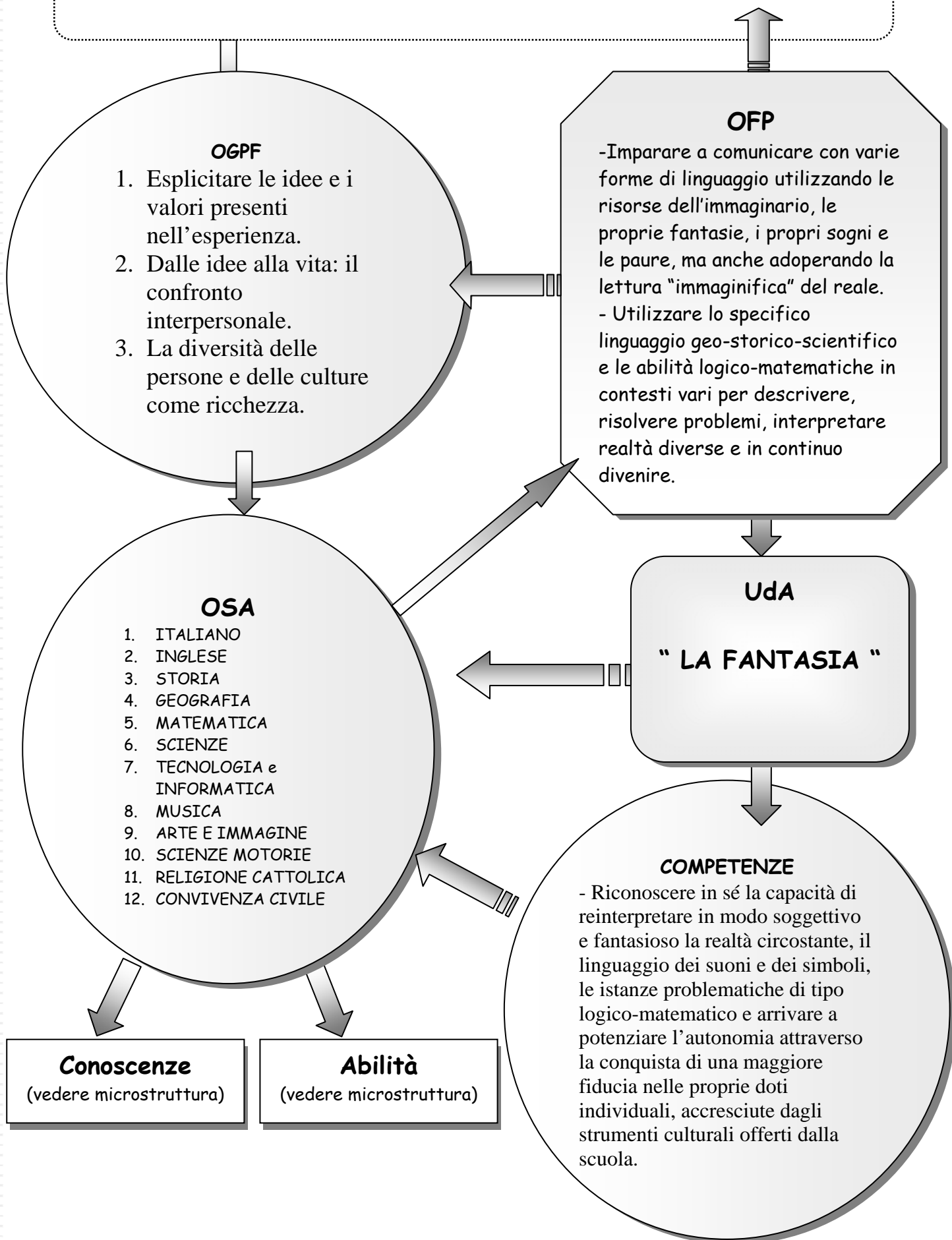


**PECUP**

**Identità C)Orientamento. Strumenti culturali. Convivenza civile.**



Conoscenze	Abilità	Attività
<p><b>ITALIANO</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grammatica e sintassi</li> <li>- Convenzioni ortografiche (uso della lettera "h").</li> <li>- Concetto di frase (la frase minima).</li> <li>- Descrivere azioni, processi, accadimenti, proprietà, ecc. e collocarli nel tempo presente, passato, futuro.</li> </ul>	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione (descrivere, narrare, regolare, .) e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi).</li> <li>- Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo e narrativo.</li> <li>- Interagire nello scambio comunicativo (dialogo collettivo e non, conversazione, discussione, .) in modo adeguato alla situazione (per informarsi, spiegare, richiedere, discutere, .), rispettando le regole stabilite.</li> <li>- Leggere testi descrittivi e narrativi.</li> <li>- Produrre semplici testi scritti descrittivi e narrativi.</li> </ul>	<p>Letture di testi narrativi con analisi della struttura e ricerca degli elementi ricorrenti del linguaggio della fiaba: protagonista, antagonista, oggetto magico, ambiente... Invenzione di semplici storie utilizzando carte-fiaba.</p> <p>Lettura di testi descrittivi; organizzazione del testo descrittivo secondo uno schema logico. Descrizione di paesaggi fantastici, fumettistici, improbabili con l'uso di frasi minime ed espansioni delle stesse con aggettivi e complementi diretti/indiretti pertinenti. Trasposizione di letture dal testo narrativo al testo fumettistico.</p> <p>Giochi sonori alla ricerca della rima; creare filastrocche non-sense solo per far rima. Analizzare la tecnica dell'acrostico.</p> <p>Esercizi per il riconoscimento dell'azione in frasi brevi. Esercizi per l'individuazione del tempo dell'azione; riscrivere la stessa frase secondo il tempo dato da indicatori temporali (ieri, domani, tanto tempo fa, oggi, adesso...).</p>
<p><b>INGLESE</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Espressioni utili per semplici interazioni .</li> <li>- Ambiti lessicali relativi ai giocattoli più</li> </ul>	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abbinare suoni/parole/immagine.</li> <li>- Interagire in semplici scambi dialogici.</li> <li>- Riconoscere e nominare i principali</li> </ul>	<p><b>Attività</b></p> <p>Giochi di ruolo e di movimento con le flash cards; ascolto di canzoni e dialoghi;</p>

<p>comuni e ai numeri fino a 20. Civiltà: principali tradizioni del periodo.</p>	<p>giocattoli; conoscere e nominare i numeri fino a 20. Eseguire sottrazioni con il lessico pertinente operando con i numeri suddetti. - Conoscere le festività: San Valentino e Carnevale.</p>	<p><i>esercizi orali e scritti;</i> <i>visione di video in lingua;</i> <i>realizzazione di lavori di gruppo quali:</i> <i>cartelloni, disegni, collages.</i></p>
