

## UNITÀ DI LAVORO N° 4

Tempi: 4°bimestre

### AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

#### • Obiettivo formativo

Esprimere e comprendere esperienze personali e altrui, anche emotive e affettive, mediante il codice verbale, gestuale, iconico e sonoro.

#### ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ascoltare e parlare</i> 1. Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. 4. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.</p> <p><i>Leggere</i> 7. Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago. 8. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p><i>Scrivere</i> 11. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, che rispettino le fondamentali convenzioni ortografiche.</p> <p><i>Riflettere sulla lingua</i> 13. Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. 14. Conoscere le parti</p>	<p>Le emozioni La fantasia La natura Tema stagionale: l'estate Prime difficoltà ortografiche: SCA-SCO-SCU/SCI-SCE GLI, GN MP-MB Uso dell'apostrofo L'accento Uso germinale dei segni di punteggiatura Il verbo</p>	<p>-Espressione corretta delle proprie emozioni. -Lettura e comprensione di brevi testi di vario tipo. -Riconoscimento della funzione comunicativa della frase (affermare, interrogare, esclamare). -Lettura, comprensione, memorizzazione e recitazione di brevi poesie. - Lettura e comprensione di brevi testi fantastici; rielaborazione creativa di testi fantastici con invenzione e completamento di storie. -Lettura e comprensione di testi a fumetti. -Conversazioni guidate e brainstorming per individuare un problema ambientale e varie possibili soluzioni. -Lettura e comprensione di racconti sul tema dell'estate. -Esercizi strutturati per l'uso consapevole dell'accento e dell'apostrofo.</p>

variabili del discorso.		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconoscimento della funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, punto esclamativo, punto interrogativo.</li> <li>-Inserimento di segni di punteggiatura forte in brevi frasi.</li> <li>-Uso della virgola in un elenco.</li> <li>-Riconoscimento del verbo in una frase in una frase minima.</li> <li>-Inserimento del verbo adatto a completamento di una frase.</li> </ul>
-------------------------	--	---

#### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno legge e comprende brevi testi rispettando le convenzioni di fluidità ed espressione.
- Comunica con brevi frasi ortograficamente e sintatticamente corrette le proprie emozioni.
- Scrive in maniera corretta le parole contenenti i digrammi e i trigrammi studiati.
- Riconosce l'articolo, il nome e il verbo all'interno di frasi minime.

#### LINGUA STRANIERA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITA'
<p style="text-align: center;"><i>Ascolto e interazione</i> N° 1/3</p>	<p>Alcuni giocattoli ( <i>ball, doll, kite, teddy-bear, train, video- game</i>).</p> <p>Alcune parti del corpo umano( <i>hand, arm, leg, foot, eye, nose, mouth, hair</i>).</p> <p>Easter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascolto e di singole parole, strutture, brevi frasi e semplici dialoghi.</li> <li>- Memorizzazione di semplici canzoni, rime e filastrocche.</li> <li>- Giochi di ruolo e brevi drammatizzazioni.</li> <li>- Giochi con le flashcards.</li> <li>- Giochi di movimento.</li> <li>- Esecuzione di</li> </ul>

		istruzioni e comandi correlati alla vita della classe.
<i>Ricezione e produzione scritta N° 2/4</i>	Il lessico dei giocattoli. Le parole che indicano alcune parti del corpo umano. I simboli della Pasqua.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esercitazioni dal libro di testo in uso.</li> <li>- Compilazione di schede operative.</li> <li>- Attività manipolativa (Busy Bee Activity).</li> <li>- Realizzazione di cartelloni.</li> <li>- Produzione di disegni tipici della Pasqua.</li> <li>- Realizzazione di una Easter card.</li> </ul>

#### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno identifica alcuni giocattoli.
- L'alunno riconosce alcune parti del corpo.

#### MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>1. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.</p> <p>2. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.</p> <p>3. Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale.</p> <p>4. Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con</p>	<p><b>I gesti-suono</b></p> <p><b>La scansione isocrona</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi e attività di ascolto di musiche finalizzati all'accompagnamento della pulsazione con diversi gesti-suono.</li> <li>- Esercizi di sincronizzazione ritmico-motoria su pulsazioni lente e veloci.</li> <li>- Esecuzione di brevi frammenti ritmici isocroni utilizzando i gesti-suono.</li> <li>- Comprensione e lettura di semplici partiture ritmiche in notazione non convenzionale.</li> <li>- Esecuzione di frammenti ritmico-corporei leggendo partiture a più simboli.</li> </ul>

parola, azione motoria e segno grafico.		
---	--	--

## COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno legge ed esegue una partitura ritmica in notazione non convenzionale.

## ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Percettivo visivi</i> 2. Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro.</p> <p><i>Leggere</i> 3. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.</p> <p><i>Produrre</i> 7. Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</p>	<p>Il valore comunicativo del colore</p> <p>Le figure fantastiche</p> <p>Le espressioni del volto</p> <p>Figure tridimensionali</p>	<p>-Rappresentazione di emozioni con il colore e le immagini</p> <p>-Lettura e interpretazione di espressioni del volto</p> <p>-Trasposizione del senso comunicativo di una poesia nel linguaggio visivo</p> <p>-Rappresentazione di figure tridimensionali con materiali plastici (l'uccellino e i fiori).</p>

## COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno utilizza il colore per esprimere emozioni.

-Interpreta con le immagini le descrizioni di una poesia.

## RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Riconoscere i segni cristiani della Pasqua.</p> <p>Individuare i tratti essenziali della Chiesa.</p>	<p>La natura si risveglia</p> <p>Vita nuova</p> <p>I Cristiani</p> <p>In tutto il mondo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Letture dal libro di testo,</li> <li>- letture da testi biblici</li> <li>- conversazioni guidate;</li> <li>- realizzazione di cartelloni murali;</li> <li>- schede operative;</li> <li>- rappresentazioni grafiche;</li> <li>- attività varie sul libro e sul quaderno personale;</li> <li>- giochi per consolidare l'apprendimento</li> <li>- canti e lavoretti pasquali.</li> </ul>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno sa riconoscere i segni della Pasqua e della Chiesa come luogo d' incontro della comunità cristiana.

## CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><b>1-2</b></p>	<p>L'espressività corporea.</p> <p>Conoscenza e uso dello spazio palestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzazione del linguaggio corporeo per eseguire giochi mimici(mimare le andature degli animali).</li> <li>- Drammatizzazione di piccole storie; giochi di interpretazione dei ruoli;</li> <li>- situazioni affettivo - emotive, ambientali, anche con l'ausilio della musica.</li> <li>- Conoscenza e gestione corretta dello spazio</li> </ul>

		palestra, uso corretto e funzionale degli attrezzi . - Conversazioni e riflessioni sull'utilità dell'attività ludico motoria.
--	--	--

#### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno sa imitare con il corpo le andature degli animali .
- Usa correttamente lo spazio palestra e gli attrezzi.

## AREA STORICO-GEOGRAFICA

### • Obiettivo formativo

Scoprire e padroneggiare, partendo dall'esperienza e dall'osservazione, gli aspetti fondamentali del tempo e dello spazio.

### STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
1-2-3-5-8	Esperienze personali. La famiglia, la scuola. Le stagioni.	-Comprendere l'andamento ciclico del succedersi delle stagioni. -Cogliere i mutamenti operati dal cambio stagionale sulla natura e sull'uomo. -Utilizzare la memoria per ricostruire un fatto passato. -Comprendere l'importanza delle fonti per ricostruire un fatto passato. -Scoprire che alcuni fatti portano dei cambiamenti nelle persone, nelle cose, negli animali.

### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce la successione in storie lette o ascoltate.
- Racconta esperienze vissute utilizzando un'adeguata terminologia temporale.
- Conosce le stagioni.

### GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
1-2-6-7	Elementi naturali e artificiali di un ambiente. Raffigurazioni in pianta.	-Giochi per il riconoscimento degli elementi naturali e artificiali presenti negli spazi vissuti. -Osservazione di cartoline o fotografie per distinguere elementi naturali e artificiali nel paesaggio(naturale, misto)

		<p>o prettamente artificiale).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Modificazione di paesaggi rappresentati con introduzione di elementi artificiali disegnati.</li> <li>-Rappresentazioni grafiche in pianta con uso di simboli anche non convenzionali.</li> </ul>
--	--	---

#### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno distingue elementi naturali e artificiali presenti nei vari ambienti.
- Sa leggere una pianta.



## AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

- **Obiettivo formativo**

Acquisire la capacità di dedurre, inferire, astrarre, ricercare e sperimentare padroneggiando le basi del calcolo e del metodo logico-matematico-scientifico.

### MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p style="text-align: center;"><b>Numeri</b> <b>1-2-3-5</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Spazio e figure</b> <b>1-2-3</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Relazioni, misura, dati e previsioni</b> <b>1-2-3</b></p>	<p>Valore delle cifre: incolonnamento.</p> <p>Proprietà commutativa dell'addizione.</p> <p>Problemi da inventare.</p> <p>Il doppio , la metà, i numeri pari e dispari.</p> <p>Le figure solide.</p> <p>La probabilità.</p> <p>Classificazioni e diagrammi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esercitazioni pratiche, grafiche e simboliche per il riconoscimento del valore delle cifre.</li> <li>- Acquisizione della tecnica dell'incolonnamento.</li> <li>- Esercitazioni pratiche e scritte per la conoscenza della proprietà commutativa.</li> <li>- Conversazioni, invenzione di situazioni problematiche e relative rappresentazioni iconiche e simboliche.</li> <li>- Invenzione di situazioni problematiche partendo dal disegno.</li> <li>- Esercitazioni per l'acquisizione dei concetti di: DOPPIO, METÀ, PARI e DISPARI.</li> <li>- Osservazione e riconoscimento delle figure solide nell'ambiente.</li> <li>- Osservazione delle loro caratteristiche (rotolano o non).</li> <li>- I termini della probabilità: CERTO-POSSIBILE-IMPOSSIBILE.</li> <li>- Osservazione di un fenomeno, raccolta di dati e costruzione di un diagramma (ideogramma, tabella, uso della legenda).</li> </ul>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno esegue addizioni e sottrazioni in colonna entro il 20.

- Calcola il doppio e la metà di una quantità data.
- Risolve situazioni problematiche con addizioni e sottrazioni.
- Riconosce le principali figure solide.
- Sa usare correttamente i termini della probabilità.

## SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><b>Osservare e sperimentare sul campo.</b>  <b>L'uomo, i viventi e l'ambiente.</b></p> <p><b>1-2-3</b></p>	<p>Gli animali e l'ambiente</p> <p>L'estate .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli ambienti di vita degli animali (terra , acqua, cielo) .</li> <li>- Classificazione di animali secondo criteri diversi.</li> <li>- Osservazione e descrizione degli animali più comuni(es. gatto).</li> <li>- Osservazione, rilevamento e analisi dei cambiamenti legati alla stagione e relativi alle piante, agli animali, alle persone.</li> </ul>

## COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno conosce gli animali e i loro principali ambienti di vita (acqua , terra, cielo).
- Riconosce le trasformazioni ambientali legate ai cambiamenti stagionali.

## TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>1. Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali,</p>	<p><b>Il programma Paint</b></p> <p><b>I mezzi di trasporto</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Uso dello strumento forme, della linea e della curva per il disegno di mezzi di trasporto: automobile, bicicletta...</li> <li>-Uso degli strumenti di campitura Riempi e Aerografo</li> </ul>

<p>funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>2. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>4. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>6. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p>		<p>-Uso dello strumento testo per la scrittura di didascalie</p> <p>-Visualizzazione della barra degli strumenti di testo</p> <p>-Giochi di ricostruzione-collage per conoscere i mezzi di trasporto usati nel proprio ambiente di vita</p>
---	--	---

#### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno scrive didascalie utilizzando lo strumento Testo, selezionando Font e colore del testo e le inserisce sotto disegni realizzati con il Paint
- Compone forme di carta per riprodurre mezzi di trasporto

## CITTADINANZA E COSTITUZIONE

### Laboratorio “Affettività” per gli alunni delle classi prime

Obiettivi	Contenuti	Attività
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere il concetto di famiglia.</li> <li>2. Partecipare alla vita della scuola con spirito di gruppo.</li> <li>3. Comprendere la funzione delle regole per vivere insieme in famiglia, con i compagni, con gli insegnanti e con gli altri operatori scolastici.</li> <li>4. Conoscere le modalità per raggiungere un «pieno sviluppo della persona umana».</li> </ol>	<p>La famiglia, la scuola e il gruppo dei pari.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere racconti.</li> <li>• Condividere riflessioni insieme ai compagni e agli insegnanti.</li> <li>• Sviluppare comportamenti di condivisione e rispetto delle regole.</li> <li>• Utilizzare in modo consapevole e rispettoso delle regole i diversi ambienti.</li> <li>• Mettere in parallelo dei personaggi con le proprie esperienze di vita.</li> <li>• Elaborare in modo critico e personale le regole del vivere quotidiano in famiglia e con i compagni.</li> <li>• Eseguire rappresentazioni grafiche in sequenza dei racconti letti.</li> <li>• Drammatizzare la storia memorizzandone le rispettive parti.</li> <li>• Inserire didascalie sotto le immagini del racconto.</li> </ul>
<p><b>Raccordi interdisciplinari</b></p> <p>O.S.A. <u>Italiano</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.</li> <li>✓ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</li> <li>✓ Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.</li> <li>✓ Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.</li> <li>✓ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.</li> </ul> <p>O.S.A. <u>Musica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.</li> </ul> <p>O.S.A. <u>Arte e Immagine</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</li> </ul> <p>O.S.A. <u>Corpo, movimento sport</u></p>		

✓ Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.

#### Competenze attese

- L'alunno sa ascoltare e interagire negli scambi comunicativi con i pari e gli adulti;
- riesce a raccontare brevi storie ascoltate;
- riconosce il senso di appartenenza al gruppo;
- riconosce l'importanza dell'altro come diverso da sé;
- riconosce il valore del rapporto di amicizia;
- riconosce il valore della famiglia;
- partecipa a giochi e attività didattiche rispettando le regole.

Data, \_\_\_\_\_