Ministero dell'Istruzione

ISTITUTO COMPRENSIVO
MEDAGLIE D'ORO DI
SALERNO

Via Paolo Vocca, 12 - Tel 089.792660 - Cod. meccanografico SAIC8B500Q - C.F.:

95182800656email PEO saic8b500q@istruzione.it PEC saic8b500q @pec.istruzione.it

Web:www.icmedagliedoro.edu.it

UNITÀ DI APPRENDIMENTO
a.s. 2025-2026
1° Periodo
3, 4, 5 anni

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Mi muovo, mi diverto, mi metto in gioco.
Prodotti	Realizzazioni grafico-pittoriche

Competenze chiave/competenze culturali	***Evidenze osservabili***
1. Competenza alfabetica funzionale	Il bambino si colloca nello spazio interagendo con oggetti e persone. Usa la lingua italiana arricchendo il proprio lessico. Comunica i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. Racconta, sperimenta giochi, filastrocche, drammatizzazioni. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, partecipa e ascolta attività musicali. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
2. Competenza multilinguistica	Il bambino scopre la presenza di lingue diverse. Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.
3. Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità. Riconosce e associa simboli. Fa previsioni e ipotizza soluzioni. Ha familiarità con i numeri.
4 .Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale. E' consapevole dei propri movimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. 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. Gioca e lavora in modo costruttivo con gli altri. Sa argomentare, confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
5. Competenza in materia di cittadinanza	Il bambino collabora nel gioco e nel lavoro, offre aiuto. Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza Supera i piccoli conflitti.
6. Competenza digitale	Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici; sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
7. Competenza imprenditoriale	Il bambino prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Utilizza l'immaginazione, il pensiero strategico.

	Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.
8 . Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il bambino agisce con autonomia e responsabilità nei confronti di sé stesso, degli altri e dell'ambiente. Conosce il proprio corpo e ne esercita le potenzialità nello spazio.
Abilità *(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)*	***Conoscenze*** *(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)*
3 ANNI	
1. Competenza alfabetica funzionale ❖ Memorizzare semplici filastrocche ❖ Memorizzare poesie e canti ❖ Segue piccoli racconti ❖ Formula frasi di senso compiuto ❖ Comprende semplici istruzioni	Elementi principali semplici della frase Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Partecipa ad una conversazione con l'aiuto dell'adulto
2. Competenza multilinguistica ❖ Capire che ci sono lingue diverse da quella materna	Pronuncia di un repertorio di parole di uso comune
3. Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria ❖ Esplorare con curiosità attraverso i sensi. ❖ Manipolare materiali diversi. ❖ Sperimentare per conoscere. ❖ Individuare prima / dopo con riferimento alla giornata scolastica. ❖ Individuare prima / dopo con riferimento ad un'azione di vita pratica. ❖ Raggruppare in base al colore	Concetti temporali: (prima, dopo) Periodizzazioni: giorno/notte, fasi della giornata, giorni, mesi, stagioni. Concetti spaziali e topologici (sopra, sotto, avanti, dietro.
4. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ❖ Favorire la socializzazione nel gruppo ❖ Favorire i rapporti di collaborazione con le insegnanti e con gli altri ❖ Diventare autonomo nelle situazioni di vita quotidiana (servizi igienici, pranzo, gioco) ❖ Sperimentare modalità di relazione per stare bene insieme ❖ Comunicare i propri bisogni	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole per la sicurezza in casa, a scuola. Regole della vita e del lavoro di sezione.
5. Competenza in materia di cittadinanza ❖ Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza ❖ Giocare con regole condivise ❖ Applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni	Significato della regola Comincia ad organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando elementi utili e semplici modalità di lavoro
6. Competenza digitale ❖ Visionare immagini, storie al Computer o alla LIM	Il computer e i suoi usi Altri strumenti di comunicazione e i loro usi

