

PECUP

**IDENTITÀ: orientamento.  
STRUMENTI CULTURALI  
CONVIVENZA CIVILE**

**OGPF**

1. Esplicitare le idee e i valori presenti nell'esperienza.
2. Dal mondo delle categorie empiriche al mondo delle categorie formali.
3. La diversità delle persone e delle culture come ricchezza.
4. Praticare l'impegno personale e la solidarietà sociale.

**OFP**

- Osservare e analizzare la realtà circostante con spirito euristico.
- Riflettere sulle osservazioni fatte e riferirle al proprio vissuto.
- Riflettere sull'importanza dell'ambiente e rielaborare regole per la sua salvaguardia.

**UdA**

**IO NEL MONDO**

**OSA**

1. ITALIANO
2. INGLESE
3. STORIA
4. GEOGRAFIA
5. MATEMATICA
6. SCIENZE
7. TECNOLOGIA e INFORMATICA
8. MUSICA
9. ARTE E IMMAGINE
10. SCIENZE MOTORIE
11. RELIGIONE CATTOLICA
12. CONVIVENZA CIVILE

**COMPETENZE**

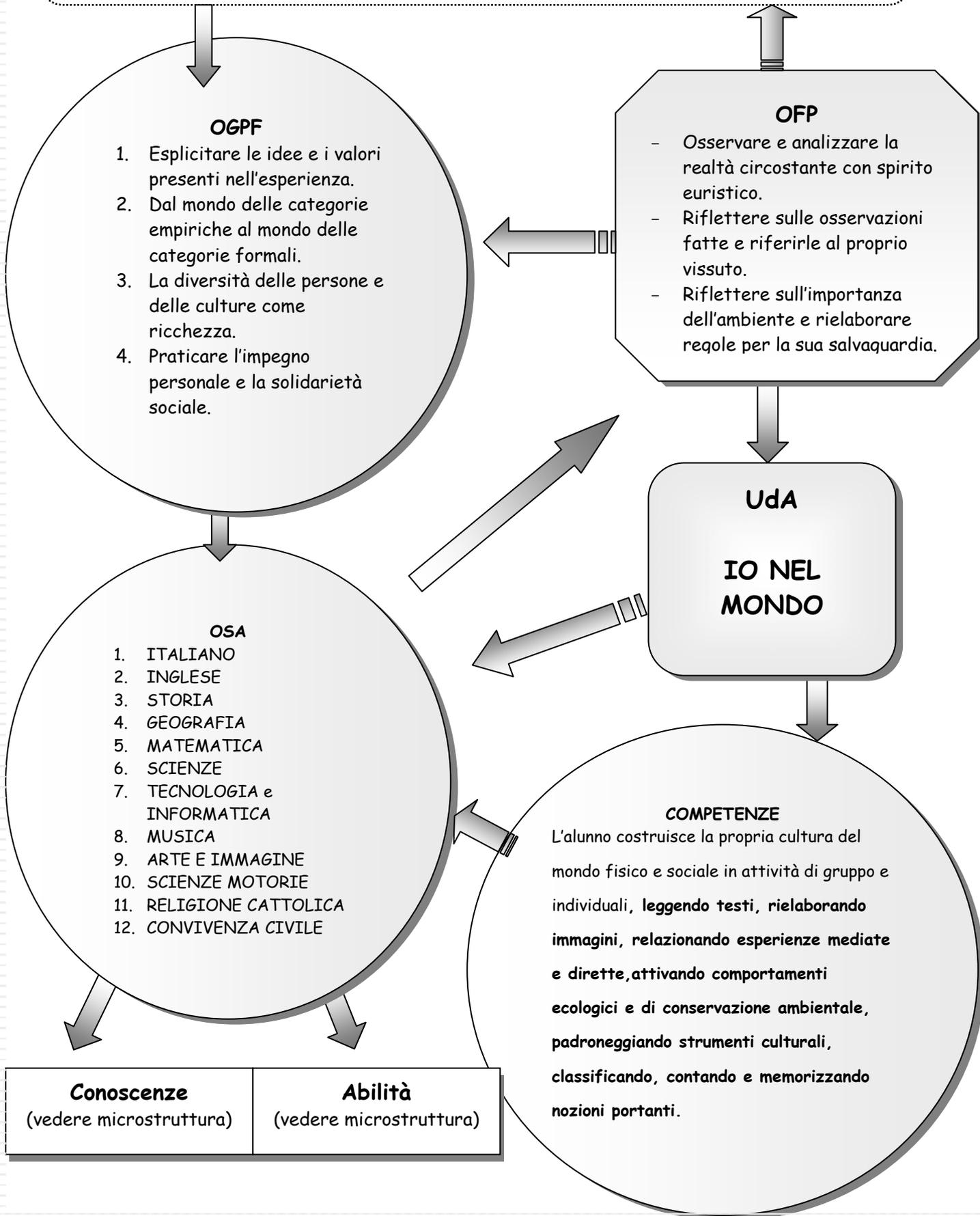
L'alunno costruisce la propria cultura del mondo fisico e sociale in attività di gruppo e individuali, **leggendo testi, rielaborando immagini, relazionando esperienze mediate e dirette, attivando comportamenti ecologici e di conservazione ambientale, padroneggiando strumenti culturali, classificando, contando e memorizzando nozioni portanti.**

