

**SECONDA
UNITA'
DI APPRENDIMENTO**

“Scopro le mie origini.”

Anno Scolastico 2018/2019

CLASSI TERZE

SEZIONI A-B-C-D-F-G

Terzo Circolo Didattico

“San Giovanni Bosco”

Bisceglie

CLASSE	N. ALUNNI	DOCENTI	DISCIPLINE	ALUNNI D.A.
3°A	20	Rizzi	Italiano, storia, Arte e immagine	
		Sciannameo	Matematica, Scienze e Tecnologia, Geografia, Educazione fisica, Musica.	
		Minervini	Inglese	
		Grimaldi	Religione	
3° B	16	Rizzi	Italiano, Storia, Arte e immagine	1
		Minervini	Matematica, Scienze e Tecnologia, Geografia, Educazione fisica, Musica, Inglese.	
		Grimaldi	Religione	
		Soldani	Sostegno	
3° C	16	Squiccimarro	Italiano, Inglese	1
		Di Clemente	Matematica, Scienze e Tecnologia	
		Quinto	Storia, Geografia, Musica, Arte e Immagine, Ed. Fisica	
		Grimaldi	Religione	
3° D	17	Squiccimarro	Italiano, Inglese	1
		Di Clemente	Matematica, Scienze e Tecnologia	
		Quinto	Storia, Geografia, Musica, Arte e Immagine, Ed. Fisica	
		Misino	Religione	
		Tumolo	Sostegno	
3° F	18	Belsito	Italiano, Inglese	2
		Roselli	Matematica, Scienze e Tecnologia	
		Baldini	Storia, Geografia, Musica, Arte e Immagine, Ed. Fisica	
		Grimaldi	Religione	
		Soldani	Sostegno	
		Quercia	Sostegno	
3°G	21	Belsito	Italiano, Inglese	2
		Roselli	Matematica, Scienze e Tecnologia	
		Baldini	Storia, Geografia, Musica, Arte e Immagine, Ed. Fisica	
		Grimaldi	Religione	
		Arcieri	Sostegno	
		Picca	Sostegno	

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	"Scopro le mie origini"
Prodotti	COMPITO DI REALTA' "Viaggio nel tempo...la preistoria".
ITALIANO	
<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti • Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo • Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi • Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa a scambi comunicativi (conversazioni, discussioni di classe o di gruppo) con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni e lo scopo. • Legge e comprende testi di vario tipo continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategia di lettura adeguate agli scopi. • Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre. • Capisce ed utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce ed utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Abilità *Conoscenze*

Ascolto e parlato.

Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola

- Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- Ascoltare testi narrativi ed espositivi, informativi e argomentativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.
- Raccontare storie personali o argomenti di studio rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.

- Comprendere il significato del messaggio (comunicazioni, spiegazioni, conversazioni...) selezionando le informazioni e individuando lo scopo.
- Intervenire nelle diverse situazioni comunicative rispettando l'argomento.
- Individuare i dati essenziali espliciti e impliciti.
- Comprendere brevi filmati, videoregistrazioni(cartoni animati, documentari): individuare l'argomento, i dati essenziali, parafrasare.
- Riferire esperienze personali, scolastiche ed extrascolastiche con chiarezza e coerenza (utilizzare correttamente gli indicatori spaziali, temporali e i nessi logici).

Letture:

– Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo.

- Leggere testi di vario tipo (narrativi, descrittivi, informativi, argomentativi, poetici) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.

-Leggere semplici testi di divulgazione per riconoscerne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.

- Leggere in modo corretto, scorrevole ed espressivo testi di vario tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, poetico).
- Individuare i dati essenziali espliciti.
- Riconoscere le varie tipologie testuali.
- Individuare le strutture dei vari testi: narrativo, descrittivo, informativo, poetico, versi e strofe.
- Individuare l'argomento generale e lo scopo principale nei vari tipi di testo proposti.

Scrittura: – - Produrre semplici testi funzionali, narrativi, descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane. – Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione. – Rielaborare testi: riassumere un testo, completarlo con la parte finale, (parafrasare una semplice poesia).

