



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "DON MILANI - LINGUITI"

Via Beneventano, 8 – 84095 Giffoni Valle Piana (Sa)
 Segreteria Tel/Fax: 089 868360 – 089 865578- C.M. SAIC857007 - C.F. 80025860653
 saic857007@istruzione.it - saic857007@pec.istruzione.it

L'EQUIPE PEDAGOGICA

DOCENTI	CLASSI	DISCIPLINE
ALFANO GIOVANNA	III D CAPOLUOGO	SOSTEGNO
ATTANASIO ANNALaura	III A "F. ANDRIA"	SOSTEGNO
CARUSO ANGELA	III B CAPOLUOGO	MAT- SC- GEO – MU – TEC
COLELLA ROSA	IIIA VASSI	MAT- SC- GEO – MU – TEC.- E.F. - A.I.
GABOLA CARMELINA	III A CAPOLUOGO	ITA-ING- A.I. -MU
GHISU FEDERICA	III A – III B CAPOLUOGO	RELIGIONE
GIANNATTASIO ANTONELLA	III B CAPOLUOGO	SOSTEGNO
GUBITOSI ROSA	III A CAPOLUOGO	SOSTEGNO
GUIDA MARIA	III C CAPOLUOGO	ITA-MAT-STO- A.I.- MUSICA- GEO -ED. FISICA-TEC.
LEMBA ANTONIETTA	III A "F. ANDRIA"	ITA-L2- A.I. - E.F
MONTE EVA	III B CAPOLUOGO	ITA-STO- A.I. – E.F
NAPOLETANO MARIA		
NOBILE ROSA	III D CAPOLUOGO	ITA-MAT-STO-GEO-A.I- MUSICA-TEC
PAGANO CARLA	IIIA VASSI	SOSTEGNO
PALO GIUSEPPINA	IIIA VASSI	ITA-L2-STO
PICA VALENTINA	III C-D capoluogo	scienze
PIOLTI EUGENIA	III C-D CAPOLUOGO	L2
RINALDI MANUELA	III A VASSI	SOSTEGNO
ROSSOMANDO GELTRUDE	III A CAPOLUOGO	MAT – SC – GEO –STO –



Programmazione annuale

CLASSI: III A-B-C plesso Capoluogo
III A plesso F. Andria
III A plesso V. Stavelone

A.s. 2023-2024

		TEC-E.F.TEC.
SCERMINO MARIAROSARIA	III C – D CAPOLUOGO III A VASSI	RELIGIONE CATTOLICA
SICA ROSSELLA	III A F. ANDRIA	MAT - SC- STO - GEO – MU – TEC
VASSALLO GIUSEPPINA	III C CAPOLUOGO	SOSTEGNO
VIGLIONE MATTEO	III B CAPOLUOGO	SOSTEGNO

PREMESSA

La scuola primaria, alla luce delle **Nuove indicazioni Nazionali per il Curricolo**, promuove l'**alfabetizzazione di base**, quale dimensione *culturale e sociale* che include quella *strumentale, da sempre sintetizzata nel “leggere, scrivere e far di conto”*.

Naturalmente si tratta nell'insieme di un percorso unitario che si snoda in percorsi di conoscenza progressivamente orientati alle discipline e alle connessioni tra i diversi saperi, secondo **principi metodologici** atti a:

- *valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni finalizzate allo sviluppo delle competenze;*
- *attuare interventi adeguati nei confronti delle diversità;*
- *favorire l'esplorazione e la scoperta;*
- *incoraggiare l'apprendimento collaborativo;*
- *promuovere la consapevolezza del modo di apprendere;*
- *realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.*

Valutata la situazione di partenza degli alunni in base alle osservazioni iniziali, in coerenza con le linee nazionali educative e didattiche attualmente in vigore, in relazione agli obiettivi definiti nel curriculum d'Istituto e ai Quadri di riferimento dell'INVALSI si è stilato un piano di lavoro che possa garantire il diritto personale, sociale e civile all'istruzione e alla formazione di qualità. Si è, quindi, delineato il percorso di apprendimento relativo alle varie aree disciplinari individuandone gli obiettivi, i metodi, le attività e i contenuti definendo un progetto atto ad armonizzare l'aspetto didattico ed educativo.

I percorsi disciplinari sono stati progettati e costruiti all'insegna della gradualità, tenendo sempre presente l'esperienza del bambino.

L'alunno viene così avviato alla conoscenza delle diverse discipline e al linguaggio specifico di ognuna.



ITALIANO

COMPETENZA CHIAVE: **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno

- Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
- Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali.
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.
- Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.
- Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.
- È consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti (plurilinguismo).
- Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (conoscenze / contenuti)
-------------------------------	--	--

U.d.A 1

ASCOLTO E PARLATO

1. Ascoltare e comprendere l'argomento e i principali contenuti di una conversazione a più voci.
2. Ascoltare e comprendere le battute dei vari interlocutori al fine di intervenire.
3. Ascoltare e comprendere il senso globale e le diverse sequenze narrative di racconti, fiabe, favole, miti e leggende.
4. Ascoltare e comprendere testi in rima.
5. Ascoltare e comprendere testi informativi.
6. Intervenire in modo pertinente in un dialogo o conversazione a più voci.
7. Intervenire in una discussione su temi familiari esprimendo in modo chiaro, anche se semplice, il proprio parere.
8. Raccontare situazioni o eventi personali in modo chiaro e con passaggi coerenti.
9. Raccontare situazioni o eventi personali in modo chiaro e con l'espressione di stati d'animo e sentimenti generali (ho avuto paura, sono stato felice ecc.).
10. Raccontare semplici storie, anche inventate, rispettando la sequenza di situazione iniziale, svolgimento dei fatti, conclusione.
11. Dare istruzioni ordinate, chiare ed efficaci per svolgere un'attività conosciuta.
12. Esporre informazioni in modo chiaro e ordinato, anche se con frasi sintatticamente semplici.

- a. Le vacanze e il ritorno a scuola.
- b. Ricordi e cambiamenti.
- c. Conversazioni guidate, questionari.
- d. Esposizione di sensazioni e stati d'animo.
- e. Le regole della conversazione.
- f. Linguaggi verbali e non verbali.
- g. Gli elementi della comunicazione.
- h. Gli scopi dei messaggi.
- i. Il contesto della comunicazione.
- j. Brainstorming, conversazioni, racconti, attività collettive e confronti in classe su vissuti, esperienze personali o esperienze fatte a scuola.
- k. Racconto di storie relative a esperienze personali o a esperienze fatte a scuola insieme ai compagni.
- l. Osservazione dal vero e/o di immagini; descrizione orale.
- m. Uso degli indicatori spaziali.
- n. La crescita personale, i cambiamenti, il futuro.
- o. Le attività scolastiche ed extrascolastiche:
- p. Ascolto e/o lettura di filastrocche.
- q. Ascolto e racconto di esperienze individuali e/o collettive.
- r. Uso degli indicatori temporali.
- s. Esposizione di sentimenti e opinioni personali
- t. Attività di ascolto e comprensione di testi narrativi (realistici e fantastici), descrittivi, regolativi, informativi, espositivi.
- u. Attività di ascolto e comprensione di fiabe, favole, miti, leggende e testi poetici.
- v. Rielaborazione dei testi ascoltati, anche con attività di scrittura come la realizzazione di cartelloni.

