i vari mandati
7. Collabora
8. Gioca
 |

**LEGENDA LIVELLI DI OSSERVAZIONE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SI** | **NO** | **IN PARTE** |

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE**

**ALUNNI: BAMBINI ANNI CINQUE**

|  |
| --- |
| **ALUNNI** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| * 1 Argomenta, si confronta e discute con gli adulti e con i pari
* 2 Applica gli schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo, all’interno della scuola e all’aperto
* 3 Riconosce e rispetta le regole condivise
* 4 Esprime le emozioni legate alle esperienze vissute attraverso il linguaggio grafico-pittorico
* 5 Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività sperimentando varie tecniche espressive e grafico-pittoriche
* 6 Arricchisce e precisa il proprio lessico
* 7 Fa ipotesi sui significati
* 8 Esprime e comunica verbalmente agli altri pensieri, opinioni.
* 9 Ascolta, comprende, rielabora narrazioni relative al tema un ambiente ecosostenibile
* 10 Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà
* 11 Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia
 |

**LEGENDA LIVELLI DI COMPETENZA**

|  |  |
| --- | --- |
| ***A-Avanzato*** | *L’alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell’uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.* |
| ***B-Intermedio*** | *L’alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.* |
| ***C-Base*** | *L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole apprese.* |
| ***D-Iniziale*** | *L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.* |

|  |
| --- |
| **RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente (INFANZIA*****“La mia esperienza”*** |
| 1. **Ti è piaciuto quello che hai fatto?**

Risultati immagini per smile immagini da colorare Immagine correlata1. **Cosa ti è piaciuto fare?**
 |