- Produrre testi narrativi utilizzando la struttura specifica: introduzione, parte centrale, conclusione; utilizzando i connettivi logici e spazio-temporali.
- Produrre testi descrittivi su persone, ambienti, paesaggi, oggetti, animali.
- Produrre frasi e brevi testi su esperienze scolastiche ed extrascolastiche con correttezza ortografica e sintattica.
- Operare una sintesi ricercando e individuando le informazioni più importanti.

Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo:-Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. – Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.

- Comprendere e utilizzare in modo appropriato il lessico di base e modi di dire basandosi sia nel contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.
- Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi per ampliare il lessico d'uso (con l'uso del vocabolario o del computer).

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua:– Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). – Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.

- Individuare soggetto, predicato, espansioni.
- Utilizzare il vocabolario
- Riconoscere gli aggettivi qualificativi e possessivi.
- Distinguere le preposizioni semplici e articolate.
- Riconoscere le congiunzioni.
- Individuare nel verbo coniugazione, tempi, modo indicativo.
- Rispettare le convenzioni ortografiche.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di ascolto. - Giochi di cooperazione. - Riflessioni su concrete situazioni di vita quotidiana. - Conversazioni e condivisione di idee. - Attività guidata per la ricerca di informazioni. - Attività di comprensione linguistica attraverso le informazioni tratte dal contesto. - Attività con opportune spiegazioni per motivare alla scrittura. - Riflessioni sulla relazione tra ortografia e fonologia. - Analisi degli errori e relativa riflessione. - esercizi, dettati, ricerca sul dizionario. - Attività di classificazione delle parole. - Analisi degli elementi della frase, di ampliamento e riduzione della frase. - Attività di memorizzazione.
INGLESE	
<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere frasi e relative ad espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti geografia locale, lavoro), da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali, dalla lettura di testi. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana scambiando informazioni semplici e dirette su argomenti familiari e abituali, anche attraverso l'uso degli strumenti digitali. • Interagire per iscritto, anche in formato digitale e in rete, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. 	<p><u>RICEZIONE ORALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano. <p><u>INTERAZIONE ORALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrive oralmente, in modo semplice aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. <p><u>RICEZIONE SCRITTA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi brevi e semplici accompagnati da supporti visivi, cogliendo nomi familiari, parole e frasi basilari. • Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi diversi della lingua straniera. <p><u>PRODUZIONE SCRITTA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende messaggi scritti, completa parole e frasi memorizzate.

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Abilità Conoscenze

Ascolto (comprensione orale): – Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

- Esprimere le proprie preferenze.
- Informarsi sulle preferenze altrui.
- Numerare da 20 a 100.
- Dire il proprio numero di telefono e/o chiedere.
- Chiedere l'indirizzo e rispondere.
- Conoscere l'alfabeto ed eseguire lo spelling.
- Eseguire somme e sottrazioni.
- Dire e chiedere i giorni della settimana, i mesi dell'anno, le stagioni.
- Identificare elementi (affermativo e interrogativo).
- Fornire e chiedere informazioni sul possesso.
- Dire e chiedere cosa c'è in una stanza nominando i complementi d'arredo.

Parlato (produzione e interazione orale):– Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni nuove. – Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

- Comprendere e formulare saluti/ congedarsi.
- Presentarsi, chiedere il nome e il cognome.
- Chiedere e dire l'età
- Contare fino a 100.
- Riconoscere e nominare colori, oggetti e arredi scolastici e della casa, capi di abbigliamento, componenti della famiglia, cibo.
- Scoprire alcuni aspetti della cultura anglosassone.

Lettura (comprensione scritta):– Comprendere brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.

- Leggere e comprendere semplici testi relativi al tema, alle strutture e al lessico proposti oralmente.
- Abbinare immagini e parole
- Abbinare immagini e semplici espressioni.

Scrittura (produzione scritta):– Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.

- Scrivere parole o semplici frasi riferite al tema, alle strutture e al lessico proposti oralmente.
- Completare frasi e mini dialoghi.
-

Civiltà:– Rilevare diversità culturali in relazione ad usi e costumi.

- Conoscere aspetti di civiltà: principali tradizioni, festività e caratteristiche culturali del paese straniero (Easter).

