ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
VALLE DEL FINO

URI' IL PICCOLO SUMERO

UDA SCUOLA INFANZIA

a cura delle F.S. NESPOLI G.
PANZONE M.

e del Gruppo di lavoro:
BONOLIS F.
D'AGOSTINO C.
DE FLAVIIS P.
DI DOMENICO M.
MARANACA M.
QUARANTA A

UDA

SCUOLA INFANZIA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	**IO GIOCO CON URI'**
Prodotti	*Gioco di rubabandiera e costruzione dei numeri sumeri (con pasta malleabile)*
Competenze disciplinari	**Nucleo tematico: ascolto parlato** L'alunno mantiene l'attenzione all'ascolto e attende il proprio turno di parola. **Nucleo tematico: lettura** Sa impegnarsi in modo efficace con gli altri. **Nucleo tematico: scrittura** Mantiene un atteggiamento positivo, collaborativo e solidale. **Nucleo tematico: acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo** Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo. **Nucleo tematico: relazioni- funzioni- dati- previsioni** Sa orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni. Rileva le caratteristiche principali di eventi, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana
Competenze chiave/cittadinanza attivate dall'UDA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA: comprendere enunciati; leggere, comprendere e produrre testi di vario tipo; partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti usando un registro adeguato ai diversi contesti. COMPETENZA MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE: analizzare dati e fatti della realtà, utilizzare le conoscenze matematiche-scientifiche-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali, costruire ragionamenti formulando ipotesi. COMPETENZA DIGITALE: usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare, analizzare dati ed informazioni; distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica; interagire con soggetti diversi nel mondo. IMPARARE AD IMPARARE: possedere un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base e impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo; orientare le proprie scelte in modo consapevole, essere consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: rispettare le regole condivise; collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune; partecipare in modo consapevole e responsabile a tutte le attività formali e informali proposte. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA': dimostrare originalità e spirito di iniziativa; assumersi le proprie responsabilità, chiedendo aiuto quando si trova in difficoltà o fornendolo a chi lo chiede; saper analizzare se stesso per misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Abilità	Conoscenze
Usare la lingua italiana, utilizzando frasi strutturate. Arricchire e precisare il proprio lessico. Comprendere discorsi e parole. Sapere esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni. Ascoltare e comprendere narrazioni. Ragionare sulla lingua	Comunicazione nella madrelingua.

Osservare l'ambiente che lo circonda. Conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e confrontarle con altre. Scoprire le diverse identità culturali. Ascoltare le narrazioni degli adulti. Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato. Riflettere e confrontarsi con gli adulti e con gli altri bambini.	Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Concetti temporali.
Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse parti. Chiedere aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficolta' Interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella comunicazione espressiva. Rispettare le regole nei giochi e accettare anche le sconfitte. Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori	Schemi motori di base. Le regole dei giochi
Riordinare e verbalizzare sequenze logico temporali. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. Costruire le prime fondamentali competenze sul contare oggetti. Avvicinarsi alla conoscenza del numero. Rappresentare con simboli semplici i risultati delle loro esperienze.	I concetti spaziali e topologici. I numeri Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.

Utenti destinatari	Bambini di 5 anni
Prerequisiti	Saper interpretare semplici simboli
Fase di applicazione	Aprile
Tempi	Nel mattino , nel mese di aprile per un totale di 8 ore
Esperienze attivate	Operare con quantità numeriche, proprie delle civiltà del passato.
Metodologia	Attività ludiche, laboratori grafico-pittorici, drammatizzazioni, lettura di racconti, conversazioni.
Risorse umane	Interne: le insegnanti di plesso e le collaboratrici scolastiche
Strumenti	Fogli A3, cartoncino, matite, pennarelli, tempere, colla, forbici, creta, argilla.
Valutazione	- Valutazione degli apprendimenti (interrogazioni, schede di verifica…) - Valutazione dei processi (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE) - Valutazione del prodotto (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE) - Valutazione della relazione (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE) - Valutazione competenze chiave (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE) - Autovalutazione degli alunni (vedi file allegato: RUBRICHE DI VALUTAZIONE)

PIANO DI LAVORO UDA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: IO GIOCO CON URI

Coordinatore: le insegnanti di sezione.

