



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola Infanzia – Primaria – Secondaria di 1° grado

VALLE DEL FINO

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

“Prendiamo il volo alla scoperta dell’Europa”

Scuola dell’infanzia

Bisenti

Sez. A/B



Anno scolastico 2021/2022

UNITÀ' DI APPRENDIMENTO

Denominazione	PRENDIAMO IL VOLO ALLA SCOPERTA DELL'EUROPA	
Motivazione	Il progetto trova la sua motivazione nella necessità che ogni comunità avverte di recuperare la propria identità, attraverso lo studio e la conoscenza delle proprie radici e tradizioni aprendo però una finestra sulle altre culture si propone di far comprendere fin dalla prima infanzia che la ricchezza offertaci dal mondo risiede proprio nella diversità.	
Finalità	Promuovere la formazione di conoscenze e atteggiamenti che inducono a stabilire rapporti dinamici tra le culture e creare un clima relazionale, nella sezione e nella scuola, favorevole al dialogo, alla comprensione e alla collaborazione, intesi non solo come accettazione e rispetto delle idee e dei valori delle altre culture, ma come rafforzamento della propria identità culturale, nella prospettiva di un reciproco cambiamento e arricchimento.	
Compito significativo e prodotti	Carta di identità Rappresentazioni grafiche a tema Cartellone “insieme si può” Il mio posto nel mondo “dal vicino al lontano”	
Competenze chiave/competenze culturali		Competenze attese
Competenza alfabetica funzionale		Comprendere ed esprimere, in forma orale e/o grafica, concetti, sentimenti, fatti e opinioni; interagire in scambi linguistici mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
Competenza multilinguistica		Utilizzare una lingua diversa per semplici filastrocche.
Competenza matematica, in scienze, tecnologia e ingegneria		Avviarsi ad usare conoscenze e metodologie scientifico- tecnologiche, comprese l'osservazione e la sperimentazione per spiegare e risolvere i problemi legati alla quotidianità e ai bisogni dell'uomo
Competenza digitale		Conoscere le opportunità della navigazione in internet.
Competenza personale, sociale e capacità' di imparare ad imparare		Acquisire consapevolezza delle proprie potenzialità impegnandosi in nuovi apprendimenti; lavorare in gruppo alla realizzazione delle attività collettive.

Competenza in materia di cittadinanza	Collaborare con gli altri, nel rispetto di regole condivise, partecipare in modo consapevole alle attività formali e informali proposte
Competenza imprenditoriale	Mostrare originalità e spirito di iniziativa nel trasformare le idee in azioni; portare a termine gli impegni assunti per la realizzazione di progetti condivisi, chiedendo aiuto quando si è in difficoltà o fornendolo a chi ne ha bisogno.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Avviarsi ad esprimere idee, emozioni ed esperienze, in modo creativo, attraverso forme differenti di arte. Conoscere l'esistenza di realtà culturali diverse dalle nostre.

Nuclei concettuali

Costituzione
Sviluppo sostenibile
Cittadinanza digitale

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>
<p>Competenza alfabetica funzionale</p> <p>Interagisce con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità. comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Ascolta e comprende i discorsi altrui.</p> <p>Descrive e racconta eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>Memorizza canti, filastrocche,</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplicicomunicazioni orali</p>
<p>Competenza multilinguistica</p> <p>Comprende semplici parole Riproduce semplici parole e sempliciscioglilingua</p>	<p>Pronuncia di semplici parole memorizzate</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi</p> <p>Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà</p> <p>Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni</p> <p>Individua i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>Raggruppa e seria secondo attributi e</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) disuccessione, contemporaneità, durata)</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino lontano, sopra,sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)</p> <p>Il corpoSimboli, Mappe e percorsi Numeri e numerazione Strumenti e tecniche di misura</p>

<p>caratteristiche numera</p> <p>Interpreta e produce simboli, mappe e percorsi</p>	
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>Risponde a domande su un testo o su un video.</p> <p>Utilizza semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individua semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute</p> <p>Compila semplici tabelle</p> <p>Individua il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>
<p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Giustifica le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Organizza dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Coopera con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito.</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p>
<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>Partecipa attivamente alle attività, ai giochi anche di gruppo, alle conversazioni</p> <p>Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</p> <p>Manifesta il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti</p> <p>Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi</p> <p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, comunità di appartenenza</p>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	