<p><b>STORIA</b> <u>Conoscenze</u> - Trasformazioni di uomini, oggetti, ambienti connesse al trascorrere del tempo. - Concetto di periodizzazione. - Testimonianze di trasformazioni di oggetti (utensili, attrezzi, macchine) connesse al trascorrere del tempo.</p>	<p><u>Abilità</u> - Osservare e confrontare oggetti e persone di oggi con quelli del passato. - Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica orale e scritta.</p>	<p><b>Attività</b>  Raccolta di fonti di vario tipo, operata con la partecipazione e la ricerca diretta da parte degli alunni, relativa alla trasformazione di oggetti, manufatti, utensili, macchine utilizzate dall'uomo nel tempo, per migliorare la propria vita. Distinzione e catalogazione delle fonti; interpretazione delle stesse e definizione del mutamento dell'oggetto preso in esame. Definizione del lavoro dello storico e primo approccio all'individuazione di diverse tipologie di studiosi della storia ( storico, geologo, paleontologo).</p>
<p><b>GEOGRAFIA</b> <u>Conoscenze</u> - Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione: primi approcci con il globo e la carta geografica; posizione relativa ed assoluta, localizzazione.</p>	<p><u>Abilità</u> - Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata. - Riconoscere le più evidenti</p>	<p><b>Attività</b>  Primo approccio alla lettura di carte topologiche, stradali, mappe e piante secondo la simbologia codificata.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementi fisici e antropici, fissi e mobili del paesaggio: spazi aperti e spazi chiusi.</li> </ul>	<p>modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizzare un percorso pedonale da percorrere secondo le regole del codice stradale con una rappresentazione grafica.</li> </ul>	<p>Interpretare fotografie di ambienti aperti visti dall'alto in maniera grafica, trasformandoli in mappa. Interpretare testi descrittivi di ambienti chiusi e tradurli in pianta grafica.</p>
<p><b>MATEMATICA</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <p><b>Il numero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentazione dei numeri naturali in base dieci: il valore posizionale delle cifre.</li> <li>- Moltiplicazione tra numeri naturali.</li> <li>- Significato del numero zero e del numero uno e loro comportamento nelle quattro operazioni..</li> </ul> <p><b>Geometria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rette incidenti, parallele, perpendicolari.</li> <li>- Simmetrie di una figura.</li> </ul>	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere nella scrittura in base 10 dei numeri, il valore posizionale delle cifre.</li> <li>- Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando la moltiplicazione.</li> <li>- Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle.</li> <li>- Acquisire e memorizzare le tabelline.</li> <li>- Eseguire moltiplicazioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diversi (calcolo mentale, carta e penna, moltiplicazione a gelosia o araba, divisione canadese ecc.).</li> <li>- Descrivere gli elementi significativi di una figura ed identificare, se possibile, gli eventuali elementi di simmetria.</li> </ul>	<p><b>Attività</b></p> <p>Numerazioni progressive e regressive. Operazioni di addizione e sottrazione in colonna, con l'uso dell'abaco e del materiale strutturato. Rappresentazione di moltiplicazioni con gli schieramenti. Moltiplicazioni in linea. Costruzione delle tabelline (dal 6 al 9) con l'uso degli schieramenti.</p> <p>Ricerca la situazione problematica in racconti ispirati al mondo delle fiabe e risolverli utilizzando la rappresentazione grafica e il diagramma a blocchi.</p> <p>Individuare linee rette orizzontali e oblique in disegni; completare disegni seguendo indicazioni date con il linguaggio geometrico.</p> <p>Riconoscere le forme nello spazio, anche se orientate in modi diversi. Distinguere forme congruenti da forme simili, ma non congruenti,</p>

