

UNITÀ DI LAVORO N° 3

Tempi: 3° bimestre

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

• Obiettivo formativo

Acquisire ed esprimere attraverso lo sviluppo delle abilità linguistico-comunicative, relative a tipologie diverse (verbali, grafiche, sonore, gestuali), l'esperienza del mondo e di sé.

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ascoltare e parlare</i> 3. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. 4. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.</p> <p><i>Leggere</i> 6. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. 8. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p><i>Scrivere</i> 9. Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto</p>	<p><i>Temi</i> Il Carnevale Il mondo La città Usi e tradizioni di Paesi lontani I paesaggi naturali Creature fantastiche Fiaba Favola Leggenda Mito La fantascienza La primavera Testi informativi, narrativi, poetici, descrittivi, regolativi <i>Riflessione linguistica</i> I contrari Gli omonimi Predicato verbale e nominale</p>	<p>Letture e comprensione di testi descrittivi su ambienti antropizzati e sulla città. Riconoscimento e ordinamento di dati sensoriali. Descrizione ordinata di un ambiente dal generale al particolare, dall'alto al basso, da vicino a lontano. Comprensione di un testo regolativo: eseguire correttamente le indicazioni operative per costruire una maschera a sacchetto. Riconoscimento delle caratteristiche della fiaba: personaggi, luoghi, tempo. Lettura di fiabe, favole, leggende e miti; analisi delle loro caratteristiche. Parafrasi di sintesi di favole e di miti con l'ausilio di testo guida e domande stimolo. Scrittura creativa: la fusione di due favole. Manipolazione di testi fantastici: invenzione del finale, invenzione della parte centrale. Produzione collettiva di un testo fantastico. Scrittura di frasi con coppie di</p>

<p>scolastico e/o familiare). 11. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche. <i>Riflettere sulla lingua</i> 13. Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. 14. Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>	<p>Nomi primitivi e derivati Le coniugazioni Essere e avere Il modo indicativo dei verbi regolari La coniugazione al modo indicativo di essere e avere</p>	<p>parole “contrarie”; modificazione di frasi e brevi racconti con l’uso dei contrari. Scrittura di frasi con coppie di sinonimi; sostituzione di parole in un testo con appropriati sinonimi. Distinzione tra predicato verbale e nominale. Esercizi di analisi logica. Riconoscimento di nomi primitivi e derivati; esercizi di analisi grammaticale dei nomi. Riconoscimento della coniugazione dei verbi. Studio del significato e dei diversi usi dei verbi essere e avere. Studio del modo indicativo (tempi semplici) di essere e avere. Studio del modo indicativo dei verbi regolari. Studio dei tempi composti del modo indicativo di essere e avere. Esercizi di analisi dei verbi.</p>
--	---	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L’alunno riconosce e classifica i dati sensoriali in un testo descrittivo.
- Descrive un paesaggio utilizzando correttamente varie tipologie di dati, seguendo un ordine stabilito.
- Analizza la struttura grammaticale e sintattica di semplici frasi.

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 parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fornire descrizioni di oggetti ed animali. • Chiedere l'aspetto di un oggetto o di un animale. • Identificare i mestieri. • Esprimere preferenze riguardo ai mestieri. <ul style="list-style-type: none"> • Gli aggettivi qualificativi per descrivere oggetti ed animali. • I mestieri. 	<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. • Play time: ascolto e comprensione della fiaba "Snow White and the seven Dwarfs" (act 3°). • Esercitazioni dal libro di testo in uso. • Dettato di semplici parole. • Compilazione di schede operative. • Realizzazioni di cartelloni riguardanti il lessico presentato. • Produzione di didascalie e fumetti per ricostruire le sequenze di una storia.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L' alunno descrive oggetti ed animali.
- L'alunno conosce i mestieri.

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<ol style="list-style-type: none"> 1. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. 2. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori. 3. Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale. 4. Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico. 	<p>Ascolto: colonne sonore.</p> <p>La scrittura musicale: le figure di valore (semiminima, minima e relative pause), il pentagramma, la chiave di violino, le note musicali, l'indicazione di tempo, le misure.</p> <p>Canto: canti per l'intonazione delle singole note.</p>	<p>Ascolto di colonne sonore di celebri film ed espressione dei loro possibili caratteri: musica d'amore, musica di guerra, musica religiosa, musica comica, musica suspense.</p> <p>.....</p> <p>Passaggio dalla notazione non convenzionale della durata e dell'altezza alla notazione convenzionale.</p> <p>Scrittura di semplici figurazioni ritmiche e di semplici melodie in notazione convenzionale.</p> <p>.....</p> <p>Intonazione con la voce di semplici melodie per lettura.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

-L'alunno legge semplici melodie in notazione 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> 4. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.</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>Le maschere Il fumetto</p>	<p>Realizzazione di maschere con materiali polimerici. Lettura di fumetti. Composizione di dialoghi a fumetti con uso di diversi balloon. Distinzione di diverse inquadrature nel fumetto: figura intera, primo piano, dettaglio.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno utilizza correttamente diverse tipologie di balloon.
- Distingue, in un disegno a fumetti, la figura intera, il primo piano e il dettaglio.

CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <p><i>Ob. N° 1, 2,3,4.</i></p>	<p>Coordinazione e destrezza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di movimento per la coordinazione oculo-manuale; per il consolidamento della lateralizzazione e il miglioramento della manualità negli arti superiori.
<p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.</i></p> <p><i>Ob. N°1.</i></p>	<p>Giochi di squadra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi ludici per padroneggiare l'uso della palla. • Conoscenza delle regole dei giochi di squadra.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno esegue azioni di coordinazione oculo-manuale.
- Esegue gesti tecnici finalizzati all'uso della palla.
- Esegue giochi di squadra rispettando le regole e i compagni.

AREA STORICO-GEOGRAFICA

• Obiettivo formativo

Abituare l'alunno ad una corretta prassi per la ricerca basata sui procedimenti dell'analisi e della sintesi; maturare orientamenti che sostanzino la responsabilità personale all'interno del contesto sociale, culturale e ambientale; conquistare una capacità critica che permetta alla persona di darsi dei criteri di condotta, di comprendere la funzione delle norme che consentono un corretto rapporto tra individuo e individuo, tra individuo e ambiente.

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Uso dei documenti</i></p> <p>4. Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.</p> <p><i>Strumenti concettuali e conoscenze</i></p> <p>5. Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione, ecc.</p> <p>6. Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa,...).</p> <p>7. Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).</p> <p><i>Produzione</i></p> <p>8. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.</p>	<p>L'evoluzione dell'uomo.</p> <p>La diffusione dell'uomo sulla Terra.</p> <p>L'homo habilis e i primi utensili.</p> <p>L'homo erectus e la scoperta del fuoco.</p> <p>L'homo sapiens e il linguaggio.</p> <p>L'homo sapiens sapiens.</p> <p>Condizioni di vita e organizzazione sociale nel Paleolitico.</p> <p>Prime forme d'arte: graffiti e pitture rupestri.</p>	<p>-Individuazione sulla carta geografica dei continenti popolati dall'uomo primitivo.</p> <p>-Analisi di vari tipi di attrezzi realizzati dagli uomini preistorici mediante l'osservazione di foto e reperti archeologici.</p> <p>-Classificazione dei reperti in base al tipo di scheggiatura e del materiale usato.</p> <p>-Prosecuzione della grande "linea evolutiva" murale con l'inserimento di notizie, disegni e fotografie relativi al Paleolitico.</p> <p>-Simulazione di pitture rupestri.</p> <p>-Questionari.</p> <p>-Verbalizzazioni orali e scritte degli argomenti studiati.</p> <p>-Schede strutturate.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno conosce le fasi dell'evoluzione dell'uomo.
- Conosce le condizioni di vita e l'organizzazione sociale dell'uomo nel Paleolitico.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>(inserire il numero di riferimento contenuto nelle pagine iniziali. Es. N°1,7,11)</p>	<p>La collina e la pianura: caratteristiche fisiche, origine, flora e fauna, attività dell'uomo.</p> <p>Gli interventi dell'uomo sull'ambiente e i danni provocati.</p> <p>Modalità di protezione dell'ambiente e servizi presenti sul territorio: Vigili del Fuoco, Corpo Forestale, Carabinieri...</p>	<p>-Osservazione e descrizione di ambienti mediante la lettura di immagini.</p> <p>-Completamento di testi a buchi.</p> <p>-Realizzazione di cartelloni a tema.</p> <p>-Schede operative.</p> <p>-Questionari.</p> <p>-Verbalizzazioni orali e scritte degli argomenti studiati.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno conosce l'origine e le caratteristiche dell'ambiente di collina e di pianura.
- Conosce gli interventi da parte dell'uomo per la modificazione del territorio collinare e pianeggiante.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>Acquisire atteggiamenti di rispetto del paesaggio e del patrimonio storico del proprio ambiente di vita e della nazione.</p> <p>Conoscere e rispettare le più elementari norme che regolano la circolazione.</p> <p>Conoscere e rispettare la segnaletica stradale.</p>	<p>Il rispetto della natura Le regole del pedone e del ciclista</p>	<p>Lecture di racconti-innesco per discutere in classe sull'importanza del riciclaggio come strumento per limitare l'inquinamento ambientale.</p> <p>Costruzione di contenitori per la raccolta differenziata- da attuare in classe- di carta, vetro e multimateriale (plastica, alluminio).</p> <p>Ideazione e disegno di appositi segnali che invitino alla tutela, al mantenimento della pulizia e al rispetto degli ambienti scolastici, degli spazi limitrofi alla scuola e degli spazi-gioco condivisi.</p> <p>Lettura e interpretazione della segnaletica stradale verticale riguardante la circolazione del pedone e del ciclista.</p> <p>Giochi di movimento in spazi idonei, percorsi e spazi non strutturati utilizzando il linguaggio della segnaletica per la comunicazione.</p> <p>Giochi di movimento per comprendere i gesti degli agenti del traffico.</p> <p>Progettazione e disegno di percorsi regolati da segnaletica stradale.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno pratica forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali.
- Conosce il significato di alcuni segnali stradali.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

• Obiettivo formativo

Sviluppare nell'alunno un atteggiamento scientifico nell'osservazione, descrizione e spiegazione dei fatti della realtà circostante mediante il riconoscimento di proprietà, di analogie e differenze, di processi e schemi logici, di analisi e confronto di risultati, anche con l'uso di strumenti e tecnologie.

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
NUMERI	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere, scrivere, ordinare, confrontare i numeri fino a 1000. ✓ Acquisire il concetto di migliaio. ✓ Comporre e scomporre i numeri in K, h, da, u. ✓ Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10,100,1000. ✓ Usare la proprietà invariante nella sottrazione e nella divisione. ✓ Dividere figure geometriche e quantità di oggetti in parti uguali. ✓ Acquisire il concetto di frazione e la relativa terminologia. ✓ Rappresentare graficamente unità frazionarie. ✓ Determinare la frazione complementare. ✓ Le frazioni decimali. ✓ Acquisire il concetto di numero decimale. ✓ Leggere, scrivere, comporre e scomporre i numeri decimali. ✓ Acquisire il concetto di SPESA, RICAPO, GUADAGNO. <p style="text-align: center;">.....</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lettura, scrittura ordinamento, confronto di serie numeriche date. ○ Composizione dei numeri utilizzando l'abaco e i BAM. ○ Esercitazioni orali e scritte sulle quattro operazioni. ○ Sottrazioni in colonna con più cambi (prestito). ○ La tabella della sottrazione e della divisione. ○ Uso di materiale occasionale e informale da frazionare in parti uguali; piegatura e ritaglio di cartoncini. ○ Individuazione di unità frazionarie e frazioni complementari anche con l'uso dei regoli; rappresentazioni sulla retta numerica. ○ L'euro e i suoi decimali. ○ Giochi di compravendita. ○ Completamento di tabelle. ○ Soluzione di problemi. <p style="text-align: center;">.....</p>

<p>SPAZIO E FIGURE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le figure geometriche piane. ✓ Poligoni e non poligoni. <p style="text-align: center;">.....</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gli elementi dei poligoni. ○ L'asse di simmetria. ○ Giochi di composizione e scomposizione di figure piane. ○ Classificazione dei poligoni in base al numero dei lati. ○ Problemi sul perimetro delle figure piane. <p style="text-align: center;">.....</p>
<p>RELAZIONI, MISURA, DATI E PREVISIONI.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le misure di peso-massa.. <p style="text-align: center;">.....</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diagramma di CARROLL e ad albero. ✓ Valori di verità. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Conoscere e saper usare il kilogrammo con i suoi multipli e sottomultipli. ○ Saper confrontare pesi con l'uso della bilancia. ○ Saper usare campioni convenzionali di peso. ○ Giochi di previsione: eventi certi, possibili e impossibili. ○ Classificazioni, lettura, verbalizzazione. ○ Completamento di frasi

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno riconosce il valore posizionale delle cifre.
- Esegue la sottrazione con più di un cambio (prestito).
- Legge e rappresenta graficamente una frazione.
- Riconosce le principali figure piane e sa individuarne gli elementi significativi.
- Esegue misurazioni con le unità di misura di peso-massa.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>L'uomo i viventi e l'ambiente.</i>	La vita negli ambienti naturali.	<ul style="list-style-type: none">• L'ambiente della palude.• Il nutrimento delle piante e la fotosintesi clorofilliana.• Il nutrimento degli animali: carnivori, erbivori e onnivori.• Le forme di adattamento delle piante all'ambiente.• Le forme di adattamento degli animali all'ambiente.

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno conosce l'ambiente della palude.
- Conosce la fotosintesi clorofilliana.
- Conosce i diversi modi di alimentarsi degli animali.
- Conosce le principali forme di adattamento delle piante e degli animali all'ambiente.

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, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>5. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.</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>Il vetro La videoscrittura Giochi didattici interattivi</p>	<p>Riconoscimento del vetro come materiale di cui sono fatti oggetti di uso comune. Descrizione sensoriale di oggetti in vetro. Lettura di miti riguardanti l'origine del vetro. Invenzione e scrittura di un mito sull'origine-scoperta del vetro. Lettura e comprensione di un semplice testo informativo sulle tecniche di produzione del vetro e di lavorazione del vetro artistico (vetro soffiato). Riciclaggio creativo di piccoli contenitori in vetro (coniglietto porta confettini di cioccolato, vasetto decorato per piantine, portafotografie...) da donare in particolari ricorrenze. Scrittura con wordprocessor del mito precedentemente elaborato: impostazione del layout di pagina, formattazione del testo, inserimento di immagine da file, salvataggio di file. Tabulazione dei dati sensoriali per la descrizione del vetro con wordprocessor: inserimento di tabelle in word, colorazione dello sfondo di una cella, inserimento di testo in una tabella. Uso di programmi didattici interattivi per il consolidamento di conoscenze multidisciplinari.</p>

COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno conosce le caratteristiche del vetro e diverse suoi possibili usi convenzionali.
- Utilizza programmi di videoscrittura seguendo procedure indicate.