



Curricolo per la classe II D

UNA SCUOLA ATTRAENTE

seconda tappa

a.s. 2011/2012

DATI IDENTIFICATIVI

ANNO SCOLASTICO: 2011/2012

DESTINATARI: alunni della classe II D

DOCENTI : ins. **Angela G. Landi**

INTRODUZIONE

“Rendere l’apprendimento più attraente” è uno degli obiettivi definiti dal Consiglio Europeo che nel 2002 elaborò un programma di lavoro circa gli obiettivi dei sistemi di istruzione e formazione in Europa. E’ un obiettivo che intendiamo assumere quale nucleo significativo del presente piano di studi. La scuola come luogo della gioia, dell’interesse, dell’apertura all’altro, del sorriso, della crescita comune, nella quale la costruzione della conoscenza è motivazione interna. Alla base di una tale concezione di scuola c’è un senso antropologico di uomo-persona che respinge l’idea di un individuo che obbedisce ciecamente a leggi dettate dalla causalità lineare, ma intende l’uomo come persona, come sistema aperto agli altri, che stabilisce relazioni libere e vitali con ciò che lo circonda. Crescita comune, libertà, condivisione, relazione diventano altrettante parole che rendono significativo il percorso che stiamo per intraprendere, e che gli forniscono il giusto orizzonte di senso, altrimenti la scuola diventa il luogo della noia e della demotivazione, dei saperi astratti che passano indifferenti nelle menti degli allievi senza lasciare alcun segno, senza diventare seme di crescita e di trasformazione.

Altra fondamentale parola chiave è “consapevolezza”, in considerazione del fatto che le Indicazioni Nazionali delineano quali competenze l’alunno debba acquisire. Se la competenza può essere definita come “la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e di metodo nella diverse situazioni della vita, in termini di responsabilità, autonomia, responsabilità, consapevolezza”, compito del presente piano di studio sarà di delineare un percorso *per imparare a guardare il mondo in modo consapevole*: consapevolezza delle relazioni logiche – spaziali – temporali che legano gli avvenimenti; consapevolezza del modo più opportuno per raccontare la realtà e l’immaginario attraverso i vari linguaggi che l’uomo ha a disposizione, consapevolezza delle diverse funzioni e strutture che il testo può assumere, nella più ampia consapevolezza del proprio cammino di crescita. Si farà ampio uso di simbologie grafiche e di organizzatori anticipati che guidino gli alunni nel passaggio dalla realtà alla sua rappresentazione: il percorso sarà sempre dall’esperienza alle forme grafico-simboliche, alla relativa verbalizzazione.

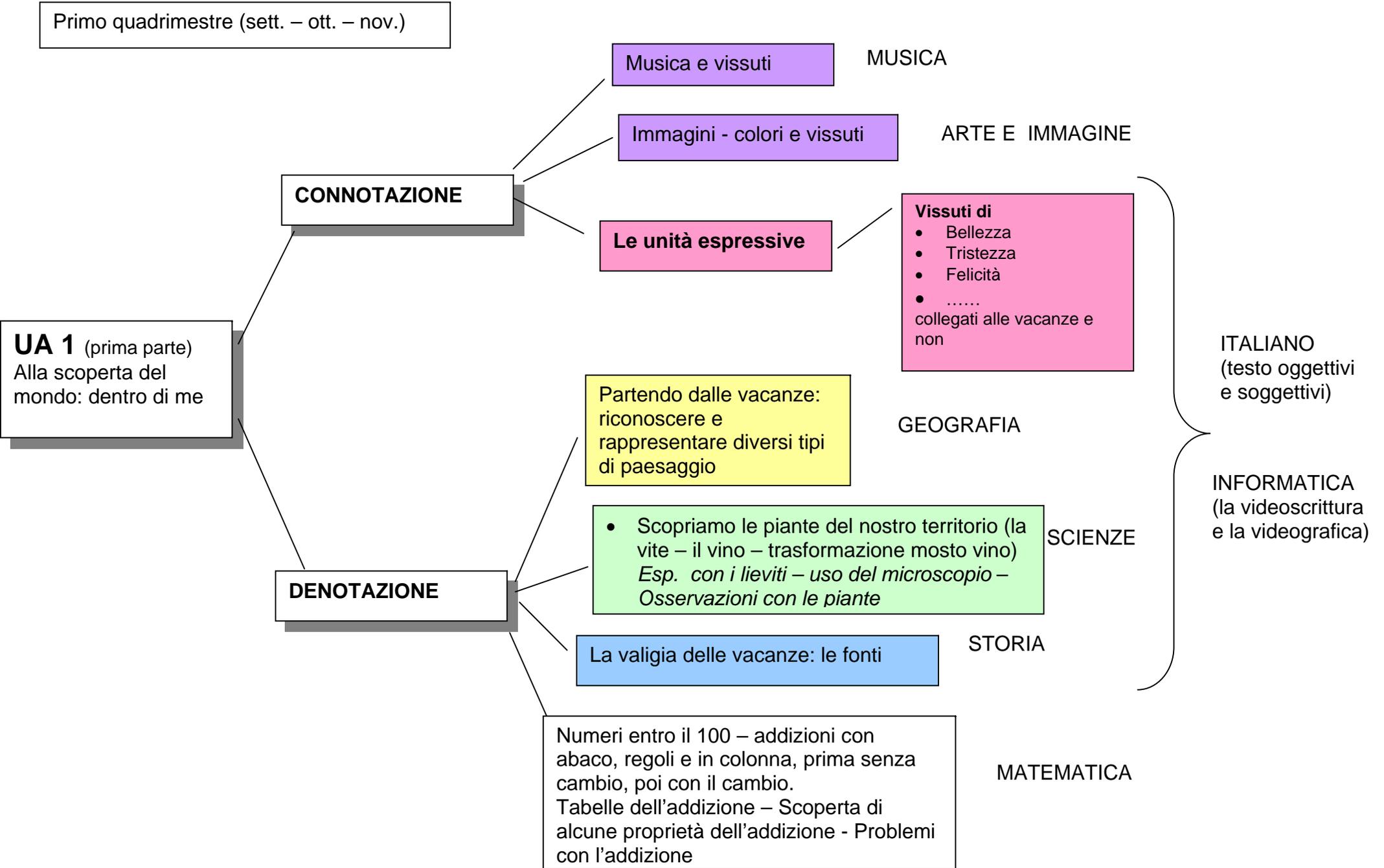
(Le attività proposte per storia, geografia e scienze sono contenute nel libro di testo per la classe II **“Orsa Minore”** – Ed La Scuola)