<p><b>La Misura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema di misura non convenzionali.</li> <li>- Convenzionalità della misura.</li> </ul> <p><b>Introduzione al pensiero razionale</b>  <i>(da coordinare in maniera particolare con tutte le altre discipline nelle attività educative e didattiche unitarie promosse)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisi di analogie e differenze in contesti diversi.</li> </ul> <p><b>Dati e previsioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Situazioni certe o incerte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associare alle grandezze corrispondenti le unità di misura già note dal contesto extrascolastico.</li> <li>- Effettuare misure dirette ed indirette di grandezze (lunghezze, tempi, .) ed esprimerle secondo unità di misure non convenzionali.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In contesti vari individuare, descrivere e costruire relazioni significative, riconoscere analogie e differenze.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere, in base alle informazioni in proprio possesso, se una situazione è certa o incerta.</li> </ul>	<p>utilizzando empirici sistemi di misurazione.</p> <p>Raccontare esperienze dirette di misurazione di forme, utilizzando il lessico appropriato.</p> <p>Inventare storie contenenti i dati per la costruzione di istogrammi.</p> <p>Leggere racconti e trarre deduzioni di certezza o probabilità rilevando il dato utile al riconoscimento della situazione.</p>
---	---	--

<p><b>SCIENZE</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'acqua, elemento essenziale per la vita.</li> </ul>	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descrivere un ambiente esterno mettendolo in relazione con l'attività umana.</li> <li>- Dire perché si devono rispettare l'acqua, il suolo, ecc.</li> </ul>	<p><b>Attività</b></p> <p>Osservazione dei fenomeni meteorologici e costruzione di un tabellone per la raccolta dei dati, usando simboli concordati in precedenza.</p> <p>Tramite esperienza diretta e/o con l'ausilio di supporti video, individuare le caratteristiche dei fenomeni meteorologici e la relazione fenomeno-temperatura-stagione.</p> <p>Costruzione di tabelle di sintesi e mappe concettuali per agevolare l'esposizione orale delle conoscenze acquisite.</p>
<p><b>TECNOLOGIA E INFORMATICA</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La videoscrittura e la videografica.</li> <li>- La costruzione di modelli.</li> </ul>	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare manufatti d'uso comune (biglietti augurali 3D).</li> <li>- Scrivere semplici brani utilizzando la video-scrittura.</li> <li>- Disegnare a colori i modelli realizzati o altre immagini adoperando semplici programmi di grafica (Paint):</li> <li>- Inserire nei testi le immagini realizzate.</li> </ul>	<p><b>Attività</b></p> <p>Colorare un'immagine rappresentate un paesaggio di tipo fumettistico utilizzando l'applicazione Paint.</p> <p>Introdurre l'immagine in Word e descriverla, formattando tipo, stile e dimensione del carattere secondo indicazioni date.</p> <p>Realizzare un biglietto augurale di tipo Pop-up per la festa del papà; colorare una sua rappresentazione bmp eseguita dall'insegnante utilizzando Paint.</p>

<p><b>MUSICA</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo, profilo melodico.</li> <li>- Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce.</li> <li>- Brani musicali di differenti repertori (musiche, canti, filastrocche) propri dei vissuti dei bambini.</li> </ul>	<p><u>Abilità</u></p> <p><b>Produzione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo, collegandosi alla gestualità e al movimento di tutto il corpo.</li> </ul> <p><b>Percezione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere e memorizzare suoni ed eventi sonori in base ai parametri distintivi.</li> </ul>	<p><b>Attività</b></p> <p>Giochi ritmico gestuali per l'espressione gestomotoria accompagnata dalla musica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le farfalle e gli elefanti ( Muoversi in modo leggero e con movimenti piccoli; muoversi in modo pesante e con movimenti ampi seguendo la musica "Pomp &amp; Circumstance" di Edward Elgar.).</li> <li>- La tartaruga e la Ferrari ( Muoversi a diverse velocità in sincronia con i cambiamenti musicali Lentissimo, Andante, Veloce, Velocissimo seguendo la musica: adattamento da "Can Can" di Jacques Offenbach.).</li> </ul> <p>Adattare il canto di filastrocche inventate in classe su basi musicali tratte dal repertorio popolare (conte e filastrocche).</p>
<p><b>ARTE E IMMAGINE</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopee, nuvolette e grafemi; caratteristiche dei personaggi e degli ambienti; sequenza logica di vignette.</li> </ul>	<p><u>Abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani.</li> <li>- Leggere e/o produrre una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto.</li> </ul>	<p><b>Attività</b></p> <p>Disegnare un elemento fumettistico (oggetto o personaggio) secondo campi diversi: campo lunghissimo, campo lungo, campo medio, figura intera, piano americano, piano medio, primo piano, primissimo piano, dettaglio.</p> <p>Utilizzare segni semplici e lineari per tratteggiare l'espressione del viso e la mimica gestuale in relazione a differenti stati d'animo. Utilizzare diverse forme di balloons in relazione al tipo di dialogo in atto tra i personaggi.</p>

<p><b>SCIENZE MOTORIE</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <p>- Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo.</p>	<p><u>Abilità</u></p> <p>- Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo.</p>	<p><b>Attività</b></p> <p>Giochi corporeo-spaziali, attività per il controllo energetico-muscolare, giochi per la stimolazione psicologica ed espressivo-emotiva, tutti accompagnati dalla musica.</p> <p>Danze di coppia e di gruppo seguendo una semplice coreografia.</p>
<p><b>RELIGIONE CATTOLICA</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <p>La Festa di Pasqua.</p>	<p><u>Abilità</u></p> <p>Rilevare la continuità e la novità della Pasqua cristiana rispetto alla Pasqua ebraica.</p>	<p><b>Attività</b></p> <p>Attraverso il racconto filmico, le letture bibliche e le raffigurazioni pittoriche e monumentali, conoscere l'impresa di Mosè, il significato allegorico delle "piaghe d'Egitto", il significato e simboli della Pasqua ebraica; ricercare le più profonde analogie e differenze con la Pasqua cristiana.</p>
<p><b>CONVIVENZA CIVILE</b></p> <p><b>Educazione stradale</b></p> <p><u>Conoscenze</u></p> <p>- Analisi del Codice Stradale: funzione delle norme e delle regole, i diritti/doveri del pedone e del ciclista.</p>	<p><u>Abilità</u></p> <p>- Eseguire correttamente, a piedi e in bicicletta, un percorso stradale in situazione reale o simulata.</p> <p>- Nel proprio ambiente di vita individuare i luoghi pericolosi per il pedone o il ciclista, che richiedono comportamenti particolarmente attenti.</p>	<p><b>Attività</b></p> <p>Racconti spontanei o guidati; conversazioni con gli adulti; giochi di movimento in palestra, in giardino, in cortile; percorsi in palestra; lettura e commento degli articoli del Nuovo Codice della Strada; rivisitazione in rima delle regole di comportamento sulla strada; disegnare cartelloni.</p> <p>Costruzione del libro-origami che raccolga uno o più temi della settimana in modo didascalico e</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantenere comportamenti corretti in qualità di:</li> <li>- Pedone</li> <li>- Ciclista</li> <li>- Passeggero su veicoli privati o pubblici.</li> <li>- Segnalare a chi di dovere situazioni di pericolo che si creano per la strada.</li> </ul>	<p>divertente.</p> <p>Mettere alla prova le competenze acquisite sottoponendosi ad un quiz di verifica: completare un testo a buchi ( Adattamento da "Il semaforo blu" di Gianni Rodari).</p>
--	---	---

