I.C. PALENA-TORRICELLA P.

MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PALENA-TORRICELLA PELIGNA
ISTRUZIONE INFANZIA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO
PROVINCIA DI CHIETI - 66017 – Palena, via Frentana, 2
* 0872 918158 fax 0872 918119
sito web www.icpalenatorricellapeligna.edu.it
E-mail: chic825004@istruzione.it
C.F.81002480697

TITOLO UDA	**Pronti, partenza…via!**	
Sfondi	**TEMATICO/PROBLEMATICO**	Rispetto, benessere e sicurezza
	METODOLOGICO	Didattica esperienziale, Role playing
Tempo	Settembre/ Ottobre	
Classi coinvolte	Classi prime	
Compito di realtà	Il **compito di realtà** è una situazione problema che richiede agli alunni di utilizzare il proprio sapere mobilitando abilità e conoscenze in contesti nuovi. Requisiti: • situazione-problema nuova per l'alunno • situazione che richiede l'integrazione degli apprendimenti posseduti • situazione aperta e inedita che lasci spazio alla discussione • situazione che l'alunno deve poter affrontare in autonomia • situazione con un livello di difficoltà voluto, definendo le risorse da mobilizzare **COMPITO DI REALTÀ:** Realizzazione di un prodotto grafico-pittorico che rappresenti se stessi e/o il proprio gruppo classe. **SCOPO:** Aiutare le bambine e i bambini a vivere l'ambiente scolastico come luogo di interazione tra pari, conoscenza, inclusione, nel rispetto delle regole.	

COMPETENZE CHIAVE - TRASVERSALI

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

Ascolta e comprende semplici messaggi e consegne
Riconosce e comunica bisogni, stati d'animo e semplici esperienze.

COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

Ascolta e comprende facili consegne e semplici termini legati all'ambiente vissuto.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Associa in modo logico oggetti, immagini e simboli.

COMPETENZE DIGITALI

Si avvia a conoscere i principali linguaggi e strumenti tecnologici

IMPARARE A IMPARARE

Si avvia alla cura della propria persona, del materiale e dell'ambiente.

COMPITO DI REALTA'

Realizzazione di un prodotto grafico-pittorico che rappresenti se stessi e/ o il proprio gruppo classe.

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Si esprime in modo spontaneo utilizzando diversi linguaggi (corporeo, sonoro e grafico-pittorico).

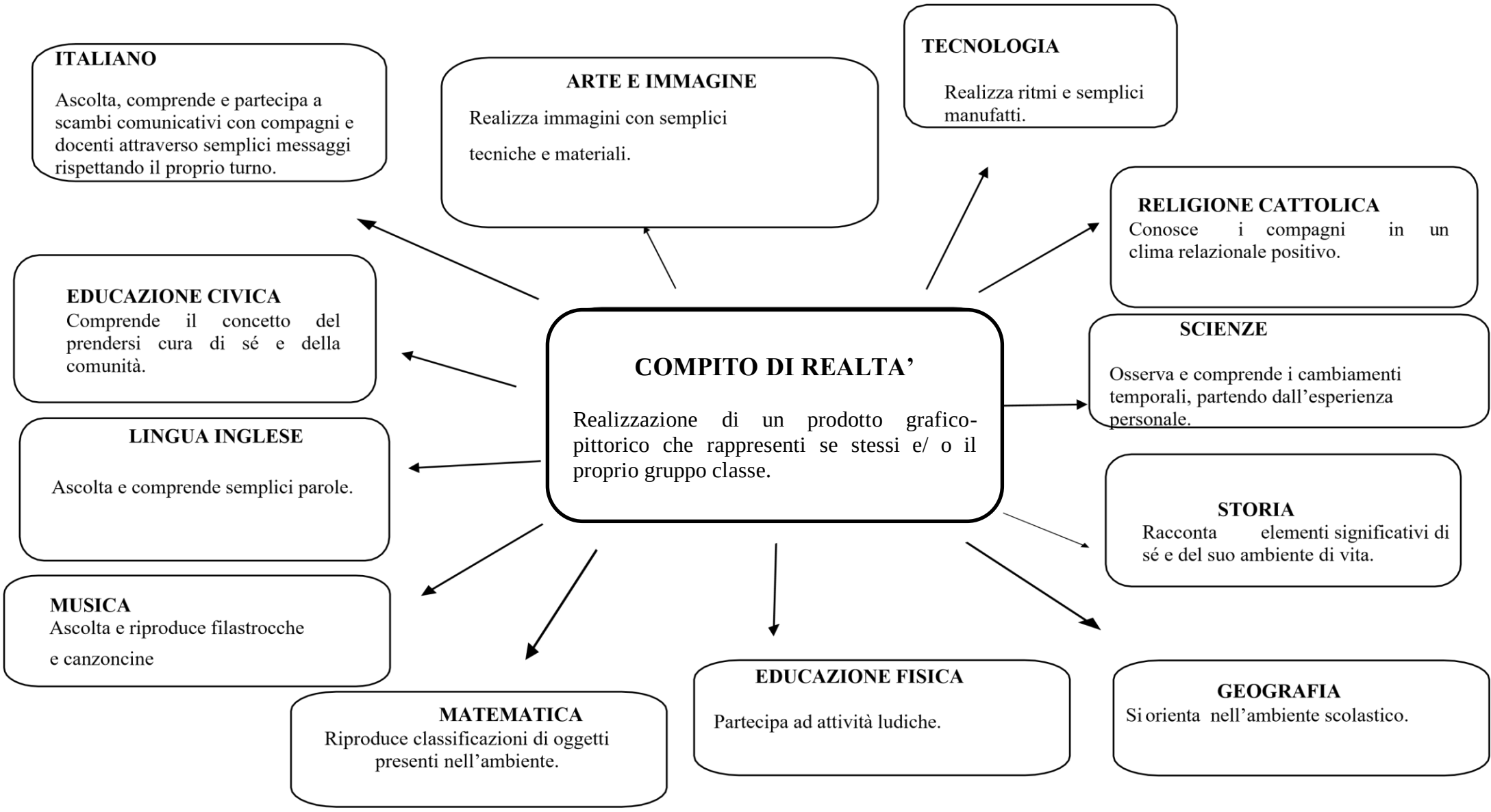
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Interagisce positivamente con i compagni e con gli adulti.

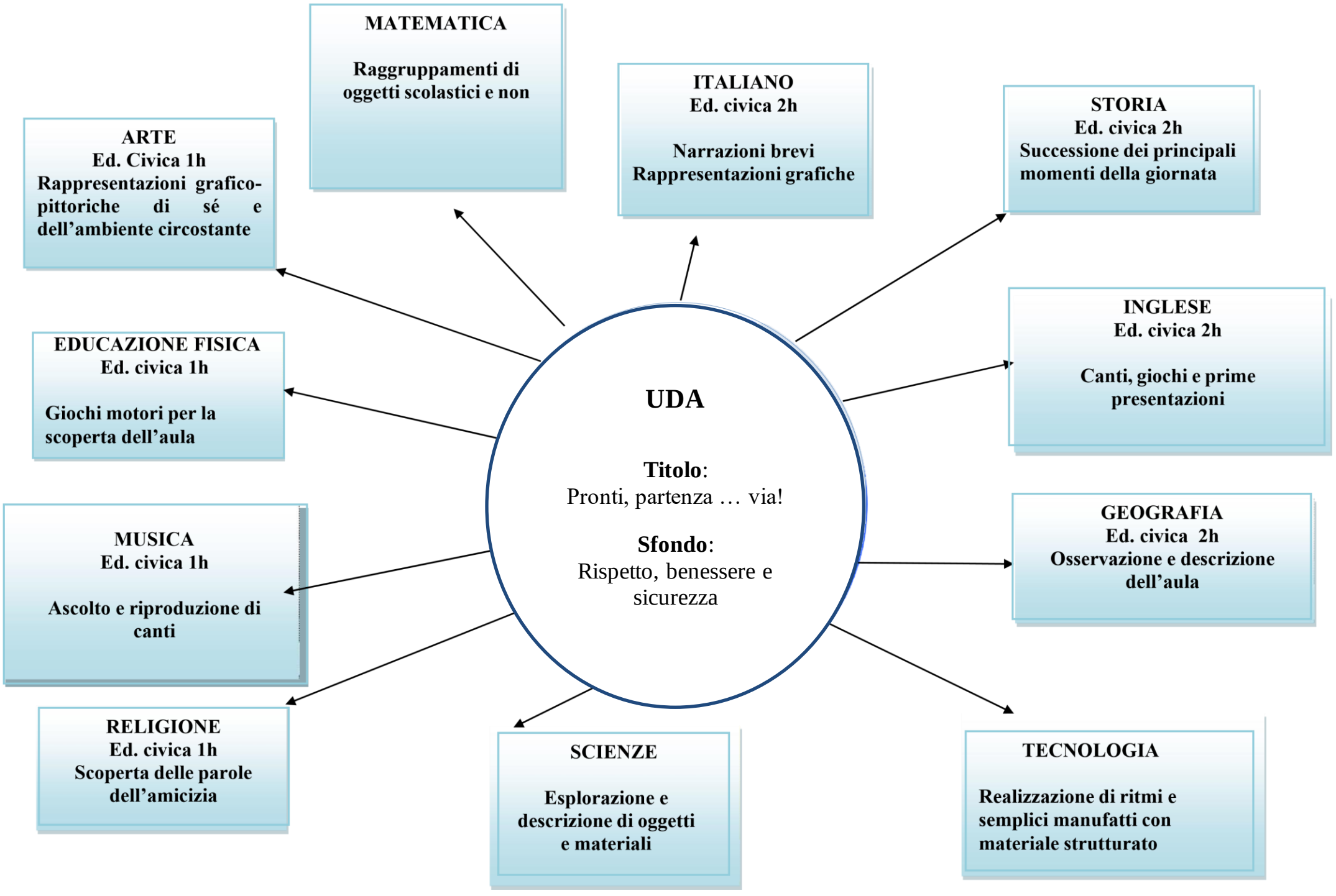
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Ascolta ed esegue semplici istruzioni.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE



MAPPA DELLE DISCIPLINE
(elaborata per argomenti)



PERCORSO METODOLOGICO	
I FASE DI AVVIO *(attivazione delle conoscenze pregresse, motivazione al compito, analisi dei bisogni formativi e dei prerequisiti, esplicitazione dell'UDA, …)*	SETTING: aula (anche virtuale), cortile, palestra. MOTIVAZIONE AL COMPITO: Aiutare le bambine e i bambini a vivere l'ambiente scolastico come luogo di interazione tra pari, conoscenza, inclusione nel rispetto delle regole. ANALISI DEI BISOGNI FORMATIVI E DEI PREREQUISITI: introduzione della tematica attraverso domande stimolo (brainstorming iniziale). Rievocazione delle conoscenze pregresse ESPLICITAZIONE DELL'UDA (Discussioni, riflessioni e confronto su esperienze vissute, letture, giochi, canti, …) Informazioni sulle attività che si andranno a realizzare; presentazione del materiale da utilizzare

II FASE DI IMPLEMENTAZIONE *(suddivisa in micro- fasi operative in cui si esplicitano le azioni di insegnamento/apprendimento realizzate principalmente attraverso:* - *sollecitazione cognitiva del docente* - *riflessioni e rielaborazioni individuali dell'alunno* - *lavori in apprendimento cooperativo)* osservazioni in itinere dell'alunno e dell'insegnante eventuale rimodulazione del percorso	SETTING: aula (anche virtuale), spazi scolastici, biblioteca, laboratorio, cortile, palestra, territorio. SOLLECITAZIONE COGNITIVA DEL DOCENTE: Conversazioni, visione di filmati, immagini, letture di testi, canti, giochi,… RIFLESSIONE E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI DELL'ALUNNO: Riflessione verbale e conversazioni sul percorso intrapreso anche esplicitando le proprie emozioni. LAVORI INDIVIDUALI/ DI GRUPPO E ATTIVITA' LABORATORIALI: Ascolto di brevi racconti Filastrocche e canzoncine Rappresentazioni grafico-pittoriche Drammatizzazione Realizzazione di piccoli manufatti Giochi e percorsi motori

III FASE DI METACOGNIZIONE *(ricostruzione del percorso e dei processi da parte degli alunni, autovalutazione, …)*	**RICOSTRUZIONE SISTEMATICA E QUOTIDIANA DEL PERCORSO E DEI PROCESSI DEGLI ALUNNI** **Prima fase** ricostruzione del percorso **Seconda fase** riflessione sui processi da parte degli alunni **AUTOVALUTAZIONE** Schede di gradimento con l'utilizzo di emoticon
COLLABORAZIONI *(Utilizzo di esperti/associazioni, uscite sul territorio, …)*	

MODALITA' DI VALUTAZIONE	• Compito di realtà -valutazione autentica (vedi sopra) • Griglie di osservazione -valutazione formativa • Ricostruzione del percorso -valutazione riflessiva (vedi fase di metacognizione)

MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE *(utilizzo del diario di bordo, schede di osservazione, di autovalutazione, raccolta dei prodotti significativi, …)*	Osservazioni sistematiche e raccolta di prodotti, schede di autovalutazione.

PERCORSO DI ED. CIVICA A.S. 2024/25			
UDA	NUCLEI CONCETTUALI	OBIETTIVI	ATTIVITA’
ACCOGLIENZA	**COSTITUZIONE, DIRITTO (NAZIONALE E INTERNAZIONALE), LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ** • Sviluppa i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell’ambiente. • Comprende le regole della convivenza civile, i principi della solidarietà e del rispetto della diversità. • Utilizza correttamente gli strumenti digitali rispettando le regole fondamentali della e-policy.	• Conoscere sé e gli altri • Rispettare e aiutare gli altri • Comprendere il valore della diversità	**Italiano 2h:** letture di racconti, conversazioni per la conoscenza di sé e degli altri. **Storia 2h:** verbalizzazione e rappresentazione delle regole per stare bene insieme. **Inglese 2h:** i saluti e presentazione di se stessi. **Geografia 2h:** l’ambiente scolastico. **Religione 1h:** l’amicizia **Musica 1h:** ascolto di brani **Ed. fisica 1h:** giochi motori **Arte 1h:** espressione di emozioni attraverso rappresentazioni grafiche.