Collaboratori: le insegnanti di plesso e le collaboratrici scolastiche.

Fasi	Attività	Strumenti	Esiti	Tempi	Valutazione
1	Racconto di "Uri, il piccolo sumero" **Allegato 1**	Testo cartaceo.	Ascolto e rielaborazione del racconto. Conversazione guidata sul racconto.	2 ore	Attraverso osservazione diretta: capacità di ascolto e di saper riferire il contenuto generale; partecipazione attiva e corretta alla conversazione.
2	Rappresentare graficamente il racconto e ricostruirlo in sequenze (predisposte dall'insegnante)	Fogli a3, pennarelli, matite, pastelli.	Saper ricostruire una sequenza	1 ora	.Attraverso osservazione diretta e criteri di verifica degli elaborati.
3	Costruire in un cartellone l'ambiente della storia	Colori a tempera, pennarelli, carta da pacco, colori a matita.	Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro. Elaborati cooperativi	2 ore	Attraverso osservazione diretta e la valutazione del prodotto grafico: ricchezza grafica e pertinenza al racconto. .
4	Drammatizzazione della storia .	Carta crespa, cartone da imballaggio, colla, forbici, pennarelli .	Collaborare e partecipare alle attività collettive.	1 ora	Attraverso osservazione diretta e valutazione del prodotto: accuratezza nell'uso del materiale capacità di collaborare con gli altri capacità di organizzare l'attività.
5	Costruzione dei coni di argilla dei Sumeri, col pongo. **Allegato 2**	Pongo.	Riprodurre delle parti di un corpo, in questo caso le dita.	1 ore	Attraverso osservazione diretta e i criteri di verifica.

6	Inventiamo pittogrammi (e scrittura) **Allegato 3**	Matite, pennarelli, riga, fogli, gomme.	Riprodurre ed interpretare simboli.	1 ora	Attraverso osservazione diretta .
7	Numeri e quantità di ieri e di oggi **Allegato 4**	Bristol bianco, matite, pennarelli.	Riprodurre simboli e numeri	1 ora	Attraverso osservazione diretta e i criteri di verifica del comportamento del bambino : partecipazione, grado di interesse, rispetto delle consegne, autovalutazione(ti è piaciuto tanto o poco?)
8	Presentiamo lo “zero” **Allegato 5**	Fogli a4, pastelli colorati	Da rivedere	1 ora	Attraverso osservazione diretta e i criteri di verifica del comportamento del bambino : partecipazione, grado di interesse, rispetto delle consegne, autovalutazione(ti è piaciuto tanto o poco?)
9	Gioco: rubabandiera. **Allegato 6**	Cartoncini , nastri , matite, pennarelli.	Accettazione delle regole	1 ora	Attraverso osservazione diretta e i criteri di verifica del comportamento del bambino : partecipazione, grado di interesse, rispetto delle consegne, autovalutazione(ti è piaciuto tanto o poco?)

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi					
Fasi	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

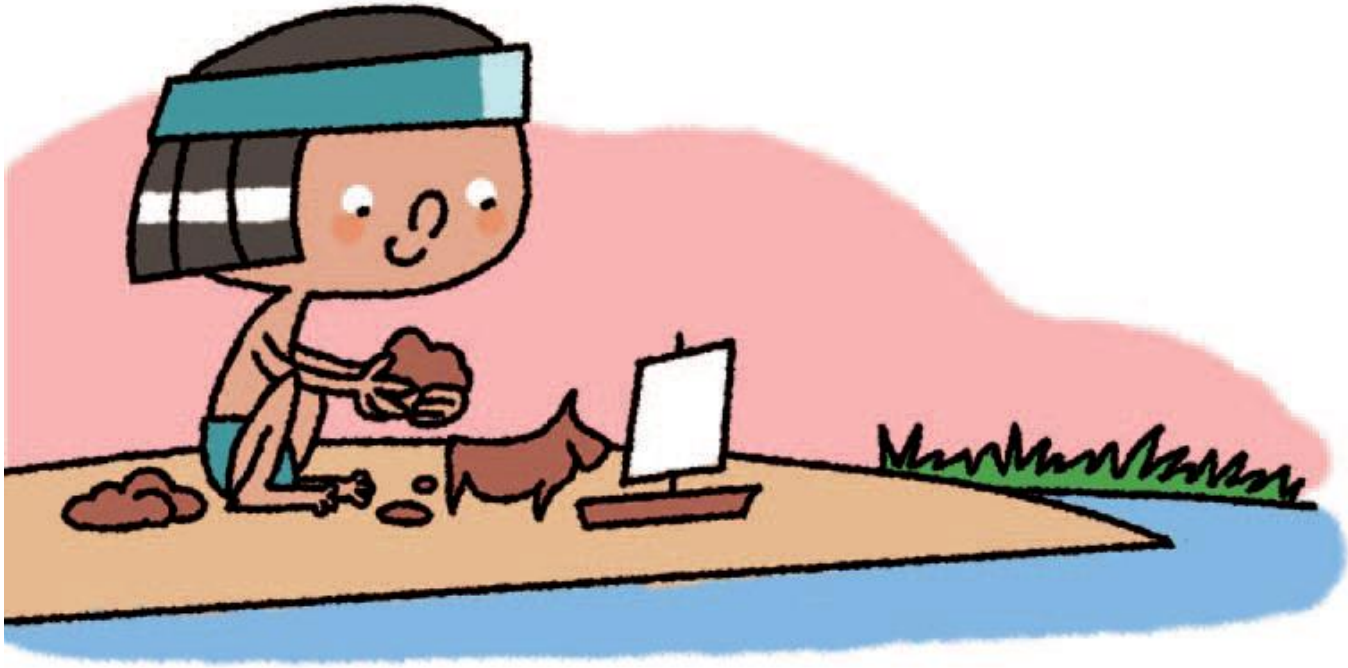
LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

CONSEGNA AGLI STUDENTI
- Titolo dell'Uda : Io gioco con Uri. **- Cosa si chiede di fare :** ripercorrere, insieme a Uri , la storia del numero. **- In che modo (singoli, gruppi..):** sia individualmente, che di gruppo. **- Quali prodotti:** piccoli coni di pongo e il gioco finale di rubabandiera. **- Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):** riconoscere e comprendere il significato del numero. **- Tempi:** maggio **- Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…):** testo della storia, immagini, web **- Criteri di valutazione** : osservazione diretta del comportamento dei bambini nei vari contesti educativi.

ALLEGATO 1

URI, IL PICCOLO SUMERO

Il racconto è allegato in file pdf *"Uri, il piccolo sumero"*



ALLEGATO 2

Con l'aiuto delle mani, costruiamo dei piccoli conetti che utilizzeremo per contare, come facevano i Sumeri.

ALLEGATO 3

Stimoliamo i bambini; es: l'asterisco (come si fa?) è una stella ….bambino e facciamo un cartellone

Asterisco	**Bambino**	**Cono gelato**	**Altalena**
S T E L L A	B A M B I N O	G E L A T E R I A	P A R C O G I O C H I

ALLEGATO 4

L'insegnante distribuisce quadrati di cartoncino, su cui il bambino dovrà disegnare i numeri (i coni dei sumeri e i numeri nostri)

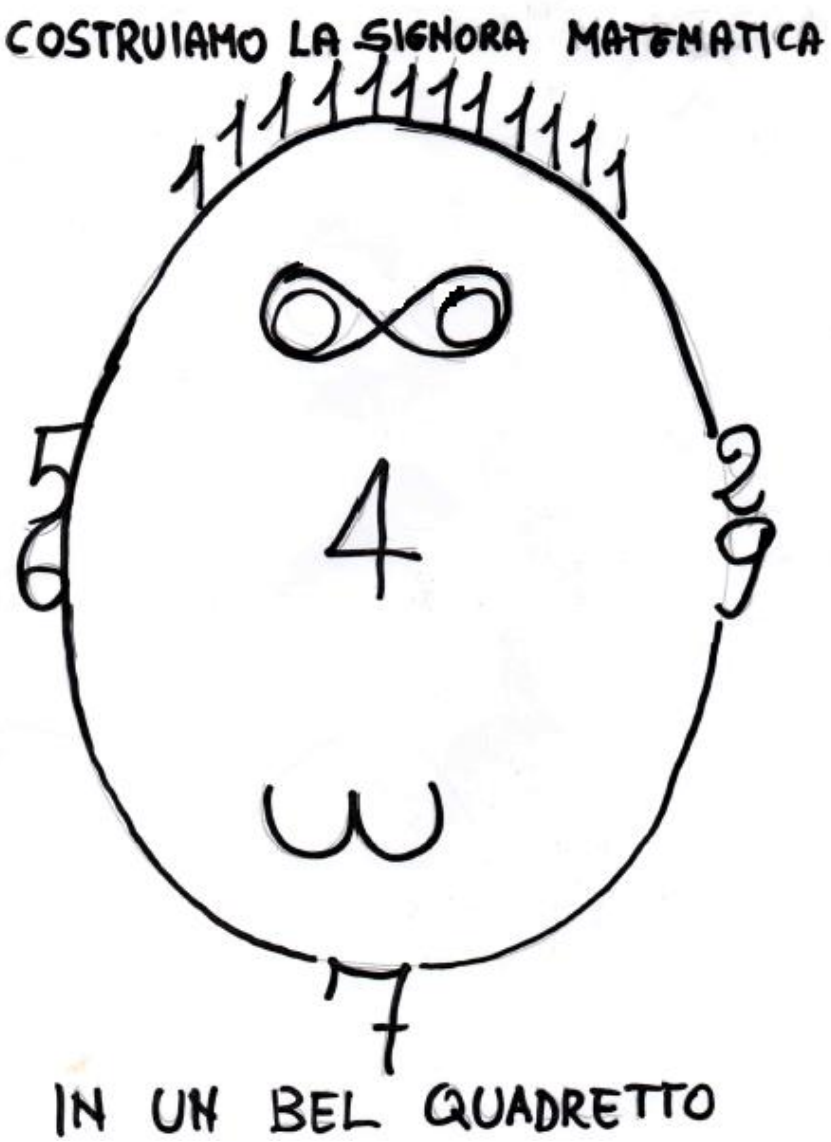
IERI	OGGI
	1
	2
	3
	4
	5

IERI	OGGI
	6
	7
	8
	9
	10

ALLEGATO 5

Presentiamo ad Uri un anello, leggero ma di gran valore " lo zero".

Disegniamo questo anello su un foglio a4 e incolliamo sopra dei pezzetti di carta velina, con un colore a scelta, per rendere l'idea della leggerezza. Dopo, costruiamo un bel quadretto con un anello identico " La signora matematica", applicando sull'anello dei numeri : numero 8 (occhi) , numero 4 (naso), numero 3(bocca), numeri 5/6, 2/9 (orecchie), numero 7 (collo) e numeri 1 (capelli).



ALLEGATO 6

GIOCO RUBABANDIERA

Le insegnanti fanno indossare ai bambini i cartellini con tracolla, preparati come in Allegato 4, per il gioco. I bambini verranno suddivisi in due gruppi, da una parte faremo posizionare i bimbi con il cartellino con i numeri, dall'altra quelli con i cartellini con i simboli dei sumeri.