<p>Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>Esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale.</p> <p>Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà</p> <p>Si coordina con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</p>	<p>Gioco simbolico Tecnica di rappresentazione grafica Il movimento sicuro</p>
<p>Competenza digitale</p> <p>Visiona immagini, documentari. Attua e simbolizza una procedura</p>	<p>Il computer, LIM e i suoi usi, Coding</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze (Indicazioni Nazionali)

Il sé e l'altro

- 1) Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;
- 2) sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato;
- 3) sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre;
- 4) riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- 5) pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

Il corpo e il movimento

- 1) Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo;
- 2) prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'utilizzo di attrezzi;
- 3) controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Immagini, suoni, colori

- 1) Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;
- 2) utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;
- 3) esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie scoprendone le funzioni e i possibili usi.

I discorsi e le parole

- 1) Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati;

- 2) sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;
- 3) sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni;
- 4) ascolta e comprende narrazioni;
- 5) scopre la presenza di lingue diverse, le riconosce e le sperimenta.

La conoscenza del mondo

- 1) Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle;
- 2) individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio;
- 3) segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e non.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze di educazione civica

- 1) Conosce la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per.
- 2) Riconosce i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ricordarne gli elementi essenziali.
- 3) Coglie l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.
- 4) Acquisisce minime competenze digitali

Utenti destinatari	Bambini di 3-4-5 anni
Campi di esperienza coinvolti	Il corpo e il movimento Il sé e l'altro I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori.
Tempi	Da Novembre a Maggio
Metodologia	Conversazione libera e guidata in circle-time, ricerca-azione, Brainstorming, lavoro di gruppo, giochi psicomotori, problem- solving, gioco simbolico, lettura animata, esplorazione, coding, peertutoring
Risorse umane interne ed esterne	Cacciatore Adele, De Flaviis Federica, Scipione Sonia, Di Claudio Suan Francesca, Facciolini Lidia, Lucci Sandra.
Strumenti, materiali e TIC	Racconti, filastrocche, scioglilingue e canzoni a tema, materiale di vario genere per la produzione grafico-pittorica , schede, attrezzi psicomotori, riviste da ritagliare, cartine geografiche (Italia, Europa), mappamondo, PC con connessione a internet, Lim,
Valutazione	Osservazione iniziale, occasionale e sistematica Valutazione di prodotto e di processo con griglie di osservazione, costruite sulla base delle Rubriche valutative inserite nel PTOF

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Condivisione delle fasi progettuali dell'UDA con gli alunni destinatari del progetto didattico (prodotti, tempi, risorse, criteri di valutazione).

Titolo UDA

PRENDIAMO IL VOLO ALLA SCOPERTA DELL'EUROPA

Cosa si chiede di fare (compito significativo e prodotti ipotizzati)

In sezione, nel salone e durante la visione di filmati , attraverso la mediazione di un piccione viaggiatore Picciò, del gioco, delle attività laboratoriali e di routine, sarete guidati alla ri- scoperta delle tradizioni ,degli usi e costumi del vostro paese, per poi scoprire nuovi luoghi ed in particolare scoprirete luoghi dell'Europa lontani da voi come la Romania, la Spagna, la Francia. Scoprirete che siamo tutti amici e tutti abitiamo in Europa che è la nostra "Casa" accomunati da uno stesso obiettivo: la sua salvaguardia.

. Con gli elaborati delle vostre esperienze realizzerete dei Personal book.

In che modo (singoli, in coppia, piccolo gruppo)

Lavorerete individualmente o in piccolo gruppo, nella sezione, nello spazio strutturato e nello spazio esterno adiacente l'edificio scolastico.

Attraverso la mediazione di piccione Picciò, del gioco, delle attività laboratoriali e di routine, sarete guidati alla scoperta di usi e costumi, alla conoscenza e tutela del territorio. Comprenderete l'importanza del rispetto di regole condivise e ad avere cura dell'ambiente nella prospettiva del benessere comune.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Attraverso lo svolgimento di questo compito avrete modo di:

- promuovere la consapevolezza e la cura del vostro territorio nel rispetto di tradizioni, usi e costumi in una prospettiva di benessere legata all'ambiente e alla sua salvaguardia;
- collaborare fattivamente con i vostri compagni comprendendo l'importanza del rispetto di regole condivise per il raggiungimento di obiettivi comuni,
- avere una finestra aperta sul mondo e le altre culture affinché possiate conoscere l'esistenza di realtà culturali diverse dalle nostre prenderne coscienza e convincervi ad non aver paura del "diverso".