U.d.A 2

LETTURA

1. Leggere testi narrativi ad alta voce in modo espressivo recitando le battute dei diversi personaggi con un tono adeguato alla situazione.
 2. Leggere e comprendere testi narrativi, individuando gli elementi essenziali, le sequenze e le relazioni causa-effetto delle azioni e degli eventi, anche attraverso semplici inferenze.
 3. Leggere e comprendere testi descrittivi di persone, animali e ambienti, riconoscendo anche i dati relativi ai diversi sensi.
 4. Leggere e comprendere il senso globale di semplici testi poetici.
 5. Individuare alcune caratteristiche tipologiche (rime, ritmo, similitudini) in semplici testi poetici.
 6. Prevedere il contenuto di un testo informativo in base al titolo e ad alcune parole chiave, anche al fine di richiamare alla mente le conoscenze pregresse che si collegano all'argomento.
 7. Leggere e comprendere testi informativi di tipo divulgativo su temi noti, dimostrando di saperne ricavare informazioni utili all'ampliamento delle proprie conoscenze.
 8. Leggere e comprendere testi informativi di tipo divulgativo, individuando anche il significato di parole non note in base al contesto in cui sono inserite.
 9. Leggere e comprendere testi informativi di tipo disciplinare individuando l'argomento di cui si parla e le informazioni principali.
 10. Leggere e comprendere testi funzionali, anche del genere istruzioni, per ricavarne informazioni pratiche (raggiungere un luogo, assemblare un pupazzetto, preparare la pasta di sale ecc.)
- a. Attività di lettura espressiva.
 - b. Attività di previsione del contenuto di un brano a partire dal titolo e dalle immagini che lo corredano.
 - c. Attività di lettura e comprensione di testi narrativi realistici e fantastici.
 - d. Attività di lettura e comprensione di fiabe e favole.
 - e. Attività di lettura e comprensione di leggende e miti.
 - f. Attività di lettura e comprensione di filastrocche e poesie.
 - g. Attività di lettura e comprensione di testi regolativi e informativi
 - h. Lettura individuale di libri di narrativa per ragazzi (biblioteca di classe, scolastica ...).
 - i. Testi narrativi: individuazione della struttura base (inizio, svolgimento, conclusione).
 - j. Lettura, attività di analisi e comprensione di testi descrittivi (soggettivi e oggettivi), regolativi e poetici, fumetto, testo formale e informale (lettera, inviti...).
 - k. La struttura del testo poetico: individuazione di rime, versi e strofe.

U.d.A 3

SCRITTURA

1. Scrivere piccoli avvisi e memorandum.
 2. Scrivere e-mail, lettere o biglietti per brevi comunicazioni con familiari e amici.
 3. Scrivere regole di comportamento, semplici ma chiare e comunicativamente efficaci.
 4. Scrivere ricette.
 5. Descrivere persone e animali, riferendo i caratteri fisici e quelli inerenti al comportamento.
 6. Descrivere ambienti.
 7. Scrivere testi narrativi del tipo cronaca/resoconto, su un evento di cui si è fatta esperienza diretta, rispettando l'ordine degli eventi.
 8. Scrivere testi narrativi inventati sulla base di stimoli e schemi dati, rispettando l'ordine degli eventi e mettendo gli stessi nella giusta relazione.
 9. Scrivere testi narrativi (realistici, fantastici o del tipo cronaca/resoconto) usando in modo corretto i connettivi indispensabili per la coesione.
 10. Completare un testo in rima.
 11. Riassumere o schematizzare un testo.
 12. Scrivere rispettando le convenzioni di interpunzione.
- a. Le vacanze e il ritorno a scuola: conversazioni guidate.
 - b. Rappresentazione con il disegno.
 - c. Elaborazione di didascalie esplicative di immagini in sequenza.
 - d. Racconto di esperienze personali in ordine cronologico.
 - e. Completamento di testi.
 - f. Riordino e scrittura di sequenze.
 - g. Arricchimento e rielaborazione di una descrizione.
 - h. Costruzione di schemi guida per la produzione di descrizioni di ambienti, animali, persone.
 - i. Produzione di semplici testi narrativi (anche creativi) e regolativi.
 - j. Trasposizione creativa di testi in versi e in prosa.
 - k. Rielaborazione creativa.
 - l. Costruzione di schemi guida per la produzione di testi regolativi e informativi.
 - m. Elaborazione di brevi riassunti.
 - n. Giochi linguistici con parole e frasi.
 - o. Convenzioni ortografiche.

U.d.A 4

LESSICO

RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO.

1. Utilizzare la conoscenza intuitiva di famiglie di parole per comprendere il significato di parole non note inserite in un contesto frasale.
2. Arricchire la conoscenza di parole di una determinata famiglia attraverso esperienze o letture.
3. Ampliare il patrimonio lessicale anche attraverso la ricognizione di parole appartenenti a determinati campi lessicali.

Riconoscere iponimi e iperonimi (parole specifiche e generali).

4. Riconoscere e usare sinonimi appartenenti al lessico comune dei bambini.
5. Riconoscere e produrre antonimi (contrari) appartenenti al lessico comune dei bambini.
6. Conoscere le principali convenzioni ortografiche e saperle applicare.
7. Distinguere fra parti del discorso variabili e invariabili.
8. Riconoscere alcune fondamentali parti del discorso (o categorie lessicali): verbo, nome, aggettivo qualificativo, articolo. Riconoscere i tratti grammaticali di genere, numero, persona e tempo.
9. Riconoscere i verbi ausiliari.

- a. Attività per la comprensione di parole nuove all'interno di testi letti.
- b. Ricerca di parole sul dizionario a partire da testi letti.
- c. Produzione di brevi testi utilizzando parole nuove apprese
- d. Famiglie allargate di parole.
- e. Famiglie ristrette di parole.
- f. Significati e parole.
- g. L'ordine alfabetico e il dizionario.
- h. L'ordine delle parole nella frase.
- i. Giochi linguistici.
- j. Soluzione di cruciverba.
- k. Le principali difficoltà ortografiche: F/V, P/B, S/Z, SS/ZZ.GN, GLI, SCI/SCE, SCHI/SCHE.
- l. Particolarità ortografiche: QU/CU/CQU.
- m. Le sillabe
- n. I suoni difficili
- o. Sillabe... difficili
- p. Le doppie.
- q. Suoni dolci e duri di C e G
- r. La divisione in sillabe.
- s. L'accento.
- t. L'apostrofo.
- u. L'uso di H
- v. Gli articoli determinativi.
- w. Gli articoli indeterminativi
- x. Il nome
- y. Il significato generale e il significato particolare
- z. Nomi composti.
- aa. Nomi concreti e astratti.
- bb. Nomi collettivi .
- cc. Nomi alterati
- dd. Significati simili e contrari
- ee. I sinonimi.
- ff. I contrari.
- gg. Parole variabili e invariabili

LINGUA INGLESE

COMPETENZA CHIAVE: **COMPETENZA MULTILINGUISTICA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno

- comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.
- Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.
- Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.
- Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni.
- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.

**UNITÀ DI
APPRENDIMENTO**

**OBIETTIVI APPRENDIMENTO
(Abilità specifiche/saper fare)**

**ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO
(conoscenze / contenuti)**

**WELCOME
UNIT**

PARLATO

1. Dire che una cosa è di un certo colore
2. Dire i nomi degli oggetti scolastici
3. Dire e chiedere che cosa si possiede
4. Dire e chiedere che tipo di frutta piace
5. Dire e chiedere che numero è
6. Dire e chiedere i giorni della settimana

ASCOLTO

1. Riconoscere semplici frasi che descrivono colori e forme
2. Riconoscere i numeri da 1 a 20
3. Riconoscere i giorni della settimana

SCRITTURA

1. Scrivere i nomi della frutta
2. Scrivere i giorni della settimana
3. Scrivere i membri della famiglia
4. Scrivere i numeri in lettere

a. Colours

b. Numbers 1/20

c. Shapes

d. School Objects

e. Fruit

f. Days of the week

Uso delle strutture comunicative: What colour is it?- What is it?- I've got...-

Do you like?- What number is it?. What's your favourite day?

<p>U.d.A 1</p> <p>Farm animals</p>	<p>PARLATO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dire i nomi degli animali della fattoria 2. Rispondere a semplici domande sugli animali <p>ASCOLTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere brevi frasi in cui si descrivono gli animali 2. Comprendere un racconto sull'alimentazione <p>SCRITTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere i nomi degli animali 2. Scrivere un breve testo sugli animali seguendo una traccia <p>LETTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere brevi testi. <p>CLIL Ed. Civica: GLOBAL GOAL 12 Scienze: Realizzare la piramide alimentare.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Farm animals b. Food <p>Usò delle strutture comunicative: There are.../There're... - Are they...?- What are they?</p>
<p>U.d.A 2</p> <p>Let's celebrate!</p>	<p>PARLATO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dire i nomi dei mesi 2. Dire i nomi delle stagioni 3. Saper chiedere il mese e la stagione 4. Saper dire quando è il compleanno 5. Saper descrivere un oggetto di uso comune <p>ASCOLTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere brevi dialoghi sui mesi, stagioni e festività 2. Comprendere brevi frasi riguardo al possesso <p>SCRITTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere i nomi dei mesi e delle stagioni 2. Scrivere brevi frasi che indicano il possesso di un oggetto <p>6. LETTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. 1. Comprendere un breve racconto sulle festività. <p>CLIL Ed. Civica: GLOBAL GOAL 10 Geografia: Alla scoperta delle festività nel MONDO.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Months b. Seasons c. Festivities d. Prepositions of Time <p>Usò di strutture comunicative: birthday is in...-Is...Birthday in...</p>

<p>U.d.A 3</p> <p>Keeping Warm</p>	<p>PARLATO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dire e chiedere alcuni capi di abbigliamento 2. Chiedere e descrivere l'abbigliamento <p>ASCOLTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere brevi dialoghi sull'abbigliamento <p>SCRITTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere i nomi di alcuni capi di abbigliamento <p>LETTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere un breve testo sull'abbigliamento 2. comprendere un racconto sulla scuola <p>CLIL Ed. Civica: GLOBAL GOAL 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geografia: Gli spazi esterni ed interni della scuola. 	<p>a. Warm Clothes</p> <p>Usò delle strutture comunicative: I am wearing...- He/she is wearing...-Are you wearing...?- Is he/she wearing...</p>
<p>U.d.A 4</p> <p>Good and bad weather</p>	<p>PARLATO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dire che tempo fa 2. Dire che temperatura c'è 3. Dare informazioni sull'abbigliamento stagionale <p>ASCOLTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere brevi dialoghi sul tempo atmosferico <p>SCRITTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scrivere i nomi delle condizioni atmosferiche 2. Scrivere brevi frasi sul tempo. <p>LETTURA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere un breve racconto sul tempo. <p>CLIL Ed. Civica: GLOBAL GOAL 13</p> <p>Scienze: alla scoperta delle regole per la salvaguardia del MONDO.</p>	<p>a. The weather</p> <p>b. Means of transport</p> <p>c. Environment</p> <p>Usò di strutture comunicative: It is cloudy/ sunny/ raining- what's the weather like?- I go to school by...</p>

<p style="text-align: center;">U.d.A 5</p> <p>Move your body</p>	<p>PARLATO 1. Saper dire i nomi delle parti del corpo 2. Saper descrivere un animale o una persona ASCOLTO 1.Comprendere brevi dialoghi su animali e persone 2.Comprendere brevi frasi sul tempo libero SCRITTURA 1.Scrivere i nomi delle parti del corpo LETTURA 1.Comprendere un breve racconto sulle parti del corpo 2.Comprendere un racconto su un animale 3. Comprendere un racconto sul tempo libero</p> <p>CLIL Ed. Civica: GLOBAL GOAL 13 Ed. fisica: lo sport aiuta la salute.</p>	<p>a. The body b. Leisure activities Usò delle strutture comunicative: he/she/it has got...- Has he/she/it got...- Who has got</p>
<p style="text-align: center;">U.d.A 6</p> <p>FESTIVITIES</p>	<p>1. Identificare le principali feste 2. Partecipare a un gioco tradizionale 3. Imparare una filastrocca Cantare una canzone</p>	<p>a. Conoscere il lessico relativo a Halloween, Natale e Pasqua. b. Esprimere i propri sentimenti c. Esprimere auguri Usò delle strutture comunicative: Happy Halloween! Merry Christmas! Happy Easter! How many...are there? Where is Santa? Here I am. Let's decorate.</p>

STORIA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- Conosce come lo storico costruisce la conoscenza storica.
- Sperimenta procedure di analisi e critica delle fonti.
- Sperimenta brevi percorsi di ricerca storica guidata.
- Comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
- Produce informazioni riguardanti il passato del suo ambiente di vita e delle generazioni adulte e le sa organizzare in temi coerenti.
- Traspone in schemi e riassunti testi su fatti che hanno caratterizzato la storia dell'umanità nel Paleolitico e nel Neolitico
- Rileva differenze e analogie tra due quadri di civiltà lontani nello spazio e nel tempo.
- Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.
- Conosce le operazioni di costruzione della conoscenza storica: tematizzazione, uso di fonti, organizzatori temporali e spaziali, mutamento e permanenza.
- Usa alcuni operatori cognitivi semplici per organizzare le conoscenze acquisite.
- Rielabora i testi letti o ascoltati con grafici, schemi, mappe, tabelle.
- Espone i fatti studiati in modo organizzato con l'aiuto di indici, schemi, grafici, mappe e carte geo-storiche.
- Usa carte geostoriche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Produce semplici testi storici, anche mediante le risorse digitali.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (conoscenze / contenuti)
U.d.A 1 USO DELLE FONTI	<ol style="list-style-type: none">1. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre informazioni su aspetti o processi del passato proprio e delle generazioni adulte.2. Riconoscere e distinguere le varie tipologie di fonti.3. Conoscere le procedure con cui gli archeologi e gli altri collaboratori degli storici ricavano informazioni corrette da fonti.4. Conoscere le tracce storiche presenti sul territorio inerenti al Paleolitico, al Mesolitico e al Neolitico.	<ol style="list-style-type: none">a. Le fontib. Confronto tra le fontic. Lo storico e i suoi aiutantid. Il sito archeologicoe. I fossilif. Come si sono formati i fossili.g. Il museo

U.d.A 2

ORGANIZZAZIONE

DELLE INFORMAZIONI

1. Conoscere il sistema di misura del tempo storico.
 2. Decodificare le datazioni “a.C.” e “d.C.” e “anni fa”.
 3. Conoscere la condizione della Terra prima della formazione dell’umanità.
 4. Conoscere il processo di ominazione e come è avvenuto il popolamento della Terra.
 5. Conoscere gli aspetti caratterizzanti le civiltà di gruppi umani del Paleolitico e del Neolitico nell’area medio-orientale e mediterranea.
 6. Conoscere le caratteristiche geografiche dei territori nei quali vivevano i gruppi umani studiati.
 7. Mettere in relazione i modi di vita dei gruppi umani con le caratteristiche dei territori.
 8. Conoscere le trasformazioni avvenute dal Paleolitico al Neolitico.
 9. Comprendere le modalità, le differenze, le continuità, alcune spiegazioni del passaggio di alcuni gruppi umani ai modi di vita dell’agricoltura e dell’allevamento.
- a. Misurare il tempo della Storia.
 - b. Parole del tempo.
 - c. Prima dell’uomo.
 - d. La vita sulla Terra.
 - e. Era arcaica
 - f. Era primaria
 - g. Era secondaria.
 - h. I dinosauri.
 - i. L’estinzione dei dinosauri.
 - j. Era terziaria.
 - k. **Le mie mappe**
 - l. Inizia la storia umana.
 - m. Milioni di anni fa in Africa la storia umana.
 - n. Gli Australopiteci.
 - o. La vita sulla Terra.
 - p. Australopiteco - Homo habilis
 - q. Il Paleolitico.
 - r. Homo habilis.
 - s. Una nuova specie: Homo erectus.
 - t. Homo di Neanderthal.
 - u. Homo sapiens.
 - v. L’Homo sapiens popola la Terra.
 - w. Dall’Homo habilis all’Homo sapiens.
 - x. L’Homo sapiens in Europa.
 - y. Come vivevano i Cro Magnon.
 - z. Incontri e scambi tra gruppi.
 - aa. Cro Magnon-Gli strumenti.
 - bb. I primi artisti.
 - cc. Homo sapiens o Homo di Cro Magnon in Europa.
 - dd. L’Homo di Cro Magnon.
 - ee. I Natufiani.
 - ff. Il primo tempio della Storia.
 - gg. La mia mappa-Paleolitico e Neolitico
 - hh. Il Neolitico.
 - ii. Gruppi umani inventano l’agricoltura
 - jj. Gli strumenti dei primi agricoltori
 - kk. L’agricoltura si diffonde.
 - ll. A caccia e a pesca.
 - mm. Il villaggio di Catal Huyuk.

<p>U.d.A 3</p> <p>STRUMENTI CONCETTUALI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere tra “storia” come esperienza vissuta e “storia” come rappresentazione di essa. 2. Rappresentare con schemi e mappe i concetti ricavati dai testi. 3. Compiere confronti e rilevare analogie e differenze, mutamenti e permanenze tra caratteristiche delle civiltà studiate. 4. Mettere in relazione i fatti rappresentati cronologicamente con linee e grafici temporali. 5. Usare termini specifici della disciplina. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Il mondo in cui vivi. b. Costruisco il poster. c. Cittadinanza attiva. d. Gioco di squadra e. La mia mappa-Homo sapiens o Homo di Cro Magnon in Europa. f. L’Homo di Cro Magnon g. La mia mappa-Paleolitico e Neolitico. h. Dall’Homo habilis all’Homo sapiens. i. La tessitura. j. Dall’Australopiteco all’homo erectus. k. Gli Australopiteci. l. Il tempo del Paleolitico: (Laboratorio) m. L’Homo sapiens in Europa. n. Gruppi umani imparano a lavorare alcuni metalli o. Parole del tempo.
<p>UNITÀ N. 4</p> <p>PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rappresentare informazioni, conoscenze e concetti appresi mediante grafici, disegni, testi scritti e risorse digitali. 2. Verbalizzare testi, gli schemi sintetici e le mappe rappresentativi delle conoscenze studiate. 3. Produrre un testo sintetico a partire dalla comprensione e dall’analisi di un testo storico. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Imparo con metodo-Costruisco il poster: (Laboratorio) b. Cittadinanza attiva: al museo. Una nuova specie: Homo erectus. Cro Magnon-Gli strumenti. c. L’agricoltura secca o “a pioggia “nel Vicino Oriente. d. Le civiltà nel mondo 6000 anni fa. (Compito di realtà). e. La vita sulla Terra. f. L’estinzione dei dinosauri. g. La caccia di gruppo. h. Una grande trasformazione. i. I primi santuari. j. Verso lo studio delle civiltà.

GEOGRAFIA

COMPETENZA CHIAVE: **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno

- Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) .
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (conoscenze / contenuti)
UNITÀ N°1 ORIENTAMENTO	1. Comprendere che ogni spazio ha precise funzioni e risponde ai bisogni dell'uomo 2. Sapersi orientare sulla pianta del quartiere/paese in base a punti di riferimento 3. Effettuare percorsi sul territorio del quartiere/paese orientandosi sulla carta a grandissima scala.	A. Orientarsi nella realtà B. Orientarsi sulla carta C. I punti di riferimento D. Il geografo ed i suoi collaboratori E. Individuazione di percorsi sulla pianta di una città/paese F. I quattro punti cardinali G. La bussola H. Effettuare percorsi sul territorio del quartiere/paese I. Orientandosi sulla carta a grandissima scala.

UNITÀ N°2

**LINGUAGGIO DELLA
GEO-GRAFICITÀ**

- 1.** Usare termini specifici della disciplina
- 2.** Conoscere le fasi del metodo d'indagine geografico
- 3.** Conoscere il rapporto tra la realtà geografica e la sua rappresentazione
- 4.** Conoscere la funzione e la simbologia dei diversi tipi di carte geografiche
- 5.** Leggere ed interpretare una pianta
- 6.** Rappresentare con il disegno frontale e in prospettiva verticale (in pianta) uno spazio all'aperto direttamente osservato.
- 7.** Analizzare e/o costruire (anche con un plastico) la pianta della zona circostante la scuola, individuando i principali punti di riferimento (abitazioni, negozi ecc.).
- 8.** Conoscere la distinzione delle carte in base alla scala usata, al tema rappresentato e i rispettivi usi.

- a.** Uso del linguaggio della geografia
- b.** Osservazione, raccolta di informazioni, consultazione di carte geografiche
- c.** Rappresentazione grafica di uno spazio: realizzazione di una pianta (aula, stanza, appartamento)
- d.** La riduzione in scala: rimpicciolimento di una figura
- e.** Ingrandimento di figure date
- f.** Differenza tra pianta e mappa
- g.** Il lavoro del cartografo e del geografo per realizzare una carta geografica
- h.** Tanti tipi di carte geografiche: carta fisica, politica, topografica e tematica
- i.** Interpretazione dei simboli convenzionali utilizzati nella rappresentazione di una pianta per indicare gli elementi di un territorio: segni o colori riportati in una legenda
- j.** La legenda
- k.** La mia mappa-Le carte.
- l.** Rappresentare il territorio.
- m.** Il mondo dall'alto.
- n.** Ridurre per rappresentare.
- o.** Rappresentare il territorio.

UNITÀ N°3

PAESAGGIO

1. Conoscere gli elementi che caratterizzano il paesaggio del proprio luogo di residenza e quelli della propria regione.
2. Riconoscere gli elementi di un paesaggio
3. Conoscere le caratteristiche dei diversi ambienti e descriverne i paesaggi
4. Conoscere gli elementi che caratterizzano il paesaggio urbano
5. Comprendere la relazione che lega alcune attività dell'uomo allo sfruttamento delle risorse presenti in alcuni ambienti
6. Conoscere i principali agenti atmosferici che intervengono nella trasformazione del paesaggio naturale
7. Comprendere l'importanza di difendere la natura e di proteggere le sue bellezze
8. Conoscere le caratteristiche dei principali Parchi italiani
9. Conoscere gli elementi e le relazioni che distinguono gli ambienti caratterizzati dalla presenza di acque di superficie

- a. Elementi naturali ed antropici
- b. La montagna, la collina, la pianura e loro origini
- c. Il paesaggio rurale: la campagna
- d. La flora e la fauna dei diversi paesaggi
- e. La città e i suoi servizi, le industrie, flora e fauna
- f. La lavorazione del legname, la costruzione di impianti idroelettrici, la produzione di prodotti agricoli, l'allevamento di bestiame
- g. Il fenomeno dell'erosione
- h. Formazione di valli fluviali e di valli glaciali
- i. I danni provocati dal disboscamento
- j. L'inquinamento; lo smaltimento dei rifiuti
- k. Istituzione di Parchi naturali per salvaguardare le specie vegetali ed animali in via di estinzione
- l. Attività promosse dalle associazioni ambientaliste
- m. Assunzione di comportamenti corretti
- n. Il Parco del Gran Paradiso, della Maremma, del Cilento
- o. Descrizione del fiume e del suo percorso, flora e fauna, risorse e attività ad esse collegate
- p. Il lago e le sue origini, flora e fauna, risorse e attività ad esse collegate
- q. Il mare e le coste; descrizione dei fenomeni legati al movimento del mare; flora e fauna; risorse e attività ad esse collegate
- r. Il mondo intorno a noi .
- s. Gli elementi naturali di un paesaggio.
- t. Le relazioni tra gli elementi.
- u. Scopriamo l'ambiente e il territorio.
- v. Studiare gli ambienti
- w. Vivere in montagna/Gli aspetti naturali.
- x. Vivere in collina.
- y. Piante e animali della collina e della montagna.
- z. Vivere in pianura.
- aa. Dal fiume al mare.
- bb. Vivere al mare.
- cc. Il gioco degli ambienti.
- dd. La città.

<p style="text-align: center;">UNITÀ N°4</p> <p style="text-align: center;">REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere gli interventi positivi e negativi che l'uomo ha compiuto sul territorio della propria città e della propria regione. 2. Individuare azioni di modifica e di miglioramento dell'organizzazione territoriale. 3. Riconoscere gli interventi positivi e negativi compiuti sul territorio della propria città/paese. 4. Conoscere iniziative e soggetti che operano sul territorio allo scopo di tutelarlo e valorizzarlo. 	<ol style="list-style-type: none"> a. I cambiamenti del paesaggio del nostro paese b. Il paesaggio si trasforma. c. Pianura d. La città e. La montagna f. Origine e cambiamenti delle montagne. g. La collina. h. Il fiume: i. Leggere il fiume. j. Il lago. k. Il mare. l. Gli elementi antropici di un paesaggio. m. Le relazioni tra gli elementi. n. Scopriamo l'ambiente e il territorio. o. Per difendere il territorio. p. I centri abitati. q. Uno sguardo alla città. r. Cittadinanza attiva: Usare i mezzi pubblici. s. La mia mappa-La città. t. Costruzione di scuole, di centri ricreativi per piccoli e anziani u. Associazioni no profit a tutela dell'ambiente o che offrono servizi sociali; la parrocchia.
--	---	---