**Conoscenze**

(vedere microstruttura)

**Abilità**

(vedere microstruttura)



Conoscenze	Abilità	Attività
<p style="text-align: right;">1.ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa).</li> <li>- Tecniche di lettura.</li> <li>- Alcune convenzioni di scrittura: raddoppiamento consonanti, accento parole tronche, elisione.</li> <li>- I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina.</li> <li>- La funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, punto interrogativo, punto esclamativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lettura e scrittura in lingua italiana</li> <li>- Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati.</li> <li>- Intervenire nel dialogo e nella conversazione, in modo ordinato e pertinente.</li> <li>- Utilizzare tecniche di lettura.</li> <li>- Leggere, comprendere e memorizzare brevi testi di uso quotidiano e semplici poesie tratte dalla letteratura per l'infanzia.</li> <li>- Scrivere semplici testi relativi al proprio vissuto.</li> <li>- Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">ITALIANO</p> <p>Letture dell'insegnante; letture sul libro antologico di brevi testi e filastrocche e questionari di comprensione degli stessi. Approfondimento ortografico dei suoni mp, mb. Letture sul tema cibo; approfondimento ortografico su f e v. Avviamento alla composizione. I digrammi gl, gn, sc. Riconoscimento del nome. Esercizi di lettura approfondita, schede, giochi.</p>
<p style="text-align: right;">2.INGLESE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Espressioni utili per chiedere qualcosa, seguire indicazioni, dialogare con frasi minime.</li> <li>- Ambiti lessicali relativi a numeri, forme geometriche, animali, aggettivi (hard-soft, fast-slow).</li> <li>-Civiltà:principali tradizioni del periodo (Carnevale, festa del papà).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saper chiedere e dire il nome dei numeri entro il 10.</li> <li>- saper eseguire e dare un comando.</li> <li>-Saper attribuire una qualità ad un oggetto e ad un animale.</li> <li>-Riconoscere e nominare i numeri entro il 10 e le figure geometriche.</li> <li>-Riconoscere e nominare gli animali.</li> <li>-Riconoscere, nominare e associare gli aggettivi qualificativi.</li> <li>-Carnevale, la festa del papà.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">INGLESE</p> <p>Giochi di ruolo, movimento, con le flash cards; ascolto e memorizzazione di canzoni e dialoghi, esercizi orali e scritti; visione di video in lingua; realizzazione di lavori di gruppo (cartelloni, disegni, collage). Disegni liberi con associazione fonema-immagine.</p>
<p style="text-align: right;">3. STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari e la successione delle azioni in una</li> </ul>	<p style="text-align: center;">STORIA</p> <p>Letture dal libro di raccolta antologica</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concetto di durata e valutazione delle durate delle azioni.</li> <li>- Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata: settimana, stagioni.</li> </ul>	<p>storia, in leggende, in aneddoti e semplici racconti storici.</p>	<p>di filastrocche, poesie, brevi storie di personaggi fantastici. Costruzione di semplici strumenti utili a segnare lo scorrere del tempo settimanale (il pallottoliere delle settimane). Lettura e costruzione di tabelle per la calendarizzazione degli impegni settimanali. Costruzione del libro monografico (cartaceo) sulle stagioni, utilizzando le immagini preparate nel percorso di geografia/informatica del precedente bimestre. Disegni e simboli iconografici delle stagioni. Costruzione del cerchio tridimensionale delle stagioni.</p>
<p style="text-align: center;"><b>4. GEOGRAFIA</b></p> <p>-Elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizzare uno spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni.</li> <li>- Rappresentare graficamente in pianta spazi vissuti e percorsi anche utilizzando una simbologia non convenzionale.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>GEOGRAFIA</b></p> <p>Uso di fotografie tratte da riviste per l'analisi della struttura degli edifici e il riconoscimento dei vari tipi di edificio(abitazione, ufficio, negozio). Lessico appropriato alla catalogazione degli edifici. Descrizione degli ambienti domestici conosciuti. Disegni in pianta, con uso di simboli, della propria camera da letto, dell'aula. Diverse funzioni di semplici oggetti: il tavolo.</p>
<p style="text-align: center;"><b>5. MATEMATICA</b></p> <p><b>Il numero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I numeri naturali nei loro aspetti ordinali</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contare sia in senso progressivo che regressivo.</li> <li>- Esplorare, rappresentare (con disegni, parole,</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>MATEMATICA</b></p> <p>Introduzione della decina; scrittura dei</p>