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO : " PRENDIAMO IL VOLO ALLA SCOPERTA DELL'EUROPA"

Coordinatore: Cacciatore Adele- De Flaviis Feerica

Collaboratori: Scipione Sonia- Di Claudio Suan Francesca

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Organizzazione della sezione	Ambienti di apprendimento	Tempi di attuazione previsti	
<u>1A</u>	Unici ma speciali RACCONTO:IL PAESE DELLE PULCETTE.(visione alla LIM) Rielaborazione grafica (prima-dopo- dopo ancora- infine) Coding : Io come le pulcette.	Lavoro individuale	X	Sezione, salone, aula LIM, spazio esterno.	Novembre-Dicembre
		Lavoro a coppie	X		
		Lavoro in piccoli gruppi	X		
		Lavoro in grande gruppo	X		
	RACCONTO ANIMATO: PICCIONE PICCIO'(diversi ma uguali) Conversazione in circle-time: "CHE BELLO CONOSCERSI"				
<u>1B</u>	Autoritratto allo specchio. Facciamo conoscenza: il paese di origine della mia famiglia. Gioco motorio "Uno spazio tutto mio ma accanto a te" Carta di identità:"Documenti di viaggio" Gingol iniziale "TERRE DEL MONDO" Realizzazione bandiera italiana. Il mio paese, la mia regione,il mio stato.				
<u>2A</u>	Una lente di ingrandimento sull'Italia: BRAISTORMING racconto il mio paese dal micro al macro. Gioco motorio :paese(Bisenti),regione(Abruzzo),stato(Italia) Attività grafica "IL MIO POSTO NEL MONDO "	Lavoro individuale	X	Sezione, salone, aula LIM.	Gennaio- Febbraio
		Lavoro a coppie			
		Lavoro in piccoli gruppi	X		
		Lavoro in grandi gruppi			
<u>2B</u>	Picciò parte alla scoperta di Roma capitale. Lettura del libro "Romolo e Remo". Drammatizzazione della storia. Rielaborazione grafica.				

	Gioco motorio. Visione attraverso la Lim della città di Roma in particolare del “Colosseo”.				
<u>3A</u>	Una lente di ingrandimento sull’Europa alla scoperta della Romania. DOVE SI TROVA... dal Macro al micro (cartina Europa) Percorsi motori Come raggiungiamo la Romania ? Attività grafica “LA CARTINA” Paesi a confronto:” Uguali ma diversi “	Lavoro individuale Lavoro a coppie Lavoro in piccoli gruppi Lavoro in grandi gruppi	X X X	Sezione, salone, aula LIM.	Febbraio- Marzo
<u>3B</u>	L’ amico Picciò riparte verso la Spagna... Realizzazione della bandiera Visione attraverso la Lim della capitale MADRID. Lettura del libro “IL TORO FERDINANDO”. Alla scoperta di tradizione e folclore canzoncina “VEO VEO”, con ballo tipico il “FLAMENCO”.	Lavoro individuale Lavoro a coppie Lavoro in piccoli gruppi Lavoro in grandi gruppi	X X X	Sezione, salone, aula LIM.	Febbraio- Marzo
<u>4A</u>	”L’ORSO INGANNATO DALLA VOLPE”(racconto tradizione rumena) Racconto “la capra e i tre capretti” in Italiano prima e poi in LS Gioco di suoni e parole: numeri a confronto.	Lavoro individuale Lavoro a coppie Lavoro in piccoli gruppi Lavoro in grandi gruppi	X X X	Sezione, salone, aula LIM, spazi esterni.	Aprile
<u>4B</u>	Durante il viaggio Picciò incontra un leone che lo porta a Parigi. Lettura del libro “Un leone a Parigi”. Drammatizzazione della storia Rielaborazione grafica in sequenze, con i principali monumenti e opere d’arte. Dolce tipico parigino “I MACARONES” Paroline gentili in lingua francese.	Lavoro individuale Lavoro a coppie Lavoro in piccoli gruppi Lavoro in grandi gruppi	X X X	Sezione, salone, aula LIM, spazi esterni.	Aprile
<u>5AB</u>	Tanti amici un girotondo intorno all’Europa. Filastrocca ”CITTADINI DEL MONDO” Racconto “RAMETTO”	Lavoro individuale Lavoro a coppie Lavoro in piccoli gruppi Lavoro in grande gruppo	X X X	Sezione, aula LIM.	Maggio

FASE 1A

ALLEGATI



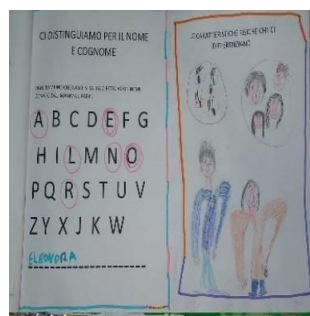
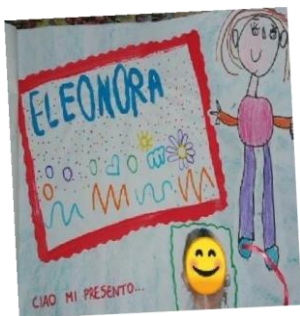
ANCHE NOI COME LE PULCETTE ANDIAMO ALLA FESTA



IL PAESE DELLE PULCETTE (IL MATERASSO) IL NOSTRO PAESE (BISENTI)



CHE BELLO CONOSCERSI



LETTURA ANIMATA “PICCIONE PICCIÒ”



DIVERSI MA UGUALI




DAL VISO ...LA CARTA DI IDENTITA'

COGNOME _____

NOME _____

ANNI ●●●●●●●● 5


COMPLEANNO  4-11-2016

ABITO  BISENTI

STATURA  112

CAPELLI  CASTANI

OCCHI  NERI

IMPRONTA 

SCUOLA INFANZIA
A.S. 2021/2022
FIRMA _____



FASE 2A

BRAISTORMING : IL GIOCO DELLA BOTTIGLIA





**GIOCANDO HO IMPARATO A DISTINGUERE: PAESE (BISENTI),
REGIONE (ABRUZZO), STATO (ITALIA)**



**OSSERVO LA CARTINA E
TROVO LA MIA REGIONE ED IL
MIO PAESE**



IL CONTRASSEGNO DEL MIO PAESE





NOI CITTADINI DEL MONDO



FASE 3A



COME POSSO RAGGIUNGERE LA ROMANIA?

GIOCANDO CON IL CORPO COMPRENDO COSA SONO GLI OSTACOLI TROVO SOLUZIONI ED IMPARO A SUPERARLI



PAESI A CONFRONTO



FASE 4A STORIA DELLA TRADIZIONE RUMENA



GLI ANIMALI



LA LINGUA

RACCONTO IN LINGUA RUMENA/ITALIANO



IN ITALIANO



IN RUMENO

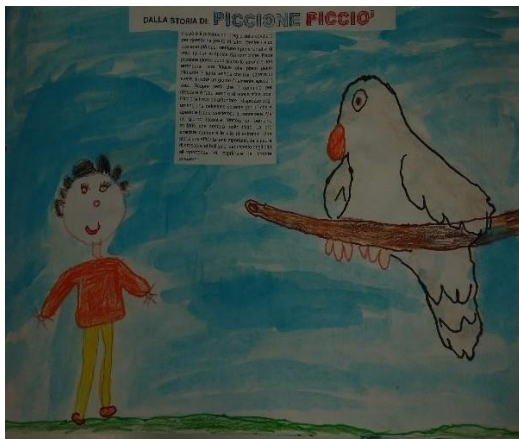
NUMERIA ... CONFRONTO!

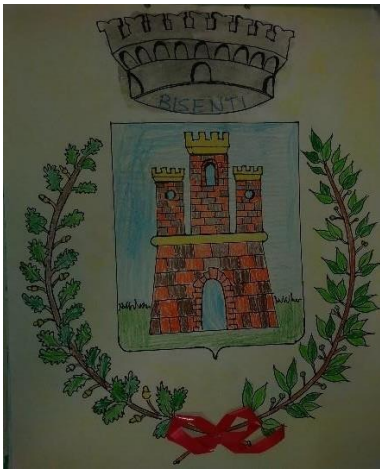
1	00000	UNU	1	00000	UNO
2	00000	DOI	2	00000	DUE
3	00000	TREI	3	00000	TRE
4	00000	PATRU	4	00000	QUATTRO
5	00000	CINCI	5	00000	CINQUE
6	00000	SASE	6	00000	SEI
7	00000	SAPTE	7	00000	SETTE
8	00000	OPT	8	00000	OTTO
9	00000	NOUA	9	00000	NOVE
10	00000	ZECE	10	00000	DIECI