Alle competenze, agli **obiettivi di apprendimento** e agli **obiettivi operativi** seguono **attività, mezzi e strumenti, metodologia e verifica.**

Al fine di evitare la frammentazione dei saperi, gli obiettivi di apprendimento sono stati organizzati in **due unità di apprendimento**:

	TITOLO	OBIETTIVO FORMATIVO	PERIODO
UA n.1	Alla scoperta del mondo: dentro di me e intorno a me	<p>Saper osservare e descrivere la realtà dal punto di vista soggettivo. Saper identificare il vissuto relativo alle proprie esperienze ed esprimerlo attraverso il linguaggio delle immagini e la lingua scritta, prendendo coscienza dei propri vissuti di fronte alla realtà.</p> <p>Saper osservare e descrivere la realtà dal punto di vista oggettivo utilizzando relazioni logiche e spaziali.</p>	Primo quadrimestre
UA n.2	Alla scoperta del mondo delle storie	Essere consapevoli dello scorrere del tempo e saper riconoscere i singoli elementi narrativi di un'esperienza oggettiva o soggettiva.	Secondo quadrimestre

Primo quadrimestre (sett. – ott. – nov.)



UA 1 (prima parte)
Alla scoperta del mondo: dentro di me

CONNOTAZIONE

Musica e vissuti
MUSICA

Immagini - colori e vissuti
ARTE E IMMAGINE

Le unità espressive

Vissuti di
• Bellezza
• Tristezza
• Felicità
•
collegati alle vacanze e non

ITALIANO
(testo oggettivi e soggettivi)

DENOTAZIONE

Partendo dalle vacanze:
riconoscere e rappresentare diversi tipi
di paesaggio
GEOGRAFIA

• Scopriamo le piante del nostro territorio (la vite – il vino – trasformazione mosto vino)
Esp. con i lieviti – uso del microscopio – Osservazioni con le piante
SCIENZE

La valigia delle vacanze: le fonti
STORIA

Numeri entro il 100 – addizioni con abaco, regoli e in colonna, prima senza cambio, poi con il cambio.
Tabelle dell'addizione – Scoperta di alcune proprietà dell'addizione - Problemi con l'addizione
MATEMATICA

INFORMATICA
(la videoscrittura e la videografica)

Primo quadrimestre: dic. – genn.