<p>e cardinali. - Operazioni di addizione e di sottrazione fra numeri naturali.</p> <p><b>Geometria</b> - Mappe, piantine, orientamento. - Caselle ed incroci sul piano quadrettato.</p> <p><b>La misura</b> - Riconoscimento di attributi di oggetti (grandezze) misurabili (lunghezza, superficie). - Confronto diretto e indiretto di grandezze.</p> <p><b>Introduzione al pensiero razionale</b> - Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro. <b>Dati e previsioni</b> - Rappresentazioni iconiche di semplici dati, classificati per modalità.</p>	<p>simboli) e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni. - Leggere e scrivere numeri naturali sia in cifre, sia in parole. - Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione.</p> <p>- Ritrovare un luogo attraverso una semplice mappa. - Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato.</p> <p>- Osservare oggetti e fenomeni, individuare grandezze misurabili. - Compiere confronti diretti di grandezze. - Effettuare misure (per esempio di passi, monete, quadretti, ecc.), con oggetti e strumenti elementari (ad esempio la bottiglia, la tazza, ecc.).</p> <p>- In situazioni concrete classificare oggetti fisici e simbolici (figure, numeri, ..) in base ad una data proprietà. - Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche, secondo opportune modalità (pittogrammi).</p>	<p>numeri sull'abaco, sulle tabelle. Raggruppamenti di oggetti a base dieci. Presentare i numeri fino al 19 con esercizi di raggruppamento a base 10. Concetto di paio, coppia e doppio. Operazioni di addizione e sottrazione entro il 15. Calcolo orale, problemi, schede.</p> <p>Giochi di orientamento spaziale su piano quadrettato; incroci; labirinti.</p> <p>Disegno di figure piane con il righello, ripassando il contorno di oggetti reperibili in classe, a casa, aventi caratteristiche richieste.</p> <p>Inchieste sulle abitudini alimentari e costruzione di tabelle per il report delle inchieste.</p>
<p style="text-align: center;">6. SCIENZE</p> <p>- Identificazione e descrizione di oggetti inanimati e "viventi".</p>	<p>- Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi. - Raggruppare per somiglianze (veicoli, animali, piante). - Descrivere animali mettendo in evidenza le differenze (bipedi e quadrupedi, carnivori</p>	<p style="text-align: center;">SCIENZE</p> <p>Uso di sussidi audiovisivi e multimediali per la scoperta delle caratteristiche degli ambienti studiati nei precedenti bimestri in geografia. Costruzione di</p>

	ed erbivori, altre differenze facili da cogliere).	tabelle di raccolta dati. Costruzione di flash card sugli animali del bosco.
<p align="center"><b>7. TECNOLOGIA E INFORMATICA</b></p> <p>- I principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse</p>	<p>- Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici.</p> <p>- Accendere e spegnere la macchina con le procedure canoniche, attivare il collegamento a Internet.</p> <p>- Accedere ad alcuni siti Internet.</p>	<p align="center"><b>TECNOLOGIA E INFORMATICA</b></p> <p>Uso del software di scrittura word e delle funzioni della barra degli strumenti standard. Utilizzare le frecce direzionali per spaziare il testo di una storia tutta attaccata; formattare il testo; inserire nel testo bitmap con sfondo bianco create con paint. Utilizzare lo strumento zoom e griglia di paint per disegnare piccole immagini da inserire tra le parole di un testo con la procedura copia- incolla. Salvataggio dei files su floppy disk.</p>
<p align="center"><b>8. MUSICA</b></p> <p>- Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitazione, ecc.)</p> <p>- Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie.</p>	<p><b>Produzione</b></p> <p>- Utilizzare la voce, il proprio corpo, e oggetti vari, a partire da stimoli musicali in attività per espressioni parlate, recitate e cantate.</p> <p><b>Percezione</b></p> <p>- Attribuire significati a segnali sonori e musicali, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali.</p>	<p align="center"><b>MUSICA</b></p> <p>Si proporranno numerose attività incentrate sui gesti suono e ispirate agli argomenti contingenti: Carnevale e settimana dell'educazione alimentare. Si inizieranno ad apprendere i canti che accompagneranno la rappresentazione teatrale di fine anno scolastici "I nani sono molti più di sette" e a preparare per essi un'</p>
<p align="center"><b>9. ARTE E IMMAGINE</b></p> <p>- I colori primari e secondari.</p> <p>- Potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, pasta di sale, cartapesta.) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere,.).</p>	<p>- Usare creativamente il colore.</p> <p>- Rappresentare figure tridimensionali con materiali plastici.</p> <p>- Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione: relazioni spaziali (vicinanza,</p>	<p align="center"><b>ARTE E IMMAGINE</b></p> <p>Partendo dalla visione di paesaggi naif, impressionisti e astratti, riprodurre liberamente i soggetti dati utilizzando</p>

	<p>sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto verticale, orizzontale; figure e contesti spaziali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguere la figura dallo sfondo.</li> </ul>	<p>sfumature cromatiche a partire da un unico colore di base, scelto per suggerire sensazioni, stati d'animo. Partendo dalle suggestioni date da poesie, creare paesaggi onirici, fantastici utilizzando forme astratte, caricature di animali, persone, oggetti, creando parodie figurative di racconti.</p>
<p><b>10. SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alfabeto motorio</li> <li>- Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo.</li> <li>- Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, ..).</li> <li>- Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti.</li> <li>- Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali.</li> <li>- Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.</li> </ul>	<p><b>SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</b></p> <p>Giochi di percezione, conoscenza e coscienza del corpo: muoversi liberamente al ritmo della musica e compiere movimenti preordinati ad un segnale dell'insegnante. Giochi per l'organizzazione spazio-temporale con uso del pallone, di palle di carta di giornale, di palloncini gonfiabili. Eseguire coreografie, su musiche dalla predominanza ritmica, a scopo propedeutico al laboratorio teatrale.</p>
<p><b>11. RELIGIONE CATTOLICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La Chiesa, comunità dei cristiani aperta a tutti i popoli.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere la Chiesa come famiglia di Dio che fa memoria di Gesù e del suo messaggio.</li> </ul>	<p><b>*RELIGIONE CATTOLICA</b></p> <p>Lettura di parabole: conversazioni guidate e disegni sulle stesse. Le ricorrenze del periodo: la Candelora e la Quaresima. Distinguere tra tradizioni e riti. Riflettere sulle pratiche della</p>

		Quaresima e creare modalità personali e collettive per prepararsi in modo cristiano alla Pasqua.
<p>12. CONVIVENZA CIVILE EDUCAZIONE AMBIENTALE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le tradizioni locali più significative..</li> <li>- I bisogni dell'uomo e le forme di utilizzo dell'ambiente.</li> <li>- Gli interventi umani che modificano il paesaggio e l'interdipendenza uomo-natura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esplorare gli elementi tipici di un ambiente naturale ed umano, inteso come sistema ecologico.</li> <li>- Comprendere l'importanza del necessario intervento dell'uomo sul proprio ambiente di vita, avvalendosi di diverse forme di documentazioni.</li> </ul>	<p>EDUCAZIONE AMBIENTALE</p> <p>Lecture di brani antologici, di poesie, di testi di canzoni. Canti per la mimesi con la flora e la fauna. Creare immagini di ambienti puliti. Inventare slogan per la salvaguardia del patrimonio ambientale. Ricercare regole da rispettare in classe per mantenere l'ambiente di vita scolastica pulito e sereno. Costruire il secchio per la raccolta differenziata (la plastica).</p>
<b>Soluzioni organizzative</b>		
<p><b>TEMPI</b> 2 mesi</p> <p><b>PERIODO</b> Febbraio/marzo 2006</p> <p><b>STRUMENTI</b> Si farà uso il più possibile di spazi strutturati per le diverse attività: laboratorio informatico, aula di musica, laboratorio di inglese, palestra. Si approfitterà della festività del Carnevale per organizzare il più possibile il lavoro per gruppi di interesse, pur nell'ambito della stessa classe. A tal uopo sarà necessario dar fondo al materiale di facile consumo: cartoncini, tempere, pennelli, forbici...</p> <p>Nel laboratorio di musica sarà necessario portare anche alcuni palloni leggeri, foulards grandi e cuscini morbidi e spessi.</p> <p>Nel laboratorio di inglese saranno proiettati vhs.</p>		

### Metodi

All'inizio di questo secondo quadrimestre si tenterà di abbandonare completamente il metodo direttivo, di cui è stato necessario fare uso sinora in virtù del completo disorientamento di moltissimi bambini verso la nuova realtà scolastica.

La lezione frontale lascerà sempre più ampi spazi alla fase operativa non direttiva, ma incentrata sul problem solving. Durante i laboratori artistico e teatrale si lascerà più spazio allo spontaneismo, fermo restando il supporto direttivo anche totale per quei bambini che ne mostreranno l'esigenza; tale supporto sarà dato o dall'insegnante o da alunni-tutor.

### Verifiche

Al termine di ogni fase portante dell'UdA si proporranno prove complesse per valutare il più possibile, accanto al numero di conoscenze, il grado di abilità e di competenza raggiunto. Pertanto le insegnanti registreranno i risultati di tali prove su particolari griglie di osservazione approntate a tempo debito. Al termine dell'intera UdA si farà ricorso a prove strutturate, presentanti ciascuna 10 difficoltà. Tali prove saranno: test a scelta multipla, test vero o falso, test per corrispondenza.

### Diversificazione delle attività

**omissis**