

ANNO SCOLASTICO 2018/2019
COMPITO DI REALTA' - CLASSI TERZE

<i>DENOMINAZIONE</i>	"VIAGGIO NEL TEMPO"
<i>COMPITO/PRODOTTO</i>	Compito di realtà: Ideazione e realizzazioni di cartelloni raffiguranti l'evoluzione dell'uomo. Creazione di manufatti con materiale vario e realizzazione di un piccolo museo in classe.
<i>UTENTI</i>	Gruppo classe e piccoli gruppi di alunni delle classi terze.
<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</p> <p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>COMPETENZA MULTILINGUISTICA</p> <p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIE</p> <p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo. ➤ Produrre testi di vario tipo in base ai differenti scopi comunicativi e inerenti l'argomento trattato. <p>INGLESE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere vocaboli, frasi ed espressioni relativi ad ambiti di immediata rilevanza (informazioni sulla persona e sulla famiglia) o derivanti da interazioni comunicative o dalla visione di contenuti multimediali e dalla lettura di testi. <p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della propria comunità, del Paese, della civiltà. ➤ Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio. <p>GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico. ➤ Rappresentare il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni; orientarsi nello spazio fisico e nello spazio rappresentato. <p>MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. ➤ Riconoscere e rappresentare relazioni e dati, formulare conclusioni. <p>SCIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere le caratteristiche degli organismi viventi e non viventi in relazione all'ambiente. ➤ Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni. <p>TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. <p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario. ➤ Rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti. <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. ➤ Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti

	<p>sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stessi e gli altri.</p> <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse: 1) il corpo e le sue funzioni senso-percettive; 2) il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo. <p>RELIGIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascoltare, leggere e saper riflettere circa alcune pagine bibliche fondamentali tra cui i racconti della creazione. 	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DISCIPLINA: ITALIANO	<p><i>Conoscenze e Abilità:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Principali strutture della lingua italiana. -Comunicazione verbale e non verbale. -Ricerca di informazioni- -Lettura e scrittura di testi narrativi, descrittivi, informativi. • Partecipare agli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione). • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di testi (narrativi, descrittivi, informativi ed espressivi). • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi. • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti.
	DISCIPLINA: INGLESE	<p><i>Conoscenze e Abilità:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Lessico fondamentale riferito ad argomenti di vita quotidiana. • Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, accompagnati da supporti visivi o sonori con lo scopo di memorizzare le varie fasi dell'evoluzione dell'uomo.
	DISCIPLINA: STORIA	<p><i>Conoscenze e Abilità:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -<i>Fonti storiche</i> -<i>linea del tempo dell'evoluzione dell'uomo</i> • Conoscere le attività, i fatti vissuti e narrati sulle principali tappe della storia della terra dai dinosauri al processo di ominazione.
	DISCIPLINA: GEOGRAFIA	<p><i>Conoscenze e Abilità:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Piante, mappe, carte Elementi di orientamento • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi.

	<i>DISCIPLINA:</i> MATEMATICA	<i>Conoscenze e Abilità:</i> -Classificazioni -Grafici -Tabelle <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo. • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà. • Riconoscere, denominare e disegnare figure geometriche e costruire modelli. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi, grafici e tabelle. • Misurare grandezze (lunghezza, tempo) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio...)
	<i>DISCIPLINA:</i> SCIENZE	-Esseri viventi e non viventi. <ul style="list-style-type: none"> • Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà. • Osservare e interpretare le trasformazioni, ambienti naturali e quelle ad opera dell'uomo. • Classificare e descrivere le caratteristiche dei viventi.
	<i>DISCIPLINA:</i> TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da vari testi e strumenti. • Effettuare prove esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Realizzare un oggetto con materiali diversi, descrivendo a parole e documentando con semplici disegni e didascalie la sequenza delle operazioni effettuate.
	<i>DISCIPLINA:</i> ARTE E IMMAGINE	-Le principali forme di espressione artistica della preistoria. <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
	<i>DISCIPLINA:</i> MUSICA	-Ascolto e interpretazione di canzoni di popoli antichi. <ul style="list-style-type: none"> • Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
	<i>DISCIPLINA:</i> EDUCAZIONE FISICA	-Gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. -Giochi, movimenti e andatura con il proprio corpo. -Danze. <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare, coordinare e controllare gli schemi motori di base.
	<i>DISCIPLINA:</i> RELIGIONE	-Il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura: la Bibbia. <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel mito il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo. • Conoscere la risposta biblica agli interrogativi dell'uomo sull'origine della vita e del mondo.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE (SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA)		-Assumere e portare a termine compiti. -Pianificare e organizzare il proprio lavoro. -Realizzare semplici progetti.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE		-Conoscenze relative al metodo di studio -Semplici strategie di memorizzazione Schemi, tabelle, scalette. -Semplici strategie di organizzazione del tempo. <ul style="list-style-type: none"> • 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 di esperienza quotidiana.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		-Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e a scuola. • Descrivere il significato delle regole.
<i>SEQUENZA IN FASI/ATTIVITÀ</i>	<p>I fase: Discussione e formulazione di ipotesi sulla comparsa dell'uomo sulla terra. Conversazioni guidate.</p> <p>II fase: Conoscenza relative all'evoluzione dell'uomo nel Paleolitico e nel Neolitico. Ricerca e raccolta di materiale attraverso sussidi di vario genere.</p> <p>III fase: Visione di documentari sulle fasi evolutive della vita dell'uomo e in animali preistorici.</p> <p>IV fase: Attività laboratoriale: assegnazione degli argomenti trattati sulla vita dell'uomo a gruppi di alunni e realizzazione di cartelloni grafico-pittorici.</p> <p>V fase: Realizzazione di manufatti e oggetti pratici per costruire "IL nostro museo della Preistoria"</p> <p>VI fase: Visita guidata ad Altamura</p>	
<i>METODOLOGIA E STRUMENTI</i>	<p>Lezioni frontali, Cooperative learning, discussioni, conversazioni libere e guidate, letture di testi storici, analisi, riflessione e produzione di testi Circle time, brainstorming, lavoro individuale e lavoro di gruppo, lavoro collettivo, attività multimediali, attività laboratoriali, problem solving, interpretazione dei dati e stesura dei contenuti.</p> <p>Uso di: LIM, libri di testo, ricerche su internet, musiche, filmati, documentari, DVD, immagini.</p>	
<i>TEMPI E PERIODO DI</i>	2° quadrimestre: da febbraio a maggio	

APPLICAZIONE	
CRITERI E MODALITÀ DI VALUTAZIONE	<p>-<u>Valutazione degli apprendimenti</u> significativi (abilità e conoscenze con domande a risposta aperta o a scelta multipla).</p> <p>-<u>In itinere</u> attraverso l'osservazione diretta si valuterà: 1) l'interesse degli alunni in rapporto alle attività proposte; 2) la partecipazione, il rispetto delle regole e la collaborazione nel gruppo classe.</p> <p>-<u>Valutazione finale</u>: del prodotto finale e delle conoscenze acquisite nelle diverse discipline coinvolte nel percorso. -Verifiche scritte e orali sulla parte teorica. -Griglia per le osservazioni sistematiche. -Schede di autovalutazione</p>