CONNOTAZIONE

I suoni dell'ambiente. Suoni naturali e artificiali

MUSICA

Rappresentazione di ambienti con tecniche diverse
Il punto di vista

ARTE E IMMAGINE

Descrizione di personaggi e ambienti che ci circondano

Descrizione personaggi + descrizioni ambienti
unione con giustapposizione

ITALIANO (testo oggettivi e soggettivi)

DENOTAZIONE

- Gli elementi naturali e artificiali dell'ambiente (*cartellone*)
- Scopriamo gli ambienti e impariamo a rappresentarli: il punto di vista, le impronte, traduzione in simboli, la legenda (il plastico, le mappe, le piante) – *Plastico dell'aula*

GEOGRAFIA

I diversi tipi di paesaggio e l'attività umana

SCIENZE

- Il tempo **scorre** e noi lo misuriamo: il calendario e l'orologio
- Scopriamo il nostro passato: raccolta e **descrizione** di oggetti che documentano il nostro passato
- Il tempo **trasforma**: relazioni causa-fatto

STORIA

UA 1 (seconda parte)
Alla scoperta del mondo: intorno a me (relazioni logiche – spaziali - temporali)

MATEMATICA

Sottrazioni con abaco, regoli e in colonna, prima senza prestito, poi con il prestito.
Tabelle della sottrazione – Problemi con la sottrazione

INFORMATICA (la videoscrittura e la videografica)

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

ITALIANO

Le scelte pedagogico-didattiche e metodologiche che sottendono le attività proposte nel presente piano di studi sono fatte nell'ottica di un insegnamento /apprendimento che

- è scientificamente fondato;
- si basa sui concetti e sulle relazioni tra concetti più che sulle nozioni (per questo l'uso di mappe);
- si fonda sull'imparare facendo (per questo le molte proposte di laboratorio) e sull'imparare ad imparare (per impostare sin da subito un metodo di studio che non sia solo quello di leggere e ripetere informazioni, anche in considerazione della sovrabbondanza e dell'obsolescenza dei contenuti che connota la nostra società)

In particolare, per quel che concerne l'italiano, non è più pensabile affidare la didattica della lingua italiana all'improvvisazione, a una serie di attività slegate tra loro, non accomunate da un'idea progettuale unitaria, scientificamente fondata che prenda in considerazione gli studi della linguistica, della semiologia, della socio-linguistica, nella consapevolezza che la scrittura è un atto sociale e che occorre considerare un concetto allargato e dinamico di testo, nel quale il lettore non ha una funzione passiva e la scrittura è un'attività di costruzione consapevole di scopi, funzioni e struttura della stessa.

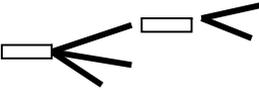
A scrivere s'impara, dunque, non solamente nel senso tecnico del termine. Una volta che l'alunno ha acquisito, in prima classe, la strumentalità dello scrivere, inizia per lui il percorso più difficile e, se vogliamo, più affascinante e appassionante, quello di "imparare a scrivere". Imparare a scrivere testi diversi per struttura, funzionamento, scopo...

Occorre che chi scrive abbia ben chiaro perché e per chi scrive e si costruisca, innanzitutto, la struttura del testo che intende comporre. Non è pensabile che l'alunno inizi a scrivere senza avere prima delineato l'itinerario che intende seguire, il suo "progetto" di testo. E questa è una consapevolezza essenziale sin dall'inizio della prima classe. Qui si riporta in modo schematico cosa si intende per funzione e struttura del testo.

LA FUNZIONE

Testo per chiarire la realtà (informare, riferire, spiegare, esporre...)	funzione denotativa
Testo per esprimere vissuti e raccontare l'immaginario	funzione connotativa
Testo per agire sugli altri e per fare	funzione pragmatico-sociale

LA STRUTTURA

Strutturare dati nel tempo (Se è presente solo il narrare si hanno i testi narrativi)	narrare	
Strutturare dati nello spazio (spazio reale o figurato) (Se è presente solo il descrivere si hanno i testi descrittivi)	descrivere	
Strutturare dati secondo rapporti logici	argomentare	

La colonna a destra riporta la simbologia utilizzata: si tratta di mediatori didattici che permettono all'alunno di rappresentare graficamente le relazioni temporali, spaziali o logiche che legano i concetti presenti nel testo che si intende realizzare.

Nel corrente anno scolastico si imposteranno sin dall'inizio i testi in maniera corretta a seconda della loro struttura e funzione, utilizzando le simbologie sopra riportate. Il percorso sarà il seguente: dall'esperienza alla rappresentazione grafica, alla successiva verbalizzazione che all'inizio sarà effettuata in forma orale, e poi, via via che l'alunno diviene sempre più sicuro nell'utilizzo della lingua scritta, anche in forma scritta. Ciò permette di lavorare anche in funzione della acquisizione delle abilità di studio.