Il gioco è quello di Rubabandiera: strappare una bandierina (fazzoletto) alla maestra chiamando volta per volta un numero. Arriveranno davanti .alla bandierina due bambini uno con appeso un numero e l'altro con appeso il corrispettivo numero sumero.

IL GIARDINO DI ARCHIMEDE
Un museo per la matematica

© 2008 Il Giardino di Archimede
Un Museo per la matematica

Progetto grafico:
Rauch Design

Stampa:
.....

Con il contributo del MIUR

Raffaella Petti

Uri, il piccolo sumero

Illustrazioni di Simone Frasca

Nel mondo dei numeri

Questa è una storia accaduta tanto tanto tempo fa, in un villaggio di una terra lontana, chiamata Mesopotamia, dove viveva il popolo dei Sumeri. Nella casa in argilla dietro al canneto sulla riva del grande fiume abitava un bambino di nome Uri, un piccolo sumero vispo, furbo e molto molto svelto. Uri passava il suo tempo a giocare fra gli animali del villaggio, capre, pecore, mucche, bufali. Ma soprattutto amava stare sulla riva del fiume, guardando passare le zattere e costruendo con l'argilla tutto ciò che gli veniva in mente.

Fra i rumori e i suoni che venivano dalle attività del villaggio, si poteva ogni tanto distingure un richiamo:

- Uri! Uri!

Era la mamma che aveva qualche commissione da affidare al piccolo Uri.

- Mi servono delle ricotte. - diceva la mamma non appena Uri si affacciava alla porta di casa.

- Sì mamma. Quante?

Ai tempi di Uri, gli uomini ancora non sapevano né leggere né scrivere. Sapevano contare un pochino, aiutandosi con le dita delle mani, non tanto però e non bene come voi.

La mamma allora mostrava con le dita quante ricotte Uri doveva andare a prendere dal vecchio Eni, il pastore che viveva in fondo al villaggio. Con la sua piccola manina Uri ricopiava con attenzione il gesto della mamma e, tenendo strette le dita, ... via di corsa verso la capanna di Eni!

- La ricotta per questo dito, la ricotta per questo dito e la ricotta per questo dito. -

E con la cesta piena Uri tornava a casa a depositare le ricotte per poi scappare a giocare fino al prossimo richiamo.

- Uri! Uri!

- Sì mamma?

- Delle uova.

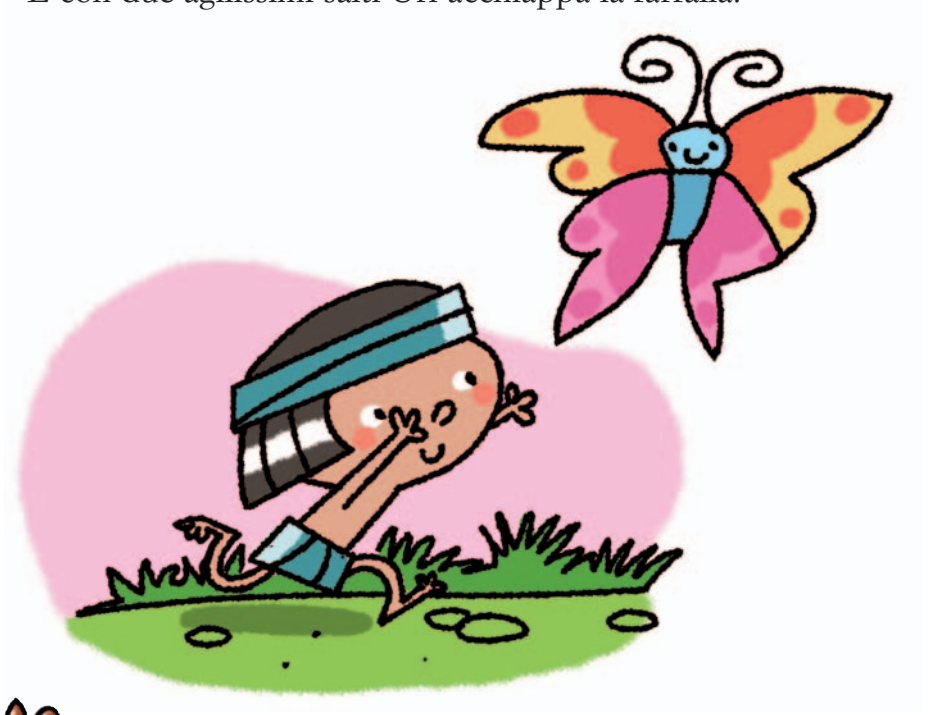
- Sì mamma. Quante?

Uri si avvicinava per sistemare una ad una le sue piccole dita come la mamma mostrava e poi ... via di corsa alla capanna della zia Inanna, che aveva alcune oche.

Mentre Uri correva lungo il sentiero ecco passare una splendida farfalla coloratissima.

- Aspetta! Aspetta! Fatti vedere un po'! -

E con due agilissimi salti Uri acchiappa la farfalla.



- Sei davvero bellissima ... E ora vai, vola vola! -

Sollevando le braccia verso il cielo Uri si ferma un istante a guardare la farfalla che si allontana dalle sue mani e...

- O nooo! Le mani!

Già: nel prendere la farfalla aveva mosso le dita. E ora? Cosa aveva detto la mamma? Così? O così?

Inutile. Uri doveva tornare dalla mamma a vedere di nuovo quante uova occorrevano.

La mamma allora mostrava di nuovo le dita e Uri di nuovo partiva. Ma vuoi per una farfalla colorata, vuoi per un bellissimo sasso luccicante, vuoi per uno strano bastone annodato, vuoi per una bizzarra foglia bucherellata, le volte che Uri riusciva ad arrivare dove era diretto senza perdere il conto erano davvero poche. E la pazienza delle mamme, come si sa, ha un limite.

Qui ci voleva un'idea.

Pensa e ripensa, un pomeriggio che Uri stava al solito rimestando con le mani nell'argilla della riva, l'idea arrivò.

- Ma certo! Che idea! Basta che le dita me le faccia di argilla! Userò quelle finte di argilla per contare e finalmente avrò le mani libere per giocare! -

E prendendo l'argilla, arrotolando, allungando e schiacciando un po', Uri si fece delle bellissime dita affusolate a forma di conetto rovesciato, così potevano stare anche in piedi.

Una per il pollice, una per l'indice, per il medio, l'anulare e il mignolo, e ancora il pollice, l'indice, il medio, l'anulare e il mignolo. E le mise a seccare sul davanzale della finestra, insieme a un piccolo ciotolino a forma di mezza bolla di sapone.

Era stata una buona idea. Ora, quando la mamma gli mostrava quante misure di orzo occorrevano, metteva un conetto accanto ad ogni dito teso della mamma, che in verità lo guardava un po' perplessa, li raccoglieva tutti dentro la bolla e ... via di corsa, libero di prendere e lanciare sassi, saltare in alto a toccare le fronde degli alberi, acchiappare le lucertole.

- Uri! Uri!

Un giorno la mamma lo chiamò perché aveva bisogno di alcune radici di liquerizia.

- Sì mamma. Quante?

Due mani intere e ... e ancora qualche dito.

Per un momento Uri temette di aver perso nuovamente la sua libertà. Le sue dita di argilla non bastavano, doveva usare anche quelle vere.

Ma fu solo per un attimo:

- Che sciocco! Di dita finte posso costruirne quante ne voglio, anche molto molto più di quelle che stanno in due mani.

E corse al fiume ad impastare un altro bel po' di dita.

Aveva adesso, per fortuna, un bel mucchio di dita di argilla con cui soddisfare le richieste della mamma.