Attività

- Attività di ascolto.
- Giochi di cooperazione.
- Riflessioni su concrete situazioni di vita quotidiana.
- Conversazioni e condivisione di idee.
- Attività guidata per la ricerca di informazioni.
- Attività di comprensione linguistica attraverso le informazioni tratte dal contesto.
- Attività con opportune spiegazioni per motivare alla scrittura.
- Riflessioni sulla relazione tra ortografia e fonologia.
- Analisi degli errori e relativa riflessione.
- Esercizi, dettati.
- Ricerca sul dizionario.
- Attività di classificazione delle parole.
- Analisi degli elementi della frase, di ampliamento e riduzione della frase.
- Attività di memorizzazione.
- Dialoghi per l'utilizzo delle principali forme di saluto; per presentare se stessi, chiedere e dire nome
- Giochi a squadre per indovinare parole, colori, oggetti etc...
- Memorizzazione e riconoscimento del lessico relativo.
- Giochi per rafforzare la comprensione scritta (lettura e mimo, esecuzione di ordini e istruzioni letti)

MATEMATICA

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Competenze chiave/competenze culturali

Evidenze osservabili

**COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA, TECNOLOGIE E INGEGNERIE
COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE - COMPETENZA IMPRENDITORIALE - COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**

- Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali
 - Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali;
 - Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo;
 - Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici
- L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
 - Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
 - Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche .
 - Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
 - Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
 - Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
 - Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
 - Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
 - Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (frazioni e numeri decimali).
 - Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

MATEMATICA

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Conoscenze

Abilità

I numeri: - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. - Eseguire le operazioni con i numeri naturali, con gli algoritmi scritti usuali. - Eseguire divisioni con dividendo intero e divisore a 1 cifra. - Riconoscere, scrivere e denominare frazioni. - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. - Conoscere e saper usare le unità di misura convenzionali delle lunghezze, delle capacità, dei pesi e di valore. - Riconoscere e risolvere situazioni problematiche, con un crescente livello di difficoltà.

- Eseguire le 4 operazioni in riga e in colonna.
- Utilizzare strategie per il calcolo orale.
- Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10, 100 e 1000.
- Calcolare il reciproco di un numero (doppio, metà, ecc.).
- Individuare l'unità frazionaria ad un intero e a una quantità.
- Data una frazione individuare la parte corrispondente.
- Calcolare la frazione di un numero.
- Individuare frazioni complementari e decimali.
- Trasformare le frazioni decimali in numeri decimali.
- Acquisire il valore posizionale delle cifre nel sistema decimale.
- Utilizzare le operazioni per risolvere semplici situazioni problematiche.
- Comporre, scomporre e confrontare le unità di misura convenzionali.
- Eseguire, equalizzare e risolvere problemi con le misure.

Spazio e figure: - Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche. - Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali, anche nello spazio. - Acquisire il concetto di simmetria. - Acquisire i concetti di perimetro e area dei poligoni. - Risolvere semplici problemi geometrici.

- Individuare e creare simmetrie assiali presenti in oggetti e in figure piane date.
- Usare il righello e il goniometro.
- Riconoscere e classificare solidi e poligoni.
- Calcolare il perimetro delle figure piane.
- Calcolare l'area delle figure piane (con misure non convenzionali).
- Confrontare grandezze.
- Risolvere semplici problemi sul calcolo del perimetro.

Relazioni, dati e previsioni: - Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). - Acquisire semplici concetti di probabilità.

- Effettuare stime e misurazioni.
- Rappresentare processi con diagrammi di flusso.
- Riconoscere ed isolare situazioni problematiche.
- In un testo individuare e distinguere la richiesta e i dati.
- Formulare il testo di un problema.
- In un testo, individuare la mancanza di dati, per risolvere problemi.
- Rappresentare e risolvere una situazione problematica simbolicamente con grafici e con le quattro operazioni; con una o due domande.
- Risolvere problemi aritmetici a più soluzioni.
- Quantificare la probabilità del verificarsi di un evento.

