|  |  |
| --- | --- |
| Titolo UDA: Emozioni inclusive | |
|  | |
| Motivazione della proposta | Guidare il bambino in un percorso “emozionante” dove attraverso i giochi eseguiti, le storie e le poesie lette, le musiche ascoltate e le situazioni quotidiane vissute, impari a conoscere e riconoscere il linguaggio delle emozioni. |
| Competenza disciplinare di riferimento | Campi di esperienze: tutti  Discipline di riferimento: arte – musica - italiano   * Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi; * Produrre abilità metafonologiche e fonologiche   + Risolvere situazioni problematiche in contesti reali   + Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l’ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi;   + Riprodurre graficamente sensazioni ed emozioni;;   + Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. |
| Obiettivi specifici di apprendimento | * Riconoscere e denominare stati d’animo, emozioni, * Ricostruire verbalmente le fasi di un’esperienza vissuta a scuola o in altri contesti * Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche * Conoscere le regole per interagire in gruppo |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | |  | |
| Competenze chiave europee | | * Competenza nella madrelingua * Competenza nella lingua straniera * Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia * Competenza digitale   □ Competenze sociali e civiche   * Imparare ad imparare * Spirito di iniziativa e imprenditorialità * Consapevolezza ed espressione culturale | |
| ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO | | | |
| Compito di realtà | Realizzazione di un gioco con le carte delle emozioni e delle situazioni, nel quale gli alunni a turno dovranno descrivere cosa sentono, cosa  pensano e come agirebbero. | | |
| Organizzazione della classe | Lavoro individuale - Lavoro a coppia - Piccolo gruppo - Grande gruppo  Sezioni- Classi aperte | | |
| Organizzazione degli spazi | Aula - Aula magna - Aula multimediale | | |
| Tempi di applicazione | I tempi: orientativamente 12 ore | | |
| SEQUENZA APPLICATIVA | | | |
| Titolo esperienza/attività | Materiali | | Osservazioni |
| 1) Momento assembleare per la presentazione e la consegna  operativa del compito |  | | I bambini guidati dalle insegnanti prenderanno coscienza delle varie situazioni da cui scaturiscono le proprie emozioni al fine di gestire positivamente i  comportamenti ad esse correlati. |
| 2) Brainstorming | Schermo interattivo per proiettare immagini-stimolo di eventi collegati alle emozioni più significative.  Interazione verbale sulle esperienze che i bambini vivono a scuola | | Il docente fa da moderatore per la discussione fornendo in precedenza le regole del brainstorming (chiedere la parola, rispettare il proprio turno …)  Gli alunni esprimeranno liberamente le loro idee sulle consegne delle insegnanti e formuleranno proposte per vivere in maniera competente le varie esperienze scolastiche. |
| 3) La stella delle emozioni | Schede con il Mandala “La stella delle emozioni” ed altri mandala a scelta, colori, colla, forbici. | | I mandala sono dei diagramma costituiti da figure geometriche concentriche a cui si attribuisce la facoltà di aumentare la  concentrazione e il rilassamento. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 4) Emozioni e sentimenti | Immagine ricercate sul Web con espressioni facciali in relazione alle emozioni principali.  Schede operative con le espressioni del volto e le parole  delle emozioni | Che le insegnanti spiegano Con “Emozione “ si indica ciò che una persona sente dentro di se’ e manifesta attraverso l’espressione del volto |
| 5) Un giorno succede qualcosa che..” | Schede di lavoro: “il gioco del pensare, del sentire e del fare” e “Un giorno succede che…”, colla, colori, forbici, immagini ricercate nel web. | *Stimolare i bambini a pensieri positivi.* |
| 6) Memory game delle emozioni | Maxi schermo interattivo e un tablet per ciascun alunno.  Fogli bianchi rettangolari (cm6x10 circa), matita, penna, colori, forbici, fogli per plastificare | Guidare i bambini nella produzione di tre mazzi di carte distinguibili grazie al colore diverso della carta, con i quali  giocheranno al “Memory game delle emozioni” abbinando: espressione facciale-parola dell’emozione-evento  scatenante. |

|  |
| --- |
| Verifica e valutazione delle competenze |
| * Competenza nella madrelingua * Compito di realtà e significativo * Osservazione dei processi * Discussione guidata * Autovalutazione degli alunni |