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
ITALIANO	<p>L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazione, discussione...) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Legge e comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali,</p> <p>Produce testi (di invenzione, per lo studio, per comunicare) legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi manipolandoli, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli (parafrasi e riscrittura).</p> <p>Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato argomento utili per l'esposizione orale e la memorizzazione</p> <p>Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge</p>	<p>A - Ascoltare e parlare A3 Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. A2 Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.</p> <p>B – Leggere B1 Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. B2 Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.</p> <p>C - Scrivere C1 Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). C2 Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).</p> <p>D - Riflettere sulla lingua D1 Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.</p>

OBIETT. DI APPRENDIM.	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A3 – B1 – B2 C1 – C2	<p>LA LINGUA IN FUNZIONE CONNOTATIVA:</p> <p>1) vissuti e costruzione di unità espressive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere semplici testi rilevando le unità espressive, i vissuti e dati che le connotano (dal testo allo schema). • Comporre testi connotativi che siano frutto di un processo di elaborazione creativa, attraverso la cosciente organizzazione dei dati in funzione di un vissuto (dallo schema al testo). 	<p>Partendo dalle vacanze appena trascorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per capire e produrre unità espressive (nuclei fortemente connotativi che si possono succedere nel racconto): <ul style="list-style-type: none"> - letture di brevi unità espressive con ricerca dei dati sensoriali - disegno che connota attraverso i colori e le immagini una particolare esperienza soggettiva - trasformazione di ogni elemento dell'immagine in dato dell'unità espressiva - trasformazione in testo (testi che connotano momenti di paura, bellezza, gioia, noia... momenti delle vacanze o altri episodi significativi delle giornate degli alunni)
A3 – B1 – B2 C1 – C2	<p>2) descrizione soggettiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere semplici testi rilevando collegamenti spaziali e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi) • Produrre semplici testi scritti di tipo connotativo utilizzando schemi di tipo descrittivo 	<p>PER LA DESCRIZIONE CONNOTATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrizione degli ambienti osservati usando i dati di posizione. - Descrizione di persone all'interno di un ambiente - Uso del discorso diretto - Unione delle descrizioni (ambiente + persona + discorso diretto) usando la giustapposizione
A3 – B1 – B2 - C1 – C2	<p>LA LINGUA IN FUNZIONE DENOTATIVA Leggere e produrre semplici testi scritti di natura storica, geografica, scientifica</p> <p>Descrizione oggettiva - Leggere e produrre semplici testi scritti di tipo denotativo utilizzando schemi di tipo logico e spaziale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dal testo allo schema: lettura di semplici testi denotativi e produzione dello schema - Dallo schema al testo: produzione dello schema, utilizzando gli opportuni collegamenti logici – spaziali, temporali e conseguente stesura del testo denotativo.
A3 – B1 – B2 - C1 – C2	<p>RIFLESSIONE LINGUISTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convenzioni ortografiche 	<p>PER LA DESCRIZIONE DENOTATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservazione finalizzata del proprio ambiente. Schema descrittivo e stesura del relativo testo denotativo. (dallo schema al testo - dal testo allo schema)
D1	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di frase (semplice, complessa, nucleare), predicato e argomenti: rilevare nel testo la funzione di parole e frasi per produrre riflessioni a livello morfologico e sintattico • La punteggiatura 	<p>Consolidamento della conoscenza delle convenzioni ortografiche: digrammi, trigrammi, è verbo – e congiunzione, uso dell'h...</p> <p>Esecuzione di canti per le difficoltà ortografiche (da "Grammaticanto")</p> <p>Individuazione nel testo di frasi semplici. Individuazione di: GS – GP – S + P = frase minima – espansioni – Individuare nomi e art.</p> <p>I segni di punteggiatura: uso del punto, della virgola, del punto e virgola (gioco della macchina fotografica), del punto esclamativo, interrogativo, dei punti di sospensione, dei due punti (per elencare, spiegare, al posto di perché-perciò, per introdurre il discorso diretto).</p> <p>Uso del software Didapages per creare un libro interattivo da usare alla LIM.</p>

STRUMENTI

- Scatole, cartoncini, colori, cartelloni...
- Postazione multimediale con collegamento Internet – Lavagna Interattiva Multimediale
- Software: Didapages per la costruzione del libro interattivo della grammatica – software varioper il consolidamento ortografico da www.ivana.it e www.vbscuola.it
- Schede didattiche autonomamente costruite
- CD audio “Grammaticanto”
- Fotocamera
- LIM

AREA STORICO-GEOGRAFICA

Le attività di **storia, geografia** (e **scienze**), utilizzando contenuti essenziali, