



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE  
VALLE DEL FINO



# LOGICAMENTE INSIEME

UDA SCUOLA INFANZIA

a cura delle F.S. NESPOLI G.  
PANZONE M.

e del Gruppo di lavoro:

BONOLIS F.  
D'AGOSTINO C.  
DE FLAVIIS P.  
DI DOMENICO M.  
MARANACA M.  
QUARANTA A



## UDA

### SCUOLA INFANZIA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>Denominazione</b>	Logicamente insieme
<b>Prodotti</b>	<i>Gioco dell'oca logica...</i>
<b>Competenze disciplinari</b>	<p><b>Nucleo tematico: ascolto parlato</b> L'alunno mantiene l'attenzione all'ascolto e attende il proprio turno di parola.</p> <p><b>Nucleo tematico: lettura</b> Sa impegnarsi in modo efficace con gli altri.</p> <p><b>Nucleo tematico: scrittura</b> Mantiene un atteggiamento positivo, collaborativo e solidale.</p> <p><b>Nucleo tematico: acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</b> Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo.</p> <p><b>Nucleo tematico: relazioni- funzioni- dati- previsioni</b> Sa orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni. Rileva le caratteristiche principali di eventi, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana</p>
<b>Competenze chiave/cittadinanza attivate dall'UDA</b>	<p>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA: comprendere enunciati; leggere, comprendere e produrre testi di vario tipo; partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti usando un registro adeguato ai diversi contesti.</p> <p>COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE: analizzare dati e fatti della realtà, utilizzare le conoscenze matematiche-scientifiche-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali, costruire ragionamenti formulando ipotesi.</p> <p>COMPETENZA DIGITALE: usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare, analizzare dati ed informazioni; distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica; interagire con soggetti diversi nel mondo.</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE: possedere un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo; orientare le proprie scelte in modo consapevole, essere consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</p> <p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: rispettare le regole condivise; collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune; partecipare in modo consapevole e responsabile a tutte le attività formali e informali proposte.</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA': dimostrare originalità e spirito di iniziativa; assumersi le proprie responsabilità, chiedendo aiuto quando si trova in difficoltà o fornendolo a chi lo chiede; saper analizzare se stesso per misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Partecipare attivamente a conversazioni libere e guidate Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, e aggettivi	Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. Comunicazione nella madre lingua



Definire qualità relative ad oggetti Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio.	
Riordinare e verbalizzare sequenze logico temporali. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. Rispondere a domande su una filastrocca. Campi di esperienza: tutti.	I concetti spaziali e topologici; semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.
.Copiare un disegno con molti elementi; . eseguire classificazioni in base a colore, forma, dimensione; . completare graficamente un'alternanza semplice; . definire, sotto stimolo, qualità relative ad oggetti. Campo di esperienza predominante: la conoscenza del mondo.	Concetti spaziali e topologici Concetti temporali di successione.
Prendere coscienza del proprio corpo. Padroneggiare gli schemi motori base. Giocare col proprio corpo Rispettare le regole dei giochi, accettando anche le sconfitte. Controllare l'esecuzione dei gesti Provare piacere nel movimento..	Le regole dei giochi
<b>Utenti destinatari</b>	Bambini di 5 anni
<b>Prerequisiti</b>	Saper interpretare semplici simboli
<b>Fase di applicazione</b>	Aprile
<b>Tempi</b>	Nel mattino , nel mese di aprile per un totale di 8 ore
<b>Esperienze attivate</b>	Sapersi organizzare nello spazio scolastico
<b>Metodologia</b>	Attività ludiche, laboratori grafico-pittorici, drammatizzazioni, lettura di racconti, conversazioni.
<b>Risorse umane</b>	Interne: le insegnanti di plesso e le collaboratrici scolastiche
<b>Strumenti</b>	Fogli A3, cartoncino, matite, pennarelli, tempere, colla, forbici
<b>Valutazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valutazione degli apprendimenti (interrogazioni, schede di verifica...)</li> <li>- Valutazione dei processi (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE)</li> <li>- Valutazione del prodotto (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE)</li> <li>- Valutazione della relazione (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE)</li> <li>- Valutazione competenze chiave (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE)</li> <li>- Autovalutazione degli alunni ( vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE)</li> </ul>