MATEMATICA

Competenza chiave: COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno

- Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...).
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (conoscenze/contenuti)
	1. Leggere, scrivere, confrontare, ordinare e rappresentare i numeri naturali e decimali	a. Introduzione del migliaio: lettura e scrittura dei numeri fino a 9.999 sia in cifre sia in lettere b. Lettura e scrittura dei numeri decimali c. Rappresentazione dei numeri decimali sulla retta numerica d. Riconoscimento del valore posizionale delle cifre nei numeri interi/decimali e ruolo dello zero nella notazione posizionale e. Numerazione progressiva e regressiva, per salti di due, tre, con numeri interi e decimali f. Scomposizione e ricomposizione di numeri naturali e decimali g. Individuazione del precedente e del successivo di un numero

UNITÀ N°1

NUMERI

2. Raggruppare ed effettuare cambi con materiali strutturati e non strutturati
3. Conoscere il significato delle 4 operazioni e consolidarne la conoscenza dei relativi termini
4. Eseguire addizioni con i numeri naturali e decimali
5. Conoscere e utilizzare strategie diverse per velocizzare il calcolo scritto e a mente nelle addizioni
6. Conoscere e applicare le proprietà dell'addizione
7. Eseguire sottrazioni con i numeri naturali e decimali
8. Conoscere e utilizzare strategie diverse per velocizzare il calcolo scritto e a mente nelle sottrazioni
9. Conoscere e applicare la proprietà della sottrazione
10. Eseguire moltiplicazioni con i numeri naturali e decimali

- intero/decimale
- h. Confronto tra numeri ($>$ $<$ $=$) interi/decimali
 - i. Completamento di successioni numeriche con numeri interi/decimali
 - j. Individuazione della regola che lega una sequenza numerica
 - k. Riordino di una serie di numeri interi/decimali secondo l'ordine crescente o decrescente
 - l. Rappresentazione dei numeri naturali sull'abaco e con i BAM
 - m. Raggruppamenti
 - n. Significati e termini dell'addizione, della sottrazione, della moltiplicazione e della divisione
 - o. Esecuzione di addizioni con numeri interi/decimali in tabella, in riga e in colonna con e senza cambio
 - p. Verifica della correttezza di un'addizione mediante l'esecuzione della relativa prova
 - q. Memorizzazione delle coppie additive che formano il numero 10/100/1000
 - r. Arrotondamento del 2° addendo alla decina successiva; scomposizione di uno o più addendi
 - s. La proprietà commutativa, associativa e dissociativa
 - t. Esecuzione di sottrazioni con numeri interi/decimali in tabella, in riga e in colonna con e senza cambio
 - u. Verifica della correttezza di una sottrazione mediante l'esecuzione della relativa prova
 - v. L'addizione e la sottrazione come operazioni inverse
 - w. Scomposizione del sottraendo; arrotondamento del sottraendo alla decina successiva
 - x. La proprietà invariantiva
 - y. Memorizzazione delle tabelline fino a 10
 - z. Esecuzione di moltiplicazioni con numeri interi/decimali in tabella, in riga e in colonna con e senza cambio
 - aa. Verifica della correttezza di una moltiplicazione mediante l'esecuzione della relativa prova
 - bb. Esecuzione di moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore
 - cc. Esecuzione di moltiplicazioni per 10, 100, 1000
 - dd. Completamento di schemi per il calcolo del doppio, triplo, quadruplo di un numero

	<p>11. Conoscere e utilizzare strategie diverse per velocizzare il calcolo scritto e a mente nelle moltiplicazioni</p> <p>12. Conoscere e applicare la proprietà della moltiplicazione</p> <p>13. Eseguire divisioni con i numeri naturali e decimali</p> <p>14. Conoscere e utilizzare strategie diverse per velocizzare il calcolo scritto e a mente nelle divisioni</p> <p>15. Conoscere e applicare la proprietà della divisione</p> <p>16. Comprendere il significato di frazione</p> <p>17. Riconoscere scritture diverse dello stesso numero</p> <p>18. Risolvere situazioni problematiche utilizzando le diverse procedure risolutive</p>	<p>ee. Scomposizione di un fattore; arrotondamento per eccesso del fattore 9 e arrotondamento per difetto del fattore 11</p> <p>ff. La proprietà commutativa, associativa, distributiva</p> <p>gg. Esecuzione di divisioni con numeri interi/decimali in tabella, riga e in colonna con e senza cambio, con e senza resto</p> <p>hh. Verifica della correttezza di una divisione mediante l'esecuzione della relativa prova</p> <p>ii. Completamento di schemi per il calcolo della metà, terza parte e quarta parte di un numero</p> <p>jj. Esecuzione di divisioni per 10, 100, 1000</p> <p>kk. La moltiplicazione e la divisione come operazioni inverse</p> <p>ll. La proprietà invariante</p> <p>mm. Introduzione del concetto di frazione</p> <p>nn. Frazionamento di figure</p> <p>oo. Riconoscimento delle parti di una frazione</p> <p>pp. Individuazione dell'unità frazionaria</p> <p>qq. Rappresentazione, lettura e scrittura di frazioni decimali: decimi centesimi e millesimi</p> <p>rr. Confronto tra frazioni</p> <p>ss. La frazione complementare</p> <p>tt. Rappresentazione di frazioni in tabella e sulla retta numerica</p> <p>uu. Trasformazione di frazioni in numeri decimali e viceversa</p> <p>vv. Utilizzo di procedure diverse per risolvere problemi (operazioni, diagrammi, ragionamento...)</p> <p>ww. Individuazione nel testo di un problema dei dati inutili, mancanti e impliciti</p> <p>xx. Risoluzione di problemi con una domanda ed un'operazione, due domande e due operazioni, una domanda e due operazioni</p> <p>yy. Costruzione del testo di un problema partendo da dati forniti Risoluzione di problemi con le misure (euro, tempo, lunghezza, peso, capacità, peso netto, peso lordo, tara, valore totale, valore unitario)</p>
	<p>1. Riconoscere e denominare i diversi tipi di linee e la posizione di due rette sul piano</p> <p>2. Riconoscere le principali figure piane nello</p>	<p>a. Riconoscimento, definizione e rappresentazione di linee: rette, semirette, segmenti, rette parallele, incidenti e perpendicolari</p> <p>b. Riconoscimento di figure piane e solide e dei relativi elementi che le</p>

<p style="text-align: center;">UNITÀ N°2</p> <p style="text-align: center;">SPAZIO E FIGURE</p>	<p>sviluppo di un solido</p> <p>3. Rappresentare e denominare le principali figure solide</p> <p>4. Comprendere il significato di perimetro, area e volume</p> <p>5. Riconoscere, denominare, disegnare e misurare angoli</p> <p>6. Conoscere la differenza tra poligoni e non poligoni</p> <p>7. Riconoscere e realizzare figure simmetriche</p>	<p>caratterizzano: parti e dimensioni</p> <p>c. Discriminazione tra poliedri e solidi di rotazione</p> <p>d. Distinzione tra perimetro ed area di una figura geometrica e introduzione del concetto volume</p> <p>e. Confronto tra perimetri e individuazione di figure isoperimetriche</p> <p>f. Confronto tra aree e individuazione di figure equiestese (equivalenti)</p> <p>g. Riconoscimento delle parti di un angolo</p> <p>h. Discriminazione dei diversi tipi di angolo: retto, piatto, giro, acuto, ottuso</p> <p>i. Utilizzo del goniometro per misurare l'ampiezza di un angolo</p> <p>j. Differenza tra angolo concavo e angolo convesso</p> <p>k. Discriminazione tra poligoni e non poligoni</p> <p>l. Individuazione degli elementi di un poligono</p> <p>m. Classificazione dei poligoni in base agli angoli e ai lati</p> <p>n. Realizzazione e completamento di figure simmetriche</p> <p>a. Individuazione degli assi di simmetria di una figura</p>
<p style="text-align: center;">UNITÀ N°3</p> <p style="text-align: center;">TITOLO: RELAZIONI, MISURE, DATI E PREVISIONI</p>	<p>1. Conoscere e operare con le misure di valore</p> <p>2. Cogliere il concetto di unità di misura</p> <p>3. Acquisire il concetto di peso lordo, peso netto e tara</p> <p>4. Conoscere e operare con le misure di tempo</p> <p>5. Calcolare il costo unitario e il costo totale</p> <p>6. Stabilire relazioni fra elementi</p> <p>7. Classificare in base ad una o più proprietà</p>	<p>a. Euro, frazioni e i numeri decimali</p> <p>b. Gioco del cambio con monete e banconote dell'euro</p> <p>c. Discriminazione tra misure convenzionali e non convenzionali</p> <p>d. Presentazione degli strumenti di misura adatti ai diversi tipi di grandezza</p> <p>e. Presentazione dell'unità di misura fondamentale della lunghezza, della capacità, del peso e del tempo: metro, litro, chilogrammo e secondo</p> <p>f. Individuazione delle relazioni tra le unità di misura ed i loro multipli e sottomultipli</p> <p>g. Rappresentazione delle misure in tabella</p> <p>h. Scomposizione e ricomposizione di misure</p> <p>i. Esecuzione di equivalenze</p> <p>j. Distinzione tra peso lordo, netto e tara</p> <p>k. Completamento di tabelle</p> <p>l. Presentazione delle misure di tempo: multipli e sottomultipli del secondo</p> <p>m. Lettura dell'orologio</p> <p>n. Esecuzione di equivalenze con le misure di tempo</p> <p>o. Calcolo di durate</p> <p>p. Differenza tra costo unitario e costo totale</p> <p>q. Calcolo di quantità e valori</p> <p>r. Rappresentazione di relazioni mediante diagrammi sagittali e tabelle a doppia entrata</p> <p>s. Classificazioni di elementi mediante diagramma di Eulero-Venn, ad albero e di Carrol</p> <p>t. Scoperta del significato di intersezione</p>

