

UNITÀ DI LAVORO N° 3

Tempi: 3° bimestre

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

● Obiettivo formativo

Imparare a padroneggiare le lingue e i linguaggi artistici nelle loro strutture e regole, utilizzando le une e gli altri per scopi comunicativi diversi.

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ascoltare e parlare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. ○ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene. ○ <i>Leggere</i> ○ Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. <p><i>Scrivere</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). ○ Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche. <p><i>Riflettere sulla lingua</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Compiere semplici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Carnevale ● Il testo informativo ● La casa degli animali ● Una casa fantastica: il testo descrittivo ● La casa: gli ambienti e la sicurezza ● Spazi ricreativi ● Ambienti speciali: ambienti di fantasia ● I negozi ● Il luna park ● Case nel mondo ● Scuole nel mondo ● Lo spazio urbano ● Tradizioni del mondo ● La fiaba tradizionale ● La Primavera ● La Pasqua ● Ortografia: e, è, c'è, c'era, ha, hai, hanno, a, ai, anno, ho, o, ah!, ah!, oh!, uh! ● Il verbo essere ● Il verbo avere 	<ul style="list-style-type: none"> -Lettura espressiva, comprensione, memorizzazione di poesie -Completamento di versi in rima baciata -Scrittura collettiva di poesie in rima baciata - Invenzione collettiva di mesostici -Ideazione e realizzazione di calligrammi -Lettura, comprensione e analisi di testi informativi -Stesura di brevi testi informativi partendo da schemi e tabelle -Lettura e analisi di testi descrittivi -Discriminazione di tipologie di dati nei testi descrittivi -Descrivere una cosa, una persona e un animale utilizzando dati visivi - Esercizi di vario tipo per padroneggiare le convenzioni ortografiche prese in esame -Esercizi per riconoscere la funzione del verbo essere e del verbo avere -Esercizi per discriminare e usare il verbo essere e il verbo avere

osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.		
○ Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.		

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno comprende un testo informativo letto e ne ricorda i contenuti principali.
- ✓ Scrive correttamente brevi descrizioni fisiche.
- ✓ Scrive correttamente brevi frasi contenenti il verbo essere e il verbo avere.

LINGUA STRANIERA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Ascolto e interazione</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. ○ Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. <p>Ricezione e produzione scritta</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente. ○ Copiare e scrivere 	<ul style="list-style-type: none"> ● Denominare gli oggetti scolastici. ● Saper dire che si possiede un oggetto. ● Conoscere le principali forme geometriche. ● Scoprire aspetti della cultura anglosassone (I'm a little teapot). <ul style="list-style-type: none"> ● Il lessico riguardante l'arredo scolastico. ● Le principali forme geometriche. 	<ul style="list-style-type: none"> – Ascolto di singole parole, strutture, brevi frasi e semplici dialoghi. – Memorizzazione di semplici canzoni, rime e filastrocche. – Scambi di interazione con i compagni. – Giochi di ruolo e brevi drammatizzazioni. – Giochi con le flashcards. – Giochi di movimento. – Esecuzione di istruzioni e comandi correlati alla vita della classe. – Circle Time Activity. <ul style="list-style-type: none"> – Busy Bee Activity. – Esercitazioni dal libro di testo in uso. – Dettato di semplici parole. – Compilazione di schede operative. – Realizzazioni di cartelloni riguardanti il lessico presentato. – Produzione di disegni relativi

parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.		al nuovo lessico.
---	--	-------------------

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L' alunno sa denominare gli oggetti scolastici.
- ✓ Conosce le forme geometriche.

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<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. ○ Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canti corali ● La pulsazione e il ritmo ● Le percussioni corporee 	<ul style="list-style-type: none"> -Apprendimento per imitazione ed esecuzione di semplici brani corali -Ascolto di pulsazioni provenienti da varie fonti sonore -Ricerca del ritmo in natura (l'alternarsi del giorno e della notte, il ciclo delle stagioni, il movimento delle onde del mare, il battito del cuore, la respirazione, il modo di camminare), nell'arte (sequenze ritmiche di immagini), nella vita quotidiana -Ascolto di ritmi prodotti con strumenti musicali -Individuazione del ritmo in un brano musicale -Lettura e scrittura di semplici partiture ritmiche -Esercizi di body-percussion per realizzare ritmi e poliritmie, per imitazione e con lettura di partiture ritmiche

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno riconosce un ritmo (grafico, sonoro, di azioni...) e lo rappresenta con un semplice sistema di grafia musicale.
- ✓ Scandisce un ritmo con la body-percussion e con lo strumentario di classe.