**PIANO DI LAVORO UDA  
SPECIFICAZIONE DELLE FASI**

**UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Logicamente insieme**

**Coordinatore:** le insegnanti di sezione.

**Collaboratori:** le insegnanti di plesso e le collaboratrici scolastiche.

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	<b>LETTURA DELLA FILASTROCCA</b>  Lettura della filastrocca "Filastrocca Bugiarda".  <b>Allegato 1</b>	Libro, Cuscini, circle time	Ascolto e rielaborazion e della filastrocca. Conversazion e guidata sulla filastrocca.	2 ore	Attraverso osservazione diretta: capacità di ascolto; partecipazione attiva e corretta alla conversazione.
2	<b>DOMANDE STIMOLO</b>  I bambini vengono stimolati con delle domande per chiarire il concetto di VERO e FALSO. <b>Allegato 2</b>	Cuscini, circle time, registrato re	Differenza tra verità e bugia. Creazione di nuove strofe vero/falso.	2 ore	Attraverso osservazione diretta e criteri di verifica delle risposte : test vero o falso.
3	<b>RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLE STROFE DELLA FILASTROCCA</b>  I bambini disegnano le strofe della filastrocca (Disegno libero)	Colori a tempera, pennarelli , fogli di varie dimensio ni, colori a matita, matite.	Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro. Elaborati cooperativi ed individuali in formato a3.	2 ore	Attraverso osservazione diretta e la valutazione del prodotto grafico: ricchezza grafica e pertinenza alla filastrocca; accuratezza lessicale.
4	<b>COSTRUZIONE DEL GIOCO DELL'OCA</b>  L'insegnante propone la realizzazione di un gioco: il Gioco dell'oca.  <b>Allegato 3</b>  Realizzazione dei dadi: dado dei numeri e dado vero/falso.  <b>Allegato 4</b>	Immagini, dado dei numeri.	Individuare relazioni tra... Collabora e partecipa alle attività collettive. Utilizzo del cartellone	2 ore	Attraverso osservazione diretta e valutazione del prodotto: accuratezza nell'uso del materiale capacità di collaborare con gli altri capacità di organizzare l'attività. Capacità di spiegare i criteri dati
5	<b>GIORNO DEL GIOCO</b>  <b>Allegato 5</b>	Fogli di carta, dado dei numeri, disegni .	Riprodurre un percorso.	2 ore	Attraverso osservazione diretta e i criteri di verifica



PIANO DI LAVORO UDA  
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi					
	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

## LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

### CONSEGNA AGLI STUDENTI

- **Titolo dell'UdA** Logicamente insieme
- **Cosa si chiede di fare** Riprodurre il gioco dell'oca, seguendo determinati criteri, condivisi precedentemente.
- **In che modo (singoli, gruppi..)** Si svolge singolarmente.
- **Quali prodotti** IL gioco dell'oca finale, sul pavimento del salone
- **Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)** Si vuole rafforzare la logica.
- **Tempi** Nel mese di aprile
- **Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)** Materiale di facile consumo
- **Criteri di valutazione** Attraverso l'osservazione diretta e la visione degli elaborati



## ALLEGATO 1

# FILASTROCCA BUGIARDA

Andai sotto un pero

Mi venne giù una zucca



Andavo in bicicletta  
Per attraversare il mare

Il cane ha fatto le uova

Sulla cima di un gran monte



Suonate campane di burro  
Con la fune di salsicciotti



## ALLEGATO 2

Dom.: “Che cos’è una bugia?”



Dom.: “ Chi dice una bugia dice il Vero o il Falso?”

Dom.: “Conoscete qualche storia in cui il personaggio è un bugiardo?”

Dom.: “ Voi avete detto mai delle bugie?”

Dom.: “ Vogliamo vedere se nella filastrocca si dicono bugie?”

- 1) Viene riletta la filastrocca soffermandosi su ciascuna strofa e si fa la domanda se l’affermazione letta sia VERA o FALSA.
- 2) Le risposte vengono riportate su un cartellone.

DOMANDA	 <b>VERO</b>	 <b>FALSO</b>

NOTA: Vero: simbolo “pollice su”

Falso: simbolo “pollice giù”

- 3) I bambini vengono invitati a creare nuove strofe VERO/FALSO

**Insegnante:** “ Dite una bugia grossa, più grossa di quella della filastrocca...”



### ALLEGATO 3

#### 1) DOMANDE

**Dom.: conoscete il gioco dell'oca?**

Qualcuno conoscerà il gioco, altri no. L'insegnante lo spiega: Si procede secondo le indicazioni del dado dei numeri; arrivati alla casella bisogna stabilire, in base al dado V/F la condizione richiesta.