8. Realizzare semplici indagini, raccogliere e rappresentare dati

- u.** Raccolta e registrazione di dati in tabella e in grafici (istogramma e ideogramma)
- v.** Lettura di grafici e tabelle
- w.** Individuazione della frequenza di un dato: la moda
- x.** Uso corretto dei termini “certo, possibile, impossibile”
- y.** Riconoscimento di eventi “certi, possibili, impossibili”
- z.** Quantificazione della probabilità che si verifichi un evento

SCIENZE

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.
- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.
- Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali.
- Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale.
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) Informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / contenuti)
UNITÀ N°1 ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	<ol style="list-style-type: none">1. Conoscere le fasi del metodo scientifico per studiare un fenomeno.2. Comprendere il concetto di materia.3. Conoscere gli stati della materia negli oggetti.4. Individuare la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà e descriverli nelle loro parti.5. Descrivere i principali fenomeni atmosferici (vento, nuvole, pioggia.)6. Comprendere il fenomeno della dilatazione termica dei metalli.7. Classificare i materiali in naturali e artificiali.8. Conoscere le proprietà dei materiali.9. Riconoscere i materiali utilizzati per la realizzazione di oggetti comuni.	<ol style="list-style-type: none">a. Il metodo sperimentale.b. Scienze diverse.c. Le molecole e la loro aggregazione nei solidi, liquidi e gas .d. Descrizione di semplici oggetti.e. La temperatura e sua incidenza sulle trasformazioni del tempo atmosferico .f. Il calore dilata i metalli.g. Materiali diversi.h. Come mescolare sostanze diverse per ottenere alcuni materiali (vetro, ceramica).i. Rigido/elastico, duro/morbido, trasparente, modellabile, cattivo/buon conduttore,j. Osservazione di oggetti presenti in aula.

UNITÀ N°2

OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO

1. Sperimentare i passaggi di stato dell'acqua
2. Riflettere sull'importanza dell'acqua e dell'aria per la sopravvivenza degli esseri viventi
3. Eseguire semplici esperimenti sull'aria
4. Acquisire comportamenti corretti per un uso consapevole dell'acqua
5. Conoscere le caratteristiche del suolo
6. Eseguire semplici esperimenti per individuare le sostanze che compongono il terreno e la loro capacità di far passare/non passare l'acqua
7. Realizzare manufatti con materiali diversi
8. Eseguire esperimenti sulle piante per comprendere come si nutrono e come traspirano

- a. Processo di solidificazione, fusione, evaporazione e condensazione.
- b. L'acqua dei mari, dei fiumi, dei laghi e delle falde acquifere: distinzione tra acqua dolce e acqua salata.
- c. Le proprietà dell'acqua.
- d. Composizione dell'aria.
- e. Le caratteristiche dell'aria.
- f. Il fenomeno della combustione.
- g. Come contribuire alla riduzione dello spreco di acqua nelle nostre case.
- h. Sostanze organiche ed inorganiche contenute nel terreno.
- i. Terreni permeabili ed impermeabili.
- j. Realizzazione di cartoncini augurali, sagome di cartone,
- k. Esperimenti nel laboratorio scientifico.

UNITÀ N°3

L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE

1. Conoscere le caratteristiche degli esseri viventi.
2. Riconoscere in una pianta i diversi tipi di fusto e di radice.
3. Conoscere le parti della pianta.
4. Comprendere il processo di produzione messo in atto da una pianta per nutrirsi.
5. Comprendere il processo di riproduzione di una pianta .
6. Comprendere il processo di adattamento delle piante all'ambiente.
7. Conoscere i diversi tipi di vegetali alimentari.
8. Classificare gli animali in vertebrati ed invertebrati.
9. Conoscere le caratteristiche dei vertebrati .
10. Conoscere le caratteristiche di alcuni invertebrati.
11. Conoscere come si difendono gli animali dal freddo e dai predatori.
12. Classificare gli animali in base al tipo di alimentazione.
13. Conoscere il processo di riproduzione degli animali.
14. Comprendere il concetto di ecosistema e conoscere le cause che possono alterarne gli equilibri.
15. Comprendere la relazione che lega animali e piante all'ambiente in cui vivono
16. Conoscere il funzionamento della catena alimentare

- a. Il ciclo vitale di ogni essere vivente.
- b. Fusto legnoso/non legnoso, legnoso e ramificato, flessibile (stelo).
- c. Radice a fittone, fascicolata, aerea.
- d. Le foglie: forma, margine e funzioni.
- e. Differenza tra esseri autotrofi ed eterotrofi .
- f. La fotosintesi clorofilliana.
- g. Le parti del fiore.
- h. Com'è fatto un seme.
- i. Dal fiore al frutto e al seme, dal seme alla pianta.
- j. Le fasi della riproduzione di una pianta: impollinazione e Fecondazione.
- k. Contributo degli insetti al processo di impollinazione.
- l. Piante grasse, con le spine, orticanti, caducifoglie, sempreverdi; fiori che si chiudono la sera o che ruotano durante il giorno.
- m. Caratteristiche del fico d'India.
- n. Legumi, ortaggi, erbe aromatiche.
- o. Animali con/senza scheletro.
- p. Le cinque classi dei vertebrati: mammiferi, uccelli, rettili, pesci e anfibi (metamorfosi della rana).
- q. Insetti (metamorfosi della farfalla), lombrico, coccinella, stella marina, granchio, polpo.
- r. Il letargo, la migrazione, ...
- s. Il fenomeno del mimetismo.
- t. Erbivori, carnivori, onnivori, insettivori, granivori.
- u. Vivipari, ovipari e ovovivipari.
- v. Caratteristiche dell'ecosistema terrestre ed acquatico.
- w. Cause che intervengono a modificare l'ambiente: eventi naturali (alluvioni, terremoti, ...) e intervento dell'uomo (disboscamento).
- x. Descrizione del prato.
- y. Produttori, consumatori primari/secondari/terziari, decompositori.
- z. La catena alimentare marina.

MUSICA

COMPETENZA CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (conoscenze / contenuti)

UNITÀ UNICA

MUSICA

- 1.** Utilizzare i gesti e il corpo, la voce e semplici strumenti musicali per esplorare ed improvvisare suoni ed articolazioni ritmiche, timbriche e vocali.
- 2.** Utilizzare i gesti e il corpo, la voce e semplici strumenti musicali per illustrare semplici storie anche attraverso la registrazione di semplici composizioni.
- 3.** Rilevare le caratteristiche del paesaggio sonoro.
- 4.** Elaborare forme libere di rappresentazione simbolica.
- 5.** Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi del linguaggio musicale.
- 6.** Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali.
- 7.** Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- 8.** Ascoltare musica di vario genere.
- 9.** Riprodurre e registrare semplici sequenze ritmiche.

