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
2° Periodo
3, 4, 5 anni

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Rispetto la terra e impariamo ad amarci.
Prodotti	Riciclaggio creativo Realizzazioni grafico-pittoriche

Competenze chiave/competenze culturali	***Evidenze osservabili***
1. Competenza alfabetica funzionale	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
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 utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio. Mette in sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi…), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferisce le fasi di una procedura. Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente.
4 .Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sa confrontarsi con adulti e bambini. Discute con gli adulti e con gli altri bambini. Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi familiari rispettando le regole condivise.
5. Competenza in materia di cittadinanza	Il bambino pone domande su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
6. Competenza digitale	Il bambino esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
7. Competenza imprenditoriale	Il bambino collaborare e partecipare alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.

8 . Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il bambino ascolta brani musicali, ne segue il ritmo col corpo ed esegue semplici danze.
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 ❖ Usare creativamente il linguaggio verbale insieme a quelli grafico e gestuale ❖ Leggere immagini.	Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
2. Competenza multilinguistica ❖ Capire che ci sono lingue diverse da quella materna	Lessico di base su argomenti di vita quotidiana
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	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune) Usi e costumi del proprio territorio
5. Competenza in materia di cittadinanza ❖ Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza ❖ Giocare con regole condivise	Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole di igiene e degli ambienti. Il rispetto dell'ambiente. La raccolta differenziata e principali tappe del riciclaggio di alcuni rifiuti.
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 ❖ Muoversi spontaneamente e in modo guidato nelle diverse occasioni di gioco da solo o in gruppo ❖ 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	Regole di igiene e degli ambienti. Il movimento sicuro. I pericoli nell' ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi.
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	Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune) Usi e costumi del proprio territorio.

realizzazione dei propri desideri. ❖ Accettare opinioni diverse dalle proprie. ❖ Collaborare attivamente attività comuni. ❖ Conoscere le tradizioni.	
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. La raccolta differenziata e principali tappe del riciclaggio di alcuni rifiuti.
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. ❖ Seguire un percorso su indicazioni verbali. ❖ Muoversi spontaneamente o in maniera guidata, individualmente o in gruppo, seguendo indicazioni verbali. ❖ Accettare ruoli e regole del gioco. ❖ Riconoscere ed evitare situazioni di pericolo. ❖Discriminare oggetti in base a criteri dati ❖Utilizzare semplici simboli per registrare	Regole di igiene e degli ambienti. Il movimento sicuro. I pericoli nell' ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi.
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 ❖ Esprimere le proprie esperienze usando correttamente il lessico	Principi essenziali di organizzazione del discorso. Principali connettivi logici. Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.
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	Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre),

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	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. La raccolta differenziata e principali tappe del riciclaggio di alcuni rifiuti.
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 ❖ 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 ❖ Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni ❖ Riconoscere caratteristiche fisiche degli oggetti ❖ Classificare in base ad attributi ❖ Darsi regole comuni e rispettarle ❖ Avere cura dell'ambiente e del materiale comune ❖ Costruire e leggere mappe di percorsi ❖ Sperimentare diverse possibilità di utilizzare materiali riciclabili	Regole di igiene e degli ambienti. Il movimento sicuro. I pericoli nell' ambiente e i comportamenti sicuri. Le regole dei giochi.

❖ Utilizzare simboli numerici per registrare.	
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; Capacità di contraddire un'affermazione e giustificare il proprio giudizio. Conoscenza delle basilari regole scolastiche e familiari.
Fase di applicazione	**FASE 1**: Lettura di semplici storie relative alla tematica ambientale per sensibilizzare i bambini al rispetto dell'ambiente.Riflessione guidata sull'importanza delle regole per la salvaguardia dell'ambiente circostante. **FASE 2**: Ricicliamo giocando: giochi di simulazione delle procedure di differenziazione dei rifiuti. Decodificazione dei simboli. **FASE 3**: Visione di filmati di animazione su tematiche ambientali (giornata dell'acqua, giornata della terra, giornata della salvaguardia delle api). Realizzazione di percorsi psicomotori da effettuare in atrio con regole decise dal gruppo-sezione **FASE 4**: Realizzazione di manufatti sperimentando tecniche di riciclaggio.
Tempi	Febbraio - marzo - aprile - maggio
Esperienze attivate	Giochi strutturati e non Letture di storie e conversazioni guidate Realizzazione di cartelloni Rappresentazioni grafico-pittoriche Canti e movimenti a ritmo di musica Attività a piccolo e grande gruppo Si sensibilizzeranno i bambini ad uno stile di vita sostenibile che li guiderà attraverso il gioco e l'attività in comune alla responsabilità delle proprie azioni.
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: Le regole….nell'ambiente che ci circonda.

Cosa si chiede di fare

Imparare a differenziare.
Ascoltare storie.
Ascoltare canti e muoversi a ritmo. Eseguire percorsi psicomotori.
Effettuare giochi come il gioco del riciclo.
Interiorizzare comportamenti corretti per la tutela dell'ambiente.
Effettuare esperienze con elementi naturali presenti nel giardino della scuola

In che modo (singoli, gruppi..)

Singolarmente e in gruppo

Quali prodotti

Riciclaggio creativo
Realizzazioni grafico-pittoriche

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

L'unità di apprendimento mira a promuovere comportamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente, sensibilizzando gli alunni alla raccolta differenziata, al riciclaggio dei materiali e ai comportamenti corretti da tenere per strada, al parco, al mare.

Tempi

Febbraio - marzo - aprile - maggio

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…)

Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A., storie, computer, materiale di facile consumo, contenitori per il riciclo, 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

Giocare e partecipare alle attività in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Assumere comportamenti di tutela e di salvaguardia di un bene così prezioso come la natura.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Rispetto la terra e impariamo ad amarci
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	Ascolto e rielaborazione di racconti inerenti al tema. Ascolto canti	Storie. Musiche, stereo.	Il bambino: • ascolta e comprende narrazioni. • comunica i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. • Acquisisce una prima consapevolezza delleregole del rispetto dell'ambiente. • ascolta brani musicali, segue il ritmo col corpo ed esegue semplici danze.	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Febbraio - Marzo	Osservazione del rispetto delle regole delgioco e del grado di coinvolgimento degli alunni.
2	Differenziamo: giochi di simulazione per sperimentare la differenziazione deirifiuti.	Giochi strutturati Materiali vari.	Il bambino: • collabora e partecipa alle attività collettive • pone domande e si confronta nel dialogo • formula previsione e ipotesi • raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi,ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità • agisce con	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Marzo-Aprile	Osservazione del gradodi interesse e partecipazione degli alunni, dei comportamenti sociali e delle relazioni instauratesi.

			autonomia e responsabilità nei confronti di se stesso,degli altri e dell'ambiente.			
3	Visione di filmati inerenti la tematica trattata, giochi motori per educare al rispetto dell'ambiente .	Lim, computer, giochi strutturati	Il bambino: • Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente. • Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi familiari rispettando le regole condivise.	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno, personale A.T.A.	Marzo-Aprile	Osservazione del grado di interesse degli alunni.
4	Realizzazione di manufatti con materiali di riciclo	Materiale di facile consumo e di recupero	Il bambino: • Utilizza il materiale in maniera creativa. • Lavora in autonomia	Alunni di 3,4,5 anni. Insegnanti curricolari, insegnanti di sostegno e personale A.T.A.	Maggio	Osservazione del grado di partecipazione, di impegno e dei comportamenti sociali.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi			
Fasi	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio
1				
2				
3				
4				