	(audiovisivi)
7. Competenza imprenditoriale ❖ Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro	Fasi di un'azione
8 . Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali ❖ Potenziare la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, l'autocontrollo motorio ❖ Utilizzare il corpo e la voce per imitare suoni e rumori ❖ Muoversi in base a stimoli sonori ❖ Scoprire le qualità percettive degli oggetti ❖ Osservare l'ambiente per ricavarne informazioni ❖ interagisce positivamente con gli altri, esprime il proprio benessere	Attendere il proprio turno Gestire le emozioni Modulare la voce Ricostruisce alcune fasi della propria storia personale
4 ANNI	
1. Competenza alfabetica funzionale ❖ Si esprime con chiarezza in lingua italiana ❖ Arricchisce il lessico e la struttura di base ❖ Interviene in modo adeguato durante le conversazioni ❖ Usa il linguaggio verbale per comunicare con i compagni durante il gioco e le attività ❖ Ascolta e comprende narrazioni ❖ Riferisce il contenuto di quanto ha ascoltato ❖ Riconosce gli elementi essenziali di un racconto ❖ Ascolta e ripete testi in rima ❖ Rappresenta con tecniche e materiali diversi racconti ed esperienze.	Principali strutture della lingua italiana. Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. Principi essenziali di organizzazione del discorso.
2. Competenza multilinguistica ❖ Comprendere e riprodurre parole, espressioni e frasi brevissime divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana
3. Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria ❖ Svolgere attività di raggruppamento e quantificazione secondo l'indicazione data ❖ mettere in relazione oggetti con una o più caratteristiche ❖ riconoscere e creare i colori derivati ❖ comprendere le relazioni spaziali : davanti dietro/dentro fuori/vicino lontano ❖ distinguere i ritmi della scansione della giornata scolastica ❖ ricostruire l'ordine di un'azione vissuta ❖ riconoscere il cambiamento delle stagioni.	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre). Linee del tempo. Periodizzazioni: giorno/notte, fasi della giornata, giorni, mesi, stagioni. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra…) Raggruppamenti.

4 .Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ❖Sentire di appartenere ad un gruppo. ❖ Interiorizzare comportamenti corretti verso gli altri. ❖ Aiutare gli altri in semplici azioni quotidiane. ❖ Imparare ad attendere e a rimandare la realizzazione dei propri desideri. ❖ Accettare opinioni diverse dalle proprie. ❖ Collaborare attivamente attività comuni. ❖ Conoscere le tradizioni.	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune)
5. Competenza in materia di cittadinanza ❖ Riconoscere e rispettare le regole.	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole di igiene e degli ambienti. Il rispetto dell'ambiente.
6. Competenza digitale ❖Visionare immagini, storie al Computer o alla LIM	Il computer e i suoi usi Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi)
7. Competenza imprenditoriale ❖Confrontare la propria idea con quella altrui Formulare ipotesi di soluzione ❖Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. ❖Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Fasi di un'azione
8 . Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali ❖ Essere autonomo nelle azioni di vita quotidiana. ❖ Potenziare la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, l'autocontrollo motorio ❖ Utilizzare il corpo e la voce per imitare suoni e rumori ❖ Potenziare l'attenzione ❖ Muoversi in base a stimoli sonori ❖ Scoprire le qualità percettive degli oggetti ❖Osservare l'ambiente per ricavarne informazioni ❖ Conosce il proprio corpo, coordina le proprie azioni motorie con maggiore sicurezza ❖ Interagisce positivamente con gli altri	Attendere il proprio turno Gestire le emozioni Modulare la voce Gestire il tempo di lavoro Lavorare in autonomia Ricostruisce alcune fasi della propria storia personale dialogando con i compagni Percorsi di differente difficoltà con materiali di arredamento e piccoli attrezzi.
5 ANNI	
1. Competenza alfabetica funzionale ❖Ascoltare e comprendere ed intervenire spontaneamente formulando frasi di senso compiuto ❖ Comunicare con gli adulti e con i bambini formulando frasi complete e con termini appropriati ❖ Formulare domande per approfondire l'esperienza	Principi essenziali di organizzazione del discorso. Principali connettivi logici. Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. Partecipa ad una conversazione con l'adulto con interventi pertinenti