**I NUMERI: GRAFEMI E FONEMI A CONFRONTO.
SCOPRO CHE CI SONO LINGUE DIVERSE DALLA MIA COME IL RUMENO.
È BELLO GIOCARE CON LA VOCE E IMPARARE NUOVI MODI DI DIRE LE PAROLE.**

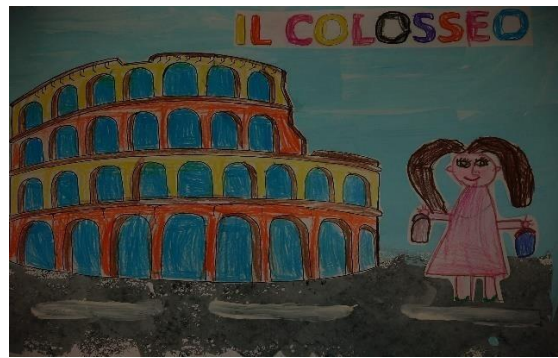
FASE 1B

LETTURA ANIMATA

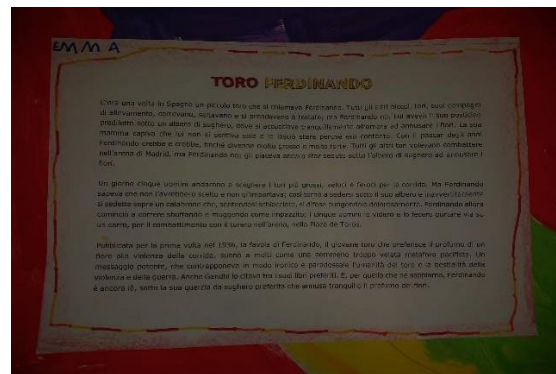


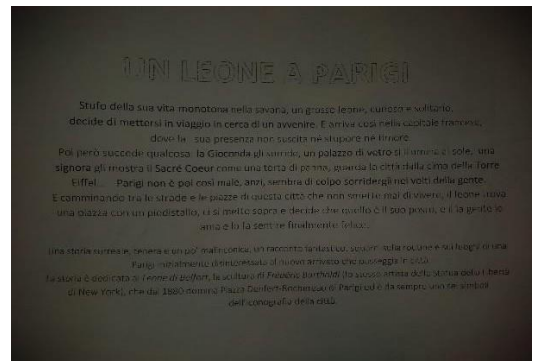


FASE 2 B



FASE 3B



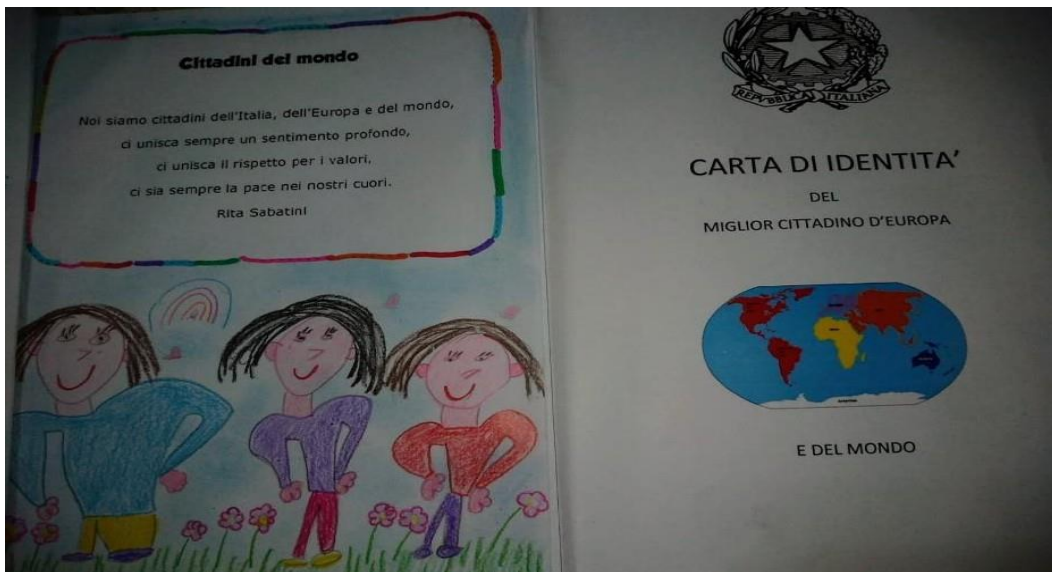


FASE 4 A/B





FASE 5 A/B



**SIAMO CITTADINI DELL'ITALIA, DELL'EUROPA, DEL MONDO;
CI UNISCA SEMPRE UN SENTIMENTO PROFONDO, CI UNISCA IL
RISPETTO PER I VALORI, CI SIA SEMPRE LA PACE NEI NOSTRI
CUORI.**



LE REGOLE NON SONO LIMITI MA OPPORTUNITA' PER CRESCERE IN UN "MONDO MIGLIORE"

INSIEME SI PUO'!

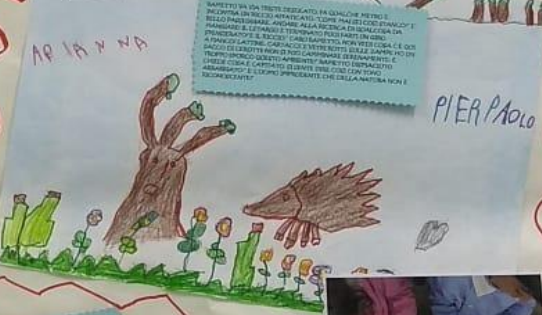


RAMETTO
 DA UN MARETTO ALBERO SI E' GIACCIATO UN RAMETTO PER ANNO ALLA BELLA PASTORALE ANNI 1950 E' STABILITO PERMANTENTE SU UNA TERRA BASTANTE ALLA GIUNTA DELLA PASTORALE NON PERMANTENTE SU UN PUNTO DELLA NATURA E' L'UNO DELLA LEGGE.



ELEONORA

LUIGI