**Dom: servono disegni?**

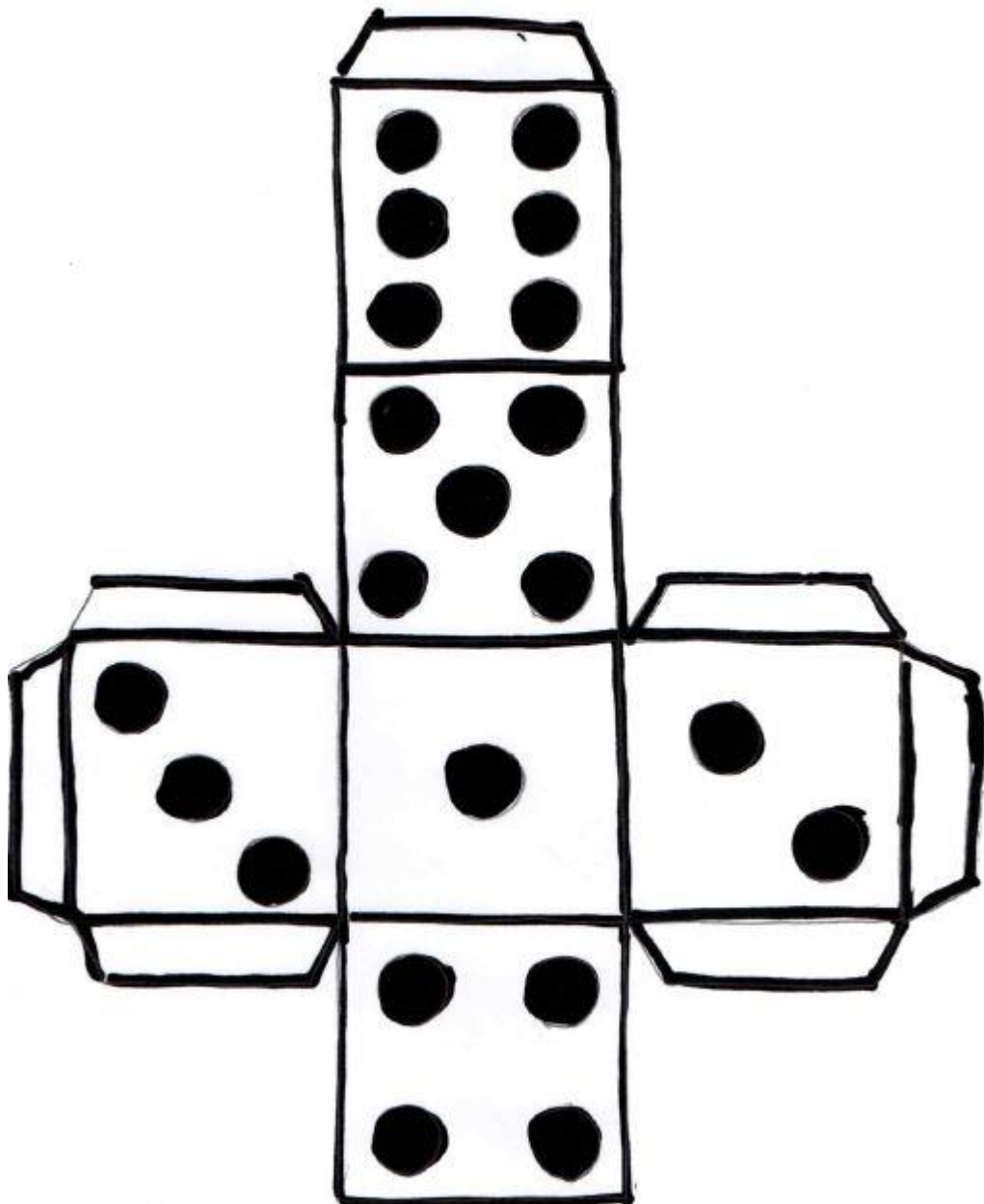
**Dom.:serve un dado con i numeri?**

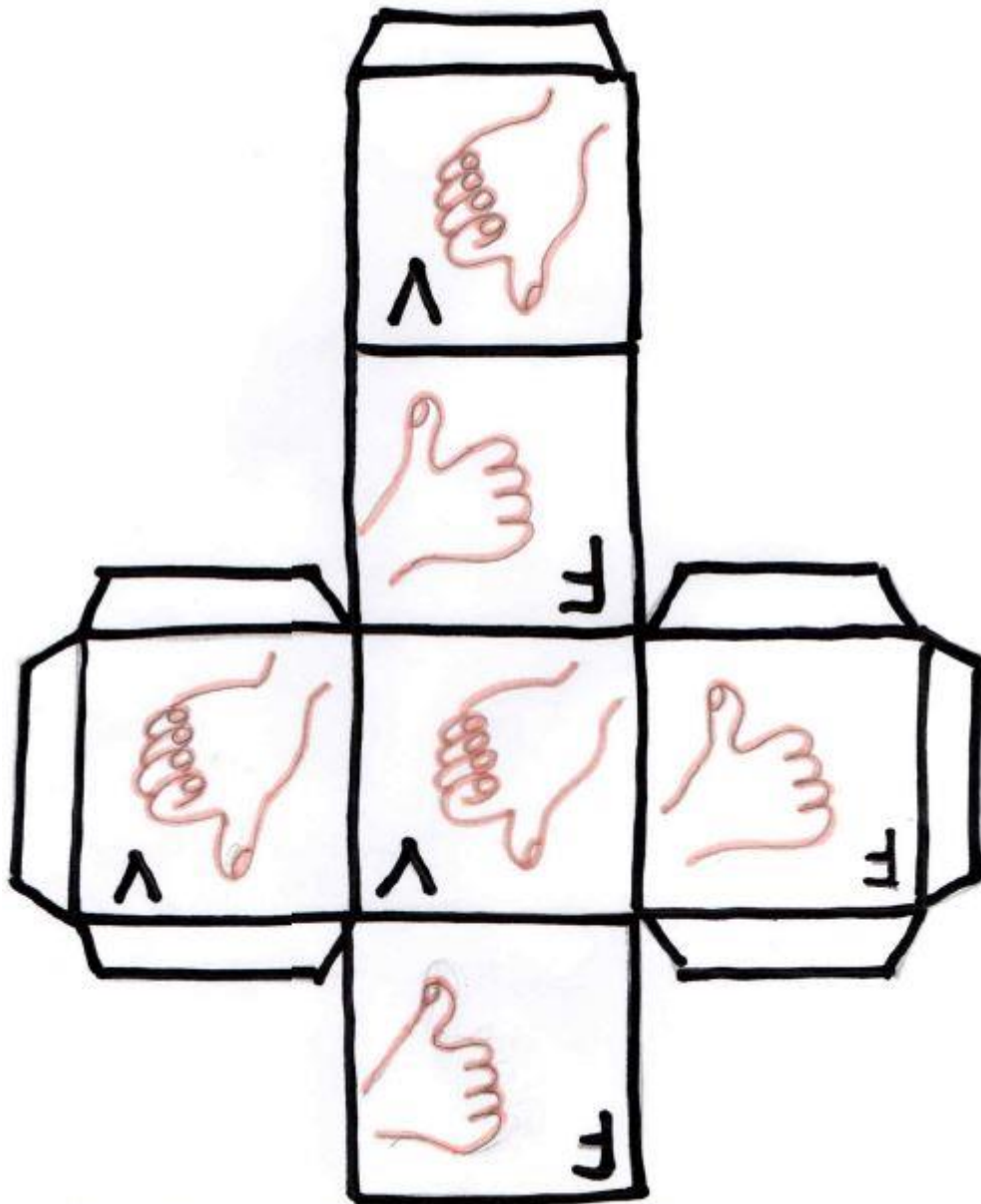
- 1) Realizzazione guidata dei disegni del gioco (animali, oggetti, fiori ecc.)
- 2) L'insegnante preparerà il dado dei numeri e il dado del VERO/FALSO. (Modello Allegato)





## Allegato 4







## ALLEGATO 5

### IL GIOCO

Sul pavimento del salone, su un foglio di carta da pacchi, vengono posizionati i disegni dei bambini in modo da riprodurre un semplice percorso, tipico del gioco dell'oca.

Il primo disegno porta la scritta PARTENZA, l'ultimo ARRIVO.

### REGOLE DEL GIOCO

- 1) Tira il dado dei numeri (pallini)
- 2) Vai alla casella
- 3) Tira il dado VERO/FALSO
- 4) Se esce VERO, dici una frase vera riferita all'immagine del disegno
- 5) Se esce FALSO, dici una frase falsa riferita all'immagine del disegno
- 6) Se sbagli paghi pegno (saltelli su un piede oppure fai una giravolta ecc.)
- 7) Vince chi arriva primo al traguardo