MATEMATICA

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Attività

- Esercizi orali e scritti.
- Numerazioni, confronti, ordinamenti.
- Lettura e scrittura di numeri.
- Scomposizioni e composizioni.
- Equivalenze.
- Completamento di tabelle a doppia entrata e di triangoli e quadrati magici.
- Operazioni in riga e in colonna,
- Problemi aritmetici-
- Giochi individuali e di gruppo.
- Creazione di mappe e diagrammi semplici e ramificati.
- Rappresentazioni grafiche.
- Raggruppamenti e classificazioni.
- Indagini, creazione di tabelle e grafici.
- Realizzazione del metro, stime e misurazioni.
- Chiusura di enunciati aperti.
- Operazioni di cambio.
- Somme di monete e banconote.
- Conversazioni guidate e spontanee.

SCIENZE

Competenze chiave/competenze culturali

Evidenze osservabili

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZA IMPRENDITORIALE
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE: SCIENZE

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni
- Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi.
- Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.

- L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.

Abilità Conoscenze

Esplorare e descrivere oggetti e materiali: -Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

- Conoscere le caratteristiche dell'aria.
- Conoscere le caratteristiche del suolo

Osservare e sperimentare sul campo:-Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali. Individuare somiglianze e differenze nei

percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.. -Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo. - Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni. -Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.

- Utilizzazione del metodo sperimentale per descrivere semplici fenomeni fisici e chimici (miscugli, soluzioni, composti)
- Registrazione degli effetti di un esperimento con diagrammi, mappe, disegni.

L'uomo, i viventi e l'ambiente: -Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.. -Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.

- Conoscenza dell'habitat
- Conoscenza della morfologia delle diverse parti della pianta e delle loro funzioni.
- Conoscenza della classificazione dei viventi (vertebrati e invertebrati).
- Conoscenza degli organi dei viventi, delle loro funzioni e adattamento all'ambiente.
- Conoscenza della catena alimentare e dell'ecosistema.

Attività

- Attività di osservazione, confronto, riflessione, classificazione.
- Letture, disegni individuali e di gruppo.
- Ricerche di materiali.
- Attività pratiche.
- Semplici esperimenti.
- Verbalizzazione dei risultati ottenuti e delle conoscenze maturate.

GEOGRAFIA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- Riconosce e denomina i principali «oggetti» geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, ecc.).
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc)
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali)
- Coglie le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza

- Discrimina, legge e usa diverse fonti geografiche
- Individua e descrive gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi
- Individua gli elementi costitutivi (antropici e naturali) e le caratteristiche dei principali ambienti: pianura, collina, montagna, mare (ponendo particolare attenzione all'ambiente di vita).
- Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti con risorse digitali
- Individua i rapporti tra struttura fisica del territorio e insediamento umano
- Riconosce gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progetta soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva

Abilità Conoscenze	
<p>-Utilizzare diverse fonti geografiche. -Riconoscere gli elementi dei paesaggi. -Comprendere il concetto di sistema territoriale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fonti geografiche • Paesaggi naturali e antropici • Interdipendenza uomo – ambiente 	
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Discussione in classe - Riflessioni - Ricerca su internet - Utilizzo di materiale audiovisivo - Lettura e comprensione testi - Domande a risposta aperta e chiusa - Rappresentazioni grafiche - Sperimentazioni in classe - Realizzazione di schemi - Realizzazione di mappe concettuali - Schede di autovalutazione
TECNOLOGIA	
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili
<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA, TECNOLOGIA E INGEGNERIA COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
Abilità Conoscenze	
<p>Vedere e osservare :-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo</p>	

di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari). -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

- Modalità di manipolazione dei materiali più comuni.
- Distinzione delle proprietà e delle caratteristiche dei materiali più comuni.
- Riconoscimento delle caratteristiche, potenzialità, funzioni e limiti degli strumenti tecnologici più comuni.
- Utilizzo corretto di tabelle, mappe, diagrammi.

Prevedere e immaginare : -Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. - Riconoscere difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne i possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi.

- Distinzione di alcuni pregi e difetti della tecnologia.
- Produzione di modelli di riferimento per la progettazione di artefatti elementari.

Intervenire e trasformare: - Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni. - Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. - Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante.

- Riconoscimento, funzione e trasformazione nel tempo di oggetti e utensili di uso comune.
- Realizzazione di manufatti e descrizione degli stessi.
- Utilizzo del pc a scopo ludico e didattico.

Attività

- Ascolto e ricerca.
- Osservazioni spontanee, guidate e sistematiche.
- Osservazione diretta e indiretta della realtà.
- Descrizione, classificazione e problematizzazione.
- Sperimentazione di una trasformazione. Riorganizzazione e descrizione dell'esperienza con l'ausilio di opportune mappe concettuali.
- Rappresentazioni grafiche.
- Riconoscimento delle proprietà di alcuni materiali di cui sono composti alcuni oggetti presenti nell'ambiente scolastico.
- Realizzazione di semplici manufatti (cartelloni, minilibri, ecc.) relativi alle caratteristiche e alle proprietà di alcuni materiali.
- Realizzazione di cartoncini augurali
- Attività trasversali alle diverse discipline.

COMPETENZA DIGITALE

Competenze chiave/competenze culturali

Evidenze osservabili

- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio
- Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate

- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e ne spiega il funzionamento.
- Utilizza con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti.
- Padroneggia le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie nel rispetto degli altri, sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

**Abilità
Conoscenze**

-Utilizzare nelle funzioni principali funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino.
- Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.

<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. - Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. - Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. <ul style="list-style-type: none"> • I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC • Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione • Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici • Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
--

Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Attività trasversali nelle diverse discipline. - Uso dei principali strumenti per l'informazione e la comunicazione. - Utilizzo responsabile di tecnologie in contesti comunicativi concreti.
-----------------	---

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
--

<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare l'informazione • Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. • Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce e interpreta l'informazione. • Individua collegamenti e relazioni.

Abilità Conoscenze

<p>-Leggere un testo e porsi domande su di esso.- Rispondere a domande su un testo o su un video Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>-Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. - Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.- Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti; dividere un testo in sequenze.</p> <p>-Compilare elenchi e liste; compilare semplici tabelle. -Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione. • Schemi, tabelle, scalette. • Semplici strategie di organizzazione del tempo.
--

Attività	-Attività trasversali nelle diverse discipline.
-----------------	---

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto della diversità, di confronto responsabile e di dialogo. • Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. • Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza; riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di lavorare in gruppo, coopera e presta aiuto. • Sostiene chi è in difficoltà, riconosce e accetta le differenze. • Individua atteggiamenti corretti da tenere durante una conversazione. • Riconosce atteggiamenti di rispetto nei confronti degli altri.

Abilità Conoscenze	
<p>-Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. . – Regole della vita e del lavoro in classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento. • Individuare i ruoli e le funzioni del gruppo di appartenenza e il proprio negli stessi. • Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola. • Descrivere il significato delle regole. • Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro e nell'interazione sociale. • Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. • Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni • Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini, ecc. e rispettare le persone che lo portano. • Individuare le proprie attrezzature e quelle comuni. • Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata. • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. • Prestare aiuto ai compagni in difficoltà. 	
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate per la individuazione delle regole di comportamento negli spazi comuni. - Formulazione di idee di miglioramento per l'utilizzo corretto degli spazi - Brainstorming sull'importanza dell'aiuto reciproco.

SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sa individuare e risolvere problemi. • Sa prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo. • E' in grado di agire in modo consapevole e autonomo.
Abilità Conoscenze	
<p>-Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.- Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. - Giustificare le scelte con semplici argomentazioni . -Formulare proposte di lavoro, di gioco ... -Confrontare la propria idea con quella altrui . -Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. - Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. - Formulare ipotesi di soluzione. - Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. - Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. - Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito -Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili . -Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento -Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. - Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • I ruoli e la loro funzione. • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). • Fasi di un problema. • Fasi di un'azione. • Modalità di decisione (es. "Sei cappelli"). 	
Attività	Attività trasversali in tutte le discipline.