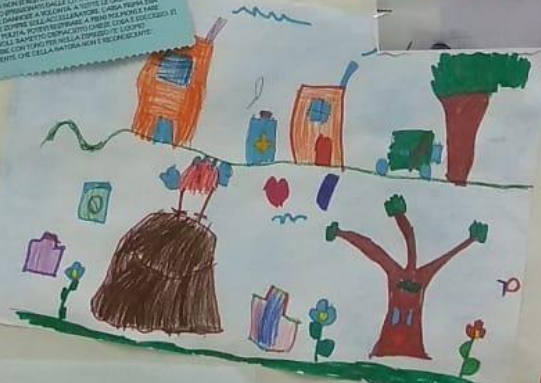


RAMETTO DA UN TRONCO DI ALBERO SI E' GIACCIATO UN RAMETTO PER ANNO ALLA BELLA PASTORALE ANNI 1950 E' STABILITO PERMANTENTE SU UNA TERRA BASTANTE ALLA GIUNTA DELLA PASTORALE NON PERMANTENTE SU UN PUNTO DELLA NATURA E' L'UNO DELLA LEGGE.



RAMETTO DA UN TRONCO DI ALBERO SI E' GIACCIATO UN RAMETTO PER ANNO ALLA BELLA PASTORALE ANNI 1950 E' STABILITO PERMANTENTE SU UNA TERRA BASTANTE ALLA GIUNTA DELLA PASTORALE NON PERMANTENTE SU UN PUNTO DELLA NATURA E' L'UNO DELLA LEGGE.

RAMETTO DA UN TRONCO DI ALBERO SI E' GIACCIATO UN RAMETTO PER ANNO ALLA BELLA PASTORALE ANNI 1950 E' STABILITO PERMANTENTE SU UNA TERRA BASTANTE ALLA GIUNTA DELLA PASTORALE NON PERMANTENTE SU UN PUNTO DELLA NATURA E' L'UNO DELLA LEGGE.



RAMETTO DA UN TRONCO DI ALBERO SI E' GIACCIATO UN RAMETTO PER ANNO ALLA BELLA PASTORALE ANNI 1950 E' STABILITO PERMANTENTE SU UNA TERRA BASTANTE ALLA GIUNTA DELLA PASTORALE NON PERMANTENTE SU UN PUNTO DELLA NATURA E' L'UNO DELLA LEGGE.



VORO DI GRUPPO
 ORO A COPPIE
 /5 ANNI