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Percettivo visivi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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><i>Leggere</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte. ○ Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali. <p><i>Produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli elementi basilari del linguaggio visivo: il punto, la linea ● Il Carnevale ● La Pasqua 	<ul style="list-style-type: none"> -Giochi di personificazione del segno grafico del punto: punto interrogativo, esclamativo, punto fermo -Osservazione dell'uso del punto come tecnica di campitura in opere d'arte -Addensamento e rarefazione del punto nella campitura di figure geometriche -Completamento di immagini con linee curve, dritte, continue, spezzate -Realizzazione di maschere e campitura a pastello, a pennarello, con puntinismo e a tinta piatta -Riconoscimento del significato simbolico di alcune immagini legate alla Pasqua -Realizzazione di biglietti augurali polimaterici

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ Utilizza il punto per completare ritmi di figure date.
- ✓ Procede per addensamento e/o rarefazione del punto nella campitura di figure geometriche.
- ✓ L'alunno completa un'immagine con linee curve, dritte, continue, spezzate.

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> ○ Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui gli episodi chiave dei racconti evangelici. ○ Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera cristiana la specificità del "Padre Nostro". ○ Conoscere Gesù di Nazaret come Emmanuele e Messia, testimoniato e risorto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le parole di Gesù ● Abbà ● Padre Nostro ● Gesti di Gesù ● Il ritorno ● Verso la condanna ● L'ultima cena ● Davanti ai potenti ● Gesù muore ● E risorge 	<ul style="list-style-type: none"> – Letture dal libro di testo – Visione di VHS – Visione di DVD – Lettura di brani biblici – Lettura di carte geografiche – Conversazioni guidate – Attività varie sul libro e sul quaderno personale

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno scopre nel messaggio di Gesù attraverso la sua modalità comunicativa: incontri, miracoli e parabole.
- ✓ L'alunno conosce il valore simbolico di alcuni segni della Pasqua.

CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p style="text-align: center;">Febbraio</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Coordinarsi a livello motorio con gli altri. ○ Sviluppare capacità di collaborazione. <p style="text-align: center;">Marzo</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sviluppare capacità di ascolto dell'altro. ○ Usare creativamente il corpo nel contatto con gli altri. 	<p style="text-align: center;">Febbraio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Incontro con l'altro e contatto corporeo <p style="text-align: center;">Marzo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Massaggi ● Giochi di contatto corporeo 	<p style="text-align: center;">Febbraio</p> <ul style="list-style-type: none"> – con una musica chiediamo ai bambini di presentare tre modi diversi per incontrarsi e salutarsi <p style="text-align: center;">Marzo</p> <ul style="list-style-type: none"> – proponiamo un gioco in cui un bambino si benda e i compagni lo "punzecchiano" sonoramente con il dito – Presentiamo il massaggio da fare, a coppie, sulla schiena

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno conosce modalità gestuali di salutare.
- ✓ Si relaziona positivamente con gli altri anche con il contatto corporeo.

AREA STORICO-GEOGRAFICA

● Obiettivo formativo

Localizzare ambienti ed eventi nello spazio e nel tempo; usando il lessico specifico del linguaggio geo-storico, ricostruire la struttura degli ambienti e la storia degli eventi sulla base di documenti, testimonianze, tracce, rapporti di causa ed effetto.

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Organizzazione delle informazioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. ○ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. <p><i>Uso dei documenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non. <p><i>Produzione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le fasi del giorno ● Il concetto di durata reale e psicologica ● Gli orologi nel tempo ● La lettura dell'orologio ● Tempo ciclico: la settimana ● Tempo ciclico: i mesi dell'anno ● Tempo ciclico: le stagioni 	<ul style="list-style-type: none"> -Racconti e riflessioni sulle attività che ogni alunno abitualmente svolge nei diversi momenti della giornata -Ricostruzione per immagini delle diverse fasi della giornata -Completamento di testi a buchi che descrivono le caratteristiche delle fasi della giornata -Giochi di misurazione empirica del tempo per arrivare a comprendere la differenza tra durata reale e psicologia -Presentazione di antichi strumenti di misurazione del tempo -Costruzione di una clessidra ad acqua -Osservazione di diversi orologi analogici e digitali -Giochi per imparare a leggere l'orologio analogico -Esercizi di completamento di lettura di orologi analogici -Filastrocche e poesie per apprendere i nomi dei giorni della settimana in successione -Costruzione di tabelle a più colonne per ricostruire la successione dei giorni della settimana -Costruzione di una tabella relativa agli impegni scolastici settimanali, divisi in impegni mattutini e pomeridiani -Lecture e filastrocche sui mesi dell'anno

		-Memorizzazione dei nomi dei mesi dell'anno in successione -Osservazione di diversi calendari -Analisi di un calendario -Ricerca delle ricorrenze tipiche di ciascun mese dell'anno -Letture e filastrocche sulle stagioni -Analisi delle caratteristiche climatiche delle stagioni con particolare attenzione all'interazione tra clima e abitudini di uomini e animali -Raffigurazione "allegorica" delle stagioni
--	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno decodifica l'ora segnata da diverse tipologie di orologio.
- ✓ Conosce la successione di diversi tempi ciclici: la settimana, i mesi dell'anno e le stagioni.
- ✓ Conosce le caratteristiche principali delle 4 stagioni e le diverse "risposte" dell'uomo e degli animali all'alternanza delle stesse.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> ○ Conoscere e rispettare le più elementari norme che regolano la circolazione. ○ Conoscere e rispettare la segnaletica stradale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prove di evacuazione ● Le tipologie di strade ● Le norme di comportamento del pedone 	<ul style="list-style-type: none"> -Visione di video e di immagini che illustrano le procedure di evacuazione dell'edificio scolastico -Riconoscimento di situazioni di emergenza -Simulazione di procedure di evacuazione -Lettura e decodifica dei simboli che accompagnano il percorso di evacuazione dell'edificio scolastico -Costruzione di diagrammi di flusso per ricostruire le fasi delle procedure di evacuazione -Osservazioni di fotografie e illustrazioni per identificare diverse tipologie di strade -acquisizione del lessico relativo alle tipologie di strade e alla destinazione d'uso

		<ul style="list-style-type: none"> -Conversazioni per individuare le modalità di usufruire in sicurezza di una strada in qualità di pedone -Lettura e interpretazione delle norme vigenti sul comportamento del pedone, in particolare sulle procedure di attraversamento di carreggiata -Raffigurazioni accompagnate da regole di corretto comportamento in strada -Giochi in palestra per simulare percorsi su strada
--	--	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno riconosce situazioni di pericolo e di emergenza.
- ✓ Conosce e rispetta le procedure di evacuazione dell'edificio scolastico.
- ✓ Distingue diverse tipologie di strada.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Linguaggio della geograficità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante. ○ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi. <p><i>Paesaggio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio. ○ Conoscere e descrivere gli elementi fisici e 	<ul style="list-style-type: none"> ● La pianta e i simboli correlati 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione di alcuni disegni di ambienti interni in pianta -Lettura di alcune piante e descrizione della posizione degli elementi fissi e mobili utilizzando gli indicatori topologici -Ideazione di simboli convenzionali per rappresentare elementi fissi e mobili dell'arredamento di una casa -Sviluppo di un progetto per poter realizzare un plastico di una stanza dei giochi ideale -Raffigurazione in pianta, su carta quadrettata, di una stanza dei giochi ideale con l'uso dei simboli convenzionali scelti

antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione.		
--	--	--

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno sa interpretare i simboli convenzionali di una mappa.
- ✓ Disegna in pianta un ambiente vissuto e descritto verbalmente.
- ✓ Progetta interventi di modifica di un ambiente interno inserendo elementi fissi e mobili.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

• Obiettivo formativo

Potenziare il pensiero logico, razionale e scientifico padroneggiando le regole del calcolo, le strutture della ricerca e dell'esperienza, i principi della problematizzazione degli eventi, del ragionamento e della raffigurazione geometrica, le strumentalità di base dell'informatica.