UNITA' DI APPRENDIMENTO Storia	
Denominazione	Scopro le mie origini
Prodotti	Compito di realtà "VIAGGIO NEL TEMPO...LA PREISTORIA"
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità con possibilità di confronto • Comprende aspetti fondamentali del passato con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue e applica i seguenti organizzatori cognitivi: successione, durata, contemporaneità • Conosce la periodizzazione convenzionale (decenni, secoli, millenni, ere) • Ordina sulla linea del tempo i momenti di sviluppo storico considerati • Organizza le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. • Utilizza mappe e schemi per rappresentare e ricostruire eventi e strutture storiche • Ricava da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato (storia della Terra, Preistoria). • Ricava semplici informazioni da testi, materiale audiovisivo • Riferisce in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite • Rappresenta conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti con risorse digitali. • Individua analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (storia della Terra, Preistoria) • Individua le soluzioni date dall'uomo ai problemi individuali e sociali nei periodi storici analizzati

**Abilità
Conoscenze**

- Utilizzare la linea del tempo e gli organizzatori temporali (contemporaneità, successione, durata)
- Ricavare e organizzare informazioni
- Costruire e utilizzare schemi
- Costruire e utilizzare mappe
- Riconoscere le diverse tipologie di fonti
- Utilizzare le risorse digitali per rappresentare le conoscenze
- Linea del tempo
 - Fenomeni, fatti ed eventi rilevanti rispetto alle strutture delle civiltà della preistoria
- Schemi
- Mappe
- Fonti
- Computer

MUSICA

• **Competenze chiave/competenze culturali**

Evidenze osservabili

**COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
IMPARARE AD IMPARARE
LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE.
LA COMPETENZA DIGITALE
IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'**

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica).

- Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informatica e della comunicazione per l'attività di studio.
- Valuta aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi .
- Organizza il proprio apprendimento mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo
- Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.
- Individua i ruoli presenti nella comunità' di vita e le relative funzioni.
- Accede alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.
- Legge, commentare e intonare i testi delle canzoni di musica leggera attraverso i video corrispondenti
- Fa uso del computer e di internet per conoscere luoghi di scambio di cultura musicale e manifestazioni.

**Abilità
Conoscenze**

- Riconoscere, produrre e rappresentare sonorità differenti. - Usare la voce e gli strumenti in modo creativo. - Ampliare le proprie capacità di

<p>invenzione e improvvisazione. - Ascoltare e interpretare un brano riconoscendone la funzione descrittiva. -Eseguire brani vocali e strumentali. Rappresentare i suoni e la musica con sistemi simbolici non convenzionali. - Riconoscere il ritmo quale elemento costitutivo del linguaggio musicale. -Riconoscere gli usi , le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • I parametri del suono (altezza, intensità, timbro). • I suoni prodotti da strumenti musicali anche inventati. • Ascolto guidato. • Gli oggetti sonori. La scrittura musicale. La voce e il canto. • Il ritmo e l'improvvisazione ritmica. • Inserire una musica in un testo teatrale. • 	
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi ritmico-melodici, esercizi di riconoscimento, lettura con la voce e gli strumenti, dettato, canto interrotto, poliritmia, catena ritmica, dialoghi sonori, ecc. - Attività per la concentrazione, il rilassamento e la respirazione. - Conte, filastrocche, giochi ritmici con il corpo; canzoni e musiche appartenenti al vissuto dei fanciulli. - Espressione corporea,gesti, suono e coreografia; brani tratti dalla letteratura musicale di diverse epoche storiche; musiche di vari stili e generi. - Realizzare semplici esecuzioni musicali con strumenti non convenzionali e con strumenti musicali o esecuzioni corali a commento di eventi prodotti a scuola (feste, mostre, ricorrenze, presentazioni...) - Ascoltare brani musicali del repertorio classico e moderno, individuandone, con il supporto dell'insegnante, le caratteristiche e gli aspetti strutturali e stilistici; confrontare generi musicali diversi. - Confezionare prodotti (mostre, ricostruzioni storiche, eventi diversi) utilizzando la musica, le arti visive, testi poetici. - Rappresentare drammatizzazioni utilizzando linguaggi diversi. - Realizzare mostre e spettacoli interculturali, a partire dall'esperienza di vita nella classe e nella scuola.

ARTE E IMMAGINE	
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMPARARE AD IMPARARE LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE. LA COMPETENZA DIGITALE IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (quali opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) e messaggi multimediali (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.). • Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. • Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
Abilità Conoscenze	
<p>-Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni, rappresentare e comunicare la realtà percepita. -Individuare in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma del linguaggio,della tecnica e ipotizzare la funzione e il significato espressivo. -Riconoscere ed apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici . -Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici. -Guardare,osservare e descrivere un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente ,utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche grafiche e pittoriche • Manipolazione di materiali plastici a fini espressivi. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Analisi di immagini fotografiche e quadrid'autore. • Il linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte presenti nel territorio. 	
Attività	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione di forme e oggetti vari per affinare le capacità percettive • .Uso di matite colorate, pennarelli, tempere... • Tecnica del graffito. • Collage con vari materiali. • Realizzazione di oggetti decorativi con materiali vari, anche plastici • Lettura globale ed analitica di immagini. • I principali monumenti e beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio. • L'opera d'arte veicolo di emozioni e riflessioni. • Visite guidate a mostre e a siti di interesse culturale nell'ambiente • Visita al museo diocesano di Bisceglie • Lettura di opere artistiche di vario tipo per cogliere elementi importanti del linguaggio visivo • Linee, colori e forme nel linguaggio delle immagini e in alcune opere d'arte • Sviluppare la capacità di risolvere conflitti. • Assumersi le proprie responsabilità. • Impegnarsi per raggiungere un risultato comune. • Controllare la propria istintività. • Proporzionare la propria forza allo sforzo richiesto. • Impiegare energie a seconda della necessità. • Impegnarsi al meglio delle proprie possibilità. • Essere continuo nell'impegno.

EDUCAZIONE FISICA	
Competenze chiave/competenze culturali	Evidenze osservabili
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. • Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole; assumersi delle responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo. • Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale, anche nel gioco e nell'attività sportiva, e le rispetta.
Abilità Conoscenze	
<p>-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento individuale e di squadra per affinare la coordinazione oculo-manuale e oculo-podolica. -Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento individuali e di squadra per la valutazione della distanza e giocare con l'equilibrio. -Sviluppare la capacità di prendere iniziative e di elaborare soluzioni di problemi attraverso il gioco di squadra. -Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi. -Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria. -Conoscere la lateralità e la dominanza. -Percepire le variazioni strutturali del corpo (altezza, peso...) e le variazioni fisiologiche del corpo legate al movimento (respirazione, battito cardiaco...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni schemi motori di base anche in forma combinata. • Conoscere le proprie possibilità e i propri limiti in situazione di disequilibrio. • Conoscere i concetti spaziali elementari -conoscere semplici sequenze temporali. • Conoscere alcuni giochi tradizionali di movimento. • Conoscere semplici elementi del gioco-sport. • Conoscere le differenti modalità di espressione delle emozioni e degli elementi della realtà attraverso il movimento. • Conoscere i principali attrezzi e la loro collocazione. • Percepire e riconoscere il senso di benessere derivato dall'attività motoria e ludico-espressiva. 	
Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Raggiungere autocontrollo. - Dimostrare attenzione durante il gioco. - Dimostrare impegno, costanza, senza responsabilità. - Eseguire gli esercizi in modo efficace.

	<ul style="list-style-type: none"> - Controllare la propria istintività. - Proporzionare la propria forza allo sforzo richiesto. - Impiegare energie a seconda della necessità. - Associare il gesto alla mimica del viso. - Collegare la motricità alla drammatizzazione. - Associare movimenti a ritmi ascoltati. - Eseguire in successione movimenti diversi con lo stesso ritmo. - Eseguire in successione movimenti diversi con ritmi diversi..
RELIGIONE	
<i>Competenze chiave/competenze culturali</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
RELIGIONE CATTOLICA COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che la religione ebraico-cristiana si fonda sull'esperienza del popolo ebreo • Riflettere sui dati fondamentali della vita di Gesù e sui contenuti principali del suo insegnamento • Riconosce il significato cristiano della Pasqua • Identificare nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo
<i>Abilità</i> <i>Conoscenze</i>	
<p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti, le vicende e le figure principali del popolo di Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici... - Conosce i personaggi principali del popolo d'Israele nell'Antico Testamento. - Apprende le tappe fondamentali della storia della Rivelazione. - Approfondisce i racconti biblici della Pasqua e sa riferirli.</p> <p>DIO E L'UOMO Conoscere Gesù di Nazareth... crocifisso e risorto. - Conosce il messaggio salvifico di Gesù che si manifesta attraverso parole, gesti ed incontri significativi.</p> <p>I VALORI ETICI E RELIGIOSI Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo come insegnato da Gesù. - Riconosce nella carità cristiana un valore imprescindibile per il popolo di Dio in ogni tempo.</p> <p>IL LINGUAGGIO RELIGIOSO Riconoscere i segni cristiani della Pasqua nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà e nella tradizione popolare - Confronta la Pasqua ebraica e quella cristiana, rilevando le differenze di significato. - Riconosce che è all'interno dei riti ebraici che si colloca la Settimana Santa.</p> <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti... degli Atti degli Apostoli. - Apprende i racconti biblici sulla vita della prima comunità cristiana.</p> <p>DIO E L'UOMO Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione. - Conosce lo stile di vita comunitario dei primi cristiani, basato sulla condivisione e carità fraterna.</p>	

Attività	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazione guidata - Lettura del testo - Racconto animato - Attività grafico-verbali – - Visione di alcuni video - Canti - Giochi - Schede strutturate.
-----------------	---

Utenti destinatari	Tutti gli alunni delle classi terze.
Tempi	2° quadrimestre: da Febbraio – a Giugno
Metodologia	<p>Lezione frontale e interattiva, Learning by doing , cooperative learning, brainstorming, studio del caso, problem solving, simulazione, role-playing, attività laboratoriali e ludiche, metodologia individualizzata, metodo sperimentale.</p> <p>Le situazioni quotidiane e reali faranno emergere interessi e suggerire interrogativi in modo da promuovere una tensione cognitiva e creare un ambiente ricco di apprendimento, nel quale si sviluppano la capacità di osservare, di rielaborare anche attraverso il confronto e la discussione con i compagni, la ricerca di risposte alle problematiche individuali, l'accettazione dell'errore e la possibilità di correggerlo.</p> <p>In generale il programma verrà svolto secondo un graduale percorso di sviluppo progressivo delle competenze sulla base di una scansione di lavoro che si può cogliere osservando la programmazione. Occasioni di sviluppo di competenze trasversali non mancheranno nello studio della geografia della storia e in generale le materie "orali" costituiranno occasioni concrete per operare confronti, registrare fenomeni anche utilizzando grafici ed elaborare semplici statistiche.</p>
Risorse umane Interne/esterne	<p>Tutti gli insegnanti delle classi terze A-B-C-D-F-G</p> <p>Per le classi F-G sarà presente l'esperto di madre lingua., di motoria e di musica.</p> <p>Per le classi A-B sarà presente l'esperto di madrelingua e motoria.</p> <p>Per le classi C-D sarà presente l'esperto di musica e motoria.</p>
Strumenti	Strumenti didattici tradizionali e nuovi. Uso della LIM (tranne in alcune classi dove essa manca), libri di testo, , PC (.ricerche su internet, musiche, filmati, documentari), DVD, immagini, software per il coding.
Valutazione	<p>Il percorso di apprendimento sarà monitorato con prove oggettive per la valutazione di conoscenze ed abilità specifiche inerenti i diversi obiettivi. Verranno effettuate prove strutturate e non, osservazioni sistematiche dell'alunno inteso nella sua globalità e in relazione con gli altri, per adeguare in itinere l'attività d'insegnamento e per pervenire anche a una valutazione del percorso compiuto.</p> <p>Gli alunni saranno esortati a riflettere sugli aspetti affettivi e metacognitivi che condizionano positivamente o negativamente gli esiti di un compito, al fine di diventare più consapevoli di sé, del proprio modo di ragionare e di operare.</p> <p>L'errore non verrà considerato come qualcosa da punire, ma sarà inteso come spia di un disagio che richiede la messa in atto di strategie mirate.</p> <p>Come elementi di valutazione del processo di apprendimento saranno osservati anche la partecipazione ai lavori, l'atteggiamento nell'attività e la cura dell'esecuzione delle consegne sul quaderno e dei compiti assegnati per casa.</p> <p>La valutazione del livello di conoscenze, di abilità e del rendimento scolastico verrà espressa in voti numerici e giudizi.</p>