❖ Esprimere le proprie esperienze usando correttamente il lessico	
2. Competenza multilinguistica ❖ Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. ❖ Riprodurre filastrocche e semplici Canzoncine.	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane.
3. Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria ❖ Affrontare e risolvere problemi raccogliendo informazioni, formulando e verificando ipotesi ❖ Cogliere le differenze osservando la natura. ❖ Saper classificare a livello grafico gli "insiemi" di elementi rilevati durante un'osservazione ❖ Trasferire una procedura sperimentata ad altri processi di trasformazione	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre), di successione, contemporaneità, durata. Linee del tempo. Periodizzazioni: giorno/notte, fasi della giornata, giorni, mesi, stagioni. Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra…) Raggruppamenti. Seriazioni e ordinamenti. Serie e ritmi. Simboli, mappe, percorsi. Strumenti e tecniche di misura.
4. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ❖ Favorire i rapporti di collaborazione con le insegnanti e con gli altri bambini rispettando il lavoro degli altri. ❖ Tener conto dei diversi punti di vista. ❖ Cooperare per la buona riuscita di un progetto. ❖ provare piacere nel saper fare da sé e saper chiedere aiuto. ❖ Aver fiducia in sé stessi e fidarsi degli altri. ❖ Partecipare alla vita quotidiana assumendo ruoli e incarichi	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune)
5. Competenza in materia di cittadinanza ❖ Seguire regole di comportamento ed assumersi responsabilità.	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole di igiene e degli ambienti. Il rispetto dell'ambiente.
6. Competenza digitale ❖ Visionare immagini, storie al Computer o alla LIM ❖ esplorare le nuove tecnologie ponendosi domande sulla loro natura	Il computer e i suoi usi Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi) Software didattici: giochi al PC con programmi didattici in semi-autonomia
7. Competenza imprenditoriale ❖ Stabilire connessioni logiche e causali ❖ Formulare e verificare ipotesi ❖ Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti ❖ Formulare ipotesi di soluzione ❖ Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento	Regole della discussione Fasi di un'azione

8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali ❖ Essere autonomo nelle azioni di vita quotidiana. ❖ Potenziare la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni, l'autocontrollo motorio ❖ Utilizzare il corpo e la voce per imitare suoni e rumori ❖ Potenziare l'attenzione ❖ Muoversi in base a stimoli sonori ❖ Scoprire le qualità percettive degli oggetti ❖Osservare l'ambiente per ricavarne informazioni ❖ Esegue percorsi motori in base a consegne verbali	Attendere il proprio turno Gestire le emozioni Modulare la voce Gestire il tempo di lavoro Lavorare in autonomia Conosce il proprio corpo Coordina le proprie azioni in autonomia con maggior sicurezza Interagisce positivamente con gli altri
Utenti destinatari	Alunni di 3, 4, 5 anni
Prerequisiti	**3 anni** Comprensione e produzione di semplici messaggi Conoscenza delle basilari regole che ci sono a scuola e in famiglia. **4 anni e 5 anni** Formulazione di richieste e chiarimenti; Intenzione di iniziare una conversazione; Conoscenza delle basilari regole scolastiche e familiari.
Fase di applicazione	**FASE 1**: Presentazione del personaggio chiave –ascolto della storia. Conversazione guidata con domande stimolo. Drammatizzazione **FASE 2**: attività-gioco per imparare ad attendere con pazienza e controllare il corpo, a consolidare relazioni. **FASE 3**: Attività-gioco per imparare a controllare il tono della voce: "Voce in movimento". **FASE 4**: Utilizzare il tempo con attenzione ed imparare a fare da soli:" Per ogni cosa il suo tempo", "percorsi di immagini", "percorsi grafici" **FASE 5**: Realizzazione creativa del personaggio guida
Tempi	Ottobre-Novembre- Dicembre-gennaio
Esperienze attivate	Giochi strutturati e non Letture di storie e conversazioni guidate Rappresentazioni grafico-pittoriche Canti e movimenti a ritmo di musica Attività a piccolo e grande gruppo
Metodologia	L'unità di apprendimento attiverà percorsi di conoscenza che privilegiano l'esperienza diretta in modo che il bambino possa essere il reale protagonista costruttore del proprio sapere. Verrà utilizzata una metodologia di tipo ludica, così che attraverso il gioco e la relazione, si possa promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza, della cittadinanza.
Risorse umane Interne e esterne	Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.
Strumenti	Giochi strutturati e non, storie, computer, cartoncini, fogli, vinavil, pennelli, tempere, forbici, cartelloni, matite, riga, musiche, stereo, contenitori per il riciclo, cartelli stradali.