### Soluzioni Organizzative

#### Tempi

La terza unità di apprendimento occuperà l'arco temporale relativo al **bimestre febbraio-marzo**.

#### Spazi

La maggior parte del lavoro sarà svolto in aula, con organizzazione di spazi per lavori di gruppo solo durante determinate attività. Inoltre verranno occupati, come da organigramma, le aule-laboratorio: aula di musica, laboratorio informatico, laboratorio di lingua inglese, palestra, laboratorio di pittura, biblioteca/aula di lettura.

#### Strumenti

Materiale di facile consumo per la realizzazione di cartelloni: cartoncino bristol o fogli F4 lisci per la realizzazione dei manufatti progettati nel laboratorio di lettura; forbici, colla, nastro adesivo trasparente. CD musicali e WHS.  
 Attrezzature sportive: nastri da ritmica costruiti artigianalmente.

### Metodi

Questa Unità di apprendimento si presta alla sperimentazione del metodo della cooperazione e del lavoro di gruppo anche in ambiti disciplinari rigidamente strutturati, quali quello logico-matematico. Il tema portante, LA FANTASIA, offre l'occasione per differenziare l'attività in relazione agli stili di apprendimento dei singoli alunni: ogni lavoro verrà costruito a partire da una lezione frontale che farà da trait d'union. Successivamente il tema dato (o compito, o consegna) sarà ripartito in attività specifiche attribuite a gruppi di compito, nati per interesse manifesto; i gruppi saranno disomogenei, con livelli di abilità pregresse diverse, al fine di coinvolgere nell'azione e nell'interazione anche gli alunni che presentano maggiori difficoltà. Ogni lavoro dovrà terminare con la rendicontazione, da parte del leader eletto in ogni gruppo, di quanto operato al fine di realizzare il

“lavoro finale” (cioè lo scopo unitario, il fine ultimo di tutte le attività di gruppo). I bambini dovranno mettere in evidenza questi aspetti: come si sono suddivisi i compiti, quanto tempo si sono dati per portare a termine il lavoro, se sono state previste pause, se il tempo dato è stato rispettato, se si è cercato l'aiuto dell'insegnante, se tutti i membri hanno apportato il loro contributo nella misura delle proprie capacità, se qualcuno ha volutamente emarginato qualcun'altro, se qualcuno si è volutamente sottratto al lavoro.

### Verifica

La verifica dell'Unità sarà effettuata tramite prove strutturate (test vero-falso, testi a buchi, dettati ortografici, immagini associate a parole, racconti in successione con l'ausilio di immagini, questionari di comprensione) e griglie di osservazione valutate in base decimale come stabilito nel POF.

Inoltre si prevede la verifica del lavoro cooperativo a piccoli gruppi prendendo in esame i vari aspetti della rendicontazione operata dai leaders dei gruppi, ma così riveduti:

- suddivisione dei compiti
- tempo preventivato e organizzazione dei tempi di lavoro/pausa
- tempo utilizzato
- ricerca di aiuto dell'adulto
- contributi personali al lavoro di gruppo
- solidarietà e aiuto verso chi mostra difficoltà
- grado di interesse ( entusiasmo).

### Diversificazione delle attività

Omissis