

SCHEDA DI PROGETTAZIONE UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Titolo	<i>ACCOGLIENZA E INCLUSIONE</i>	
Destinatari	Bambini 3, 4, 5 anni	
Tempi	Mese di settembre	
Prodotto	Garantire un positivo ingresso alla Scuola dell'Infanzia	
Valutazione	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento delle attività e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso	
COMPETENZA EUROPEA	CAMPO DI ESPERIENZA	ESPERIENZE E ATTIVITÀ
1. Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto delle filastrocche sull'inclusione • Ascolto di racconti sull'accoglienza e sull'accettazione
CONOSCENZE E ABILITÀ	OBIETTIVI	DIDATTICA E METODOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle funzioni del linguaggio. • Conoscenza di favole, fiabe, letture.. • Capacità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri. • Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di ascolto. • Comprendere testi ascoltati. • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. • Arricchire e precisare il lessico. • Esprimere vissuti personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica inclusiva • Circle time
COMPETENZA EUROPEA	CAMPO DI ESPERIENZA	ESPERIENZE E ATTIVITÀ
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Il sé e l'altro La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Il disegno della giornata scolastica • Il calendario della routine scolastica con le attività
CONOSCENZE E ABILITÀ	OBIETTIVI	DIDATTICA E METODOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali. • Capacità di comprendere la scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti convenzionali per rappresentare il tempo. • Riconoscere la successione temporale della giornata scolastica. • Intuire la ciclicità del tempo. • Collocare nel tempo azioni e attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica inclusiva • Metodo partecipativo

COMPETENZA EUROPEA	CAMPO DI ESPERIENZA	ESPERIENZE E ATTIVITÀ
4. Competenza digitale	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • La scuola con l'utilizzo del PC • Laboratori
CONOSCENZE E ABILITÀ	OBIETTIVI	DIDATTICA E METODOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare, accedere a, programmare e condividere contenuti digitali. • Capacità di riconoscere schermi del PC e interagire efficacemente con essi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare dispositivi e contenuti digitali. • Arricchire la percezione sensoriale. • Valorizzare la scoperta e la creatività. • Ascoltare canzoni tramite PC. • Riconoscere la funzione degli ambienti della scuola. • Riconoscere compagni vecchi e nuovi 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica digitale • Circle time
COMPETENZA EUROPEA	CAMPO DI ESPERIENZA	ESPERIENZE E ATTIVITÀ
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori I discorsi e le parole La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco del girotondo • Giochi di gruppo • Il gioco delle emozioni delle presenze
CONOSCENZE E ABILITÀ	OBIETTIVI	DIDATTICA E METODOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. • Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività. • Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare alla realizzazione di decorazioni. • Riconoscere gli ambienti della scuola. • Muoversi in uno spazio definito. • Seguire indicazioni e lasciarsi guidare. • Favorire la collaborazione tra bambini. • Incrementare l'autostima. • Rappresentare graficamente e verbalmente vissuti e attività della giornata scolastica. • Denominare le azioni della giornata scolastica. • Riconoscere la propria identità in una fotografia. • Comprendere di far parte del gruppo sezione. • Conoscere il nome dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale • Didattica inclusiva • Metodo attivo
CITTADINANZA E COSTITUZIONE	MESE DI : SETTEMBRE-OTTOBRE	
CONOSCENZE E ABILITÀ	OBIETTIVI	DIDATTICA E METODOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di accogliere e includere le diversità • Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi. • Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare incondizionatamente l'altro diverso da sé • Riconoscere la diversità come valore aggiunto • Includere • Cooperare e collaborare nel gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale • Didattica inclusiva