- a.** I rumori e i suoni prodotti da diverse modalità di manipolazione di materiali e oggetti comuni.
 - b.** Suoni e rumori dei diversi ambienti (città, campagna).
 - c.** Scrittura dei suoni con simboli non convenzionali.
 - d.** La voce e il canto.
 - e.** Utilizzo di gesti/ suono.
 - f.** Ascolto guidato di brani musicali di vario genere.
 - g.** I parametri del suono (altezza, intensità, timbro).
 - h.** I suoni prodotti da strumenti musicali anche inventati.
 - i.** Classificazione dei suoni e dei rumori in ordine all'intensità.
 - j.** Conoscenza del pentagramma e dei simboli della notazione formale codificata.
 - k.** Introduzione al concetto di chiave musicale, battute, pause, tempi semplici di 2/4, 3/4, 4/4, chiave di violino.
 - l.** Ascolto guidato.
 - m.** Gli oggetti sonori.
 - n.** Il ritmo e l'improvvisazione ritmica.
 - o.** Riproduzione di semplici sequenze ritmiche con gesti/ suono o altro materiale.
 - p.** Canzoni in coro.
 - q.** Memorizzazione di testi e melodie vari. (anche Canti di Natale).
 - r.** Uso di semplici strumenti e oggetti sonori per produrre eventi sonori.
 - s.** Laboratorio di ascolto.
- Azioni sonore.

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA CHIAVE: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno

- Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
- Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.
- Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / contenuti)
UNITÀ N. 1 Esprimersi e comunicare	<ol style="list-style-type: none">1. Utilizzare la rappresentazione iconica per raccontare, esprimersi ed usare i colori in modo funzionale nelle produzioni individuali.2. Realizzare produzioni di vario tipo, utilizzando tecniche, materiali e strumenti diversi.3. Sperimentare tecniche diverse per realizzare prodotti grafici.4. Esprimere liberamente creatività, sentimenti ed emozioni per mezzo di produzioni personali.5. Produrre disegni utilizzando tecniche e strumenti vari.6. Utilizzare carta e materiali occasionali per produrre immagini originali con la tecnica del collage.	<ol style="list-style-type: none">a. Colori e forme.b. Tecniche varie di rappresentazione grafica.c. L'autunno nell'arte.d. L'inverno nell'arte.e. La primavera nell'arte.

<p>UNITÀ N. 2</p> <p>Osservare e leggere le immagini</p>	<p>1. Cogliere alcuni elementi del linguaggio delle immagini attraverso foto, immagini varie e/o visione di film.</p> <p>2. Cogliere alcuni elementi essenziali del linguaggio fumettistico</p>	<p>a. Lettura ed interpretazioni di immagini.</p> <p>b. Il fumetto.</p> <p>c. Illustrazioni di storie.</p> <p>d. Preparazione di addobbi per l'aula per le diverse ricorrenze.</p> <p>e. Preparazione di cartoncini augurali per le diverse ricorrenze.</p>
<p>UNITÀ N.3</p> <p>Comprendere apprezzare le opere d'arte</p>	<p>1. Operare una semplice lettura di alcune opere</p>	<p>a. Conoscenza e osservazione di riproduzioni di opere d'arte.</p>

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di *giocosport* anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / contenuti)
UNITÀ N°1 ESPRESSIONE CORPOREA	<ol style="list-style-type: none">1. Coordina il corpo con finalità mimico-espressive.2. Utilizza le potenzialità espressive del corpo per trasmettere contenuti emozionali.3. Si esprime e comunica con il corpo.4. Utilizza e rielabora creativamente giochi derivanti dalla tradizione popolare.5. Elabora ed esegue coreografie individuali e collettive.6. Coordina ed utilizzare diversi schemi motori combinati fra loro.7. Partecipa attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri8. Utilizza in forma originale e creativa schemi motori e posturali.9. Elabora ed esegue sequenze di movimento individuali e collettive.10. .	<ol style="list-style-type: none">a. I movimenti, le andature i giochi di ruolo.b. La mimica; i giochi espressivi; le drammatizzazioni.c. La danza libera e quella organizzatad. I giochi motori che implicano motricità fine, controllo della postura e del movimento.e. I giochi di ruolo.f. La respirazione e la corsa.g. L'equilibrio e la plasticità corporea.h. I movimenti liberi e quelli organizzati

<p>UNITÀ N°2 IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 2. Conosce e condivide regole di gioco 3. Utilizza abilità motorie in forma singola, a coppie e in squadra. 4. Rispetta le regole della competizione sportiva; accetta la sconfitta con equilibrio, manifestando senso di responsabilità. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Alcuni tipi di gioco-sport. b. la collaborazione costruttiva, il rispetto e la valorizzazione degli altri nelle attività di gruppo. c. L'utilità e valore delle regole nelle diverse attività. d. L'utilizzo adeguato delle abilità motorie in forma singola, a coppie, anche in forma di gara. e. Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità.
<p>UNITÀ N°3 SALUTE E BENESSERE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assume comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti. 2. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio e altrui benessere psico-fisico. <p>Gli obiettivi settimanali ricalcheranno quelli proposti dal progetto Jom</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. L' utilizzo di spazi e attrezzature in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni b. Applicare comportamenti igienico-alimentari adeguati alle situazioni in aula e in palestra.

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

**UNITÀ DI
APPRENDIMENTO**

**OBIETTIVI APPRENDIMENTO
(Abilità specifiche/saper fare)**

**ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO
(Conoscenze / contenuti)**

UNITÀ N°1
TECNOLOGIA

VEDERE E OSSERVARE

1. Osservare oggetti e il loro funzionamento
2. Comprendere e seguire indicazioni
3. Leggere semplici tabelle, mappe, diagrammi

PREVEDERE E IMMAGINARE

4. Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti

INTERVENIRE E TRASFORMARE

5. Eseguire interventi di decorazione seguendo semplici procedure
6. Realizzare oggetti utilizzando materiali di diverso tipo e descriverne la sequenza delle operazioni

- a. Osservazione di oggetti di uso comune
- b. Modello si analisi di un oggetto
- c. I materiali.
- d. Il legno
- e. La carta
- f. Il vetro
- g. Eseguire semplici procedure
- h. Lettura di tabelle, mappe e diagrammi
- i. Decorazione di cartoncini, biglietti augurali
- j. Realizzazione di manufatti con materiali di diverso tipo, anche riciclati, e descrizione della sequenza operativa necessaria per realizzarli

UNITÀ N°2

INFORMATICA

VEDERE E OSSERVARE

1. Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica
2. Conoscere le funzioni dei diversi tipi di applicazioni informatiche
3. Conoscere le funzioni dei tasti principali della tastiera

PREVEDERE E IMMAGINARE

4. Comprendere le funzioni e il funzionamento dei principali elementi meccanici di un computer: parte Hardware
5. Comprendere le funzioni e il funzionamento di alcune periferiche del computer
6. Usare internet per reperire informazioni utili prima di un'uscita

INTERVENIRE E TRASFORMARE

7. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un programma di utilità
8. Eseguire semplici procedure
9. Utilizzare un'applicazione informatica
10. Conoscere e utilizzare le principali funzioni del sistema operativo in uso

- a. Individuazione di un'applicazione attraverso l'interfaccia grafica situata sul desktop e conoscenza delle principali funzioni ad essa connessa
- b. Applicazioni informatiche per giocare, ascoltare musica, ritoccare fotografie, ricevere informazioni
- c. Freccie direzionali, shift, alternate graphics, caps-lock, backspace, canc
- d. L'hard disk, memoria RAM E ROM, scheda video e audio
- e. Il modem, lo scanner, il masterizzatore
- f. Utilizzo di un motore di ricerca per scaricare da Internet un programma (Google)
- g. Indirizzi utili per la ricerca (www.girotondo.com; www.pimpo.com; www.mediasoft.it/dinosauri)
- h. Apertura/chiusura di programmi, apertura di file e cartelle, creazione/salvataggio di un file, stampa di documenti, salvataggio di informazioni raccolte in rete
- i. Utilizzo di software didattici per l'apprendimento delle diverse discipline
- j. Conoscenza delle principali funzioni del programma Paint
- k. Utilizzo del programma di videoscrittura Word e del correttore degli errori presenti in un testo
- l. Utilizzo delle principali funzioni per modificare un testo (colore/dimensione/tipo di carattere, formattazione, uso del grassetto)
- m. Utilizzo di WordArt e ClipArt per abbellire un testo
- n. Utilizzo di alcuni strumenti in uso nella LIM
L'ora del codice (coding, code-week...)

RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZA CHIAVE: **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei cristiani.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI APPRENDIMENTO (Abilità specifiche/saper fare)	ARGOMENTI D'INSEGNAMENTO (Conoscenze / contenuti)
UNITÀ N°1 <u>SCOPRIRE DIO</u>	1) DIO E L'UOMO 1. Ricostruire le tappe fondamentali del cammino del popolo d'Israele, conoscendo le figure più importanti della storia del popolo ebraico. 2) LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 1. Conoscere la risposta biblica agli interrogativi sull'origine dell'universo e della vita e quella della scienza e distinguere la specificità dei campi d'azione. 2. Conoscere la struttura del libro sacro per ebrei e cristiani, le tappe che hanno portato alla sua composizione.	a. Accoglienza b. Chi, come, quando, perché...a scuola imparo. c. Cercare Dio...nella natura. d. La risposta dei miti. e. Tracce di antiche religioni. f. Dove, quando e perché? g. L'"origine" nei testi sacri. h. La risposta della Bibbia...è questa. i. Gli scienziati e il Big bang. j. La Bibbia e gli scienziati. k. Che cos'è la Bibbia? l. È una vera biblioteca. m. Bibbia storia di salvezza. n. Abramo...uomo di fede! o. Giacobbe...e i suoi dodici figli. p. Giuseppe il salvatore.

<p>UNITÀ N°2 <u>NASCE IL SALVATORE</u></p>	<p>1) LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI 1. Ricostruire le tappe fondamentali della vita di Gesù nel contesto storico, sociale, politico e religioso del tempo a partire dai Vangeli.</p> <p>2) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 1. intendere il senso religioso del natale a partire dalle narrazioni evangeliche e della vita della Chiesa.</p> <p>3) I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1. Scoprire che pace, giustizia e diritti sono alla base della vita umana.</p>	<p>a. Terra di Canaan: Palestina...nei documenti. b. L’ambiente naturale...dei luoghi “vissuti” da Gesù. c. In viaggio d. Il Natale...secondo Luca. e. Natale in coding.</p>
<p>UNITÀ N°3 <u>GESÙ IL VOLTO DI DIO</u></p>	<p>1) DIO E L’UOMO 1. Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo.</p> <p>2) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 1. Individuare significative espressioni di architettura e arte cristiana per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nei secoli.</p> <p>3) I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1. Confrontarsi con l’attualità e scoprire negli insegnamenti della Chiesa proposte di scelte responsabili e attente.</p>	<p>a. Gesù lungo le rive del lago...con gli Apostoli. b. Gesù a Cafarnao. c. Miracoli a...Cafarnao.</p>
<p>UNITÀ N°4 <u>MORTE E RISURREZIONE DI GESÙ</u></p>	<p>1) DIO E L’UOMO 1. Conoscere Gesù di Nazaret crocifisso e risorto testimoniato dai cristiani come Emmanuele e Messia.</p> <p>2) IL LINGUAGGIO RELIGIOSO 1. Riconoscere i segni cristiani della Pasqua e identificare simboli e significati essenziali delle celebrazioni pasquali.</p> <p>3) I VALORI ETICI E RELIGIOSI 1. Riconoscere nel gesto di Gesù di donare la vita, l’espressione massima di risposta alla violenza con l’amore e la non-violenza.</p>	<p>a. A Gerusalemme i luoghi...della Pasqua di Gesù. b. I giorni della Passione.</p>

UNITÀ N°5
LA COMUNITÀ
CRISTIANA

1) DIO E L'UOMO

1. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa cattolica sin dalle origini.

2) LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI

1. Decodificare i principali significati dell'iconografia cristiana.

3) I VALORI ETICI E RELIGIOSI

1. Riconoscere il valore del dialogo.

- a. Nel giorno del Signore...la Messa.
- b. Il Battesimo...dopo un lungo cammino.
- c. Le prime comunità
- d. Saulo di Tarso.
- e. Paolo, primo missionario.
- f. I cristiani incontrano l'impero romano
- g. Il Colosseo, luogo di martirio.
- h. Le catacombe.
- i. L'Editto di Costantino.
- j. L'editto di Teodosio.
- k. Il monachesimo rinnova la Chiesa.
- l. La famiglia dei cristiani
- m. Il Credo dei cristiani
- n. I fratelli ortodossi.
- o. Le icone.
- p. Una Chiesa che cambia.
- q. I francescani.
- r. I fratelli della riforma.
- s. La pala della riforma.
- t. Il Concilio Vaticano II.
- u. La Chiesa incontra e ascolta.
- v. Tanti luoghi...per pregare.

COMPETENZE TRASVERSALI

- Fare uso di materiali conoscitivi per esemplificare, generalizzare
- Separare gli elementi conoscitivi evidenziandone relazioni, principi organizzativi
- Relativizzare le proprie opinioni
- Interpretare e riorganizzare informazioni
- Utilizzare metodi di lavoro efficaci
- Mettere in pratica il pensiero creativo personalizzandolo e adattando strategie in modo da renderle efficaci
- Applicare il metodo disciplinare anche in altri ambiti non disciplinari
- Sapersi adattare a nuove situazioni con atteggiamento positivo sia cognitivo che sociale
- Saper concepire modalità d'azione diversamente strutturate e personalizzate per raggiungere uno scopo

L' AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

- Valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni
- Promozione della consapevolezza del proprio modo di apprendere
- Attuazione di interventi adeguati nei riguardi delle diversità
- Problematizzazione, esplorazione e scoperta

MEDIAZIONE DIDATTICA

METODI E STRATEGIE

- Sensibilizzazione all'apprendimento collaborativo
- Realizzazione di percorsi in forma di laboratori
- Lezione frontale
- Lavoro in coppie
- Lavoro di gruppo per fasce di livello
- Lavoro di gruppo per fasce eterogenee
- Lavoro del gruppo classe coordinato dall'insegnante
- Lavoro di gruppo
- Brain storming
- Problem solving
- Discussione guidata
- Attività laboratoriali
- Circle time

MEZZI E STRUMENTI

- Libri di testo
- Testi didattici di supporto
- Biblioteca
- Schede predisposte dall'insegnante
- Drammatizzazione
- Computer e LIM
- Uscite sul territorio
- Visite guidate
- Giochi
- Esperimenti
- Roleplaying

VALUTAZIONE

<p>VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Iniziale ○ Intermedia ○ Finale ○ In itinere (coerente con la tipologia e il livello delle prove dell'unità di apprendimento svolta in classe) 	<p>La valutazione verrà considerata come parte integrante del processo di insegnamento-apprendimento, sarà funzionale alle finalità e agli obiettivi educativi e didattici definiti inizialmente e terrà conto dei seguenti aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● raggiungimento degli obiettivi formativi e cognitivi, in termini di abilità raggiunte e grado di acquisizione delle competenze ● progressi compiuti rispetto alla situazione di partenza ● interesse ed impegno nello studio <p>Le tipologie degli strumenti di verifica utilizzati saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● colloqui/interrogazioni, opportunamente integrati da osservazioni sistematiche ● significative; ● questionari; ● prove scritte soggettive (prove descrittive); ● prove scritte oggettive o strutturate; ● prove scritte semi strutturate.
		<p>Il “recupero, consolidamento, potenziamento” avverrà per mezzo di “correttivi” da introdurre nel caso in cui non tutti gli allievi abbiano raggiunto gli obiettivi prefissati all'interno dell'UdA. I correttivi potranno essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'uso di test alternativi, per offrire all'allievo una presentazione diversa del contenuto; - gli esercizi ad uso individuale, che hanno lo scopo di rendere più familiare il contenuto del libro di testo allo studente; - le schede, in cui vengono riassunti sinteticamente i punti essenziali dell'unità didattica e semplificati termini, fatti e concetti; - la ripetizione dell'argomento da parte dell'insegnante o di un allievo che già lo padroneggi; - il materiale audiovisivo, preparato dall'insegnante con schemi, mappe concettuali, fotografie, diapositive, filmati, l'uso appropriato delle tecnologie multimediali; - il tutoring “correttivo”, che consiste in un coinvolgimento individuale affidato, ad esempio, ad uno studente che padroneggi bene un determinato argomento.
<p>L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenterà uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione verrà utilizzata come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo.</p>		