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Il numero</i> <i>n°1/2/3/4</i></p>	<p>I numeri naturali fino a 100.</p> <p>Esecuzione di addizioni e sottrazioni.</p> <p>La moltiplicazione.</p> <p>Tabelline: 4,5,6.</p> <p>Individuazione di situazioni problematiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura , scrittura, ordinamento, composizione e scomposizione dei numeri fino a 100. • Associazione tra numeri espressi in lettere e in cifre. • Esecuzione di addizioni e sottrazioni con il cambio. • Esecuzione di moltiplicazioni senza e con il cambio. • Costruzione e memorizzazione delle tabelline del:4,5,6. • Calcolo del doppio e del triplo. • Risoluzione di situazioni problematiche anche con l'uso del diagramma.
<p><i>Spazio e figure</i> <i>n°3</i></p>	<p>Le figure piane.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento, in diverse situazioni, delle figure geometriche piane conosciute. • Rappresentazione grafica delle figure geometriche piane. • Riconoscimento di figure deformi simili e congruenti.
<p><i>Relazioni, misure, dati e previsioni</i></p>	<p>Rilevamenti statistici e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione collettiva di semplici indagini statistiche,

<i>n°2/3</i>	rappresentazione dei dati. Il diagramma di flusso.	raccolta e tabulazione dei dati con grafici. • Costruzione e interpretazione di diagramma di flusso.
--------------	---	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

- Eseguire sottrazioni con il prestito.
- Eseguire le moltiplicazioni con l'uso di rappresentazioni grafiche.
- Risolvere situazioni problematiche con l'uso del diagramma.
- Riconoscere le principali figure geometriche piane.
- Eseguire un'indagine e rappresentare con un grafico.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Osservare e sperimentare sul campo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante; acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) <p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fenomeni atmosferici • Simboli meteo • Registrazioni meteo 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di approfondimento basati sull'osservazione e analisi dei fenomeni atmosferici (intensità del vento, forma delle nuvole...) e delle precipitazioni (intensità della pioggia, effetti della caduta della neve e della grandine...) con arricchimento della terminologia - Raccolta di previsioni meteo provenienti da varie fonti (TV, giornali, Internet...) e analisi dei simboli meteorologici usati - Realizzazione di simboli e scrittura di previsioni con l'uso di terminologie appropriate, applicando la tecnica linguistica del ricalco - Realizzazione di cartelloni con registrazioni meteo di breve e lungo periodo - Costruzione di strumenti per la misurazione dei fenomeni meteorologici osservati (cfr. programmazione di Tecnologia)

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno conosce varie tipologie di fenomeni atmosferici e li raffigura con simbologie meteorologiche.
- ✓ Legge e interpreta tabelle di registrazione e previsione meteo.

TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. ○ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. ○ Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. ○ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il pluviometro ● Programmi di videoscrittura e videografica ● Giochi didattici 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione di strumenti di misurazione della quantità di pioggia caduta: pluviometro manuale e totalizzatore -Individuazione delle parti e delle funzioni di un pluviometro manuale e totalizzatore -Costruzione di un pluviometro con bottiglia, imbuto e righello -Uso dei principali strumenti di un software di videoscrittura per la stesura di un breve testo e la sua formattazione -Uso dei principali strumenti di un programma di grafica per la raffigurazione di un pluviometro -Inserimento di immagini in un testo -Uso di caselle di testo -Creazione e formattazione di tabelle -Applicazione delle procedure di salvataggio di un file -Uso di giochi didattici free per esercitare conoscenze e competenze relative a varie discipline

COMPETENZE DA VERIFICARE

- ✓ L'alunno riconosce varie tipologie di strumenti meteorologici (pluviometro, igrometro, anemometro) e ne sa descrivere funzione e parti.
- ✓ Scrive, formatta testi e inserisce immagini in un documento prodotto con un programma di videoscrittura.
- ✓ Applica le corrette procedure di salvataggio di file.