Valutazione	L'insegnante verificherà i comportamenti e gli apprendimenti dei bambini durante le attività con particolar riferimento all'osservazione dei comportamenti sociali. Inoltre, osserva il grado di impegno, di partecipazione alle attività, le relazioni instauratesi, i commenti dei bambini, il rispetto delle regole. Inoltre, sarà previsto un momento di autovalutazione degli alunni di 4 e 5 rispetto all'esperienza svolta attraverso immagini/smile.

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definii, tenendo presente anche i criteri di valutazione*.

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "oltre misura" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA Mi muovo, mi diverto e mi metto in gioco.

Cosa si chiede di fare

Imparare ad attendere il proprio turno
Ascoltare le indicazioni dell'insegnante
Discriminare suoni e differenziare toni della voce
Rispettare le consegne
Partecipare a giochi di gruppo e di ruolo
Lavorare in autonomia

In che modo (singoli, gruppi..)

Singolarmente e in gruppo

Quali prodotti

Realizzazioni grafico-pittoriche

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

L'unità di apprendimento mira ad allenare le funzioni esecutive o autoregolative del bambino (controllo del gesto, del movimento, memoria di lavoro, attenzione) così da fornire al bambino gli strumenti di essere costruttore delle proprie esperienze.

Tempi

Ottobre-Novembre- Dicembre-gennaio

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…)

Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A., storie, computer, materiale di facile consumo, musiche, stereo, polizia municipale, cartelli e segnaletica stradale, simboli.

Criteri di valutazione

Verranno osservati i comportamenti sociali, il grado di impegno, di partecipazione alle attività, le relazioni instauratesi.

Valore della UdA in termini di valutazione delle competenze specifiche
Imparare a gestire emozioni, comportamenti e istaurare relazioni.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Mi muovo, mi diverto e mi metto in gioco
Coordinatore: docenti della sezione
Ogni sezione adotterà un libro conforme alle esigenze legate alle fasce di età degli alunni.

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenza osservabili	Soggetti coinvolti	Tempi	Valutazione
1	Presentazione del libro: del personaggio. Ascolto del libro scelto. Conversazione guidata con domande stimolo. Drammatizzazione	Storie. Musiche, stereo.	Il bambino: • ascolta e comprende narrazioni. • comunica i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. • Rielabora verbalmente una storia ascoltata	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Ottobre	Osservazione del rispetto delle regole delgioco e del grado di coinvolgimento degli alunni.
2	Attività-gioco per imparare ad attendere con pazienza e controllare il corpo: “movimenti a ritmo di musica”, “segui il tamburello”	Giochi strutturati Materiali vari.	Il bambino: • Impara ad attendere il proprio turno • Elimina I comportamentin on idonei ad attirare l’attenzione (piangere,urlare, spintonare) • Discrimina suoni e li associa alle richieste dell’insegnante	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Novembre	Osservazione ,interesse e partecipazione degli alunni, dei comportamenti sociali e delle relazioni tra pari.
3	Attività-gioco per imparare a controllare il tono della voce. Muoversi nello spazio ascoltando i comandi.	Lim, computer, giochi strutturati	Il bambino: • Differenzia I toni di voce • Ascolta le indicazioni dell’insegnante	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno, personale A.T.A.	Dicembre-Gennaio	Osservazione del grado di interesse degli alunni.

4	Utilizzare il tempo con attenzione ed imparare a fare da soli:" Per ogni cosa il suo tempo", "percorsi di immagini", "percorsi grafici"	Materiale strutturato, di facile consumo e di recupero	Il bambino: • Gestisce il tempo di lavoro • Lavora in autonomia	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Gennaio	Osservazione del grado di partecipazione, di impegno e dei comportamenti sociali.
5	Realizzazione creativa del personaggio principale del racconto.	Materiali di facile consumo	Il bambino: • Utilizza il materiale in maniera creativa	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Gennaio	Osservazione del grado di partecipazione, di impegno e dei comportamenti sociali.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi			
Fasi	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio
1				
2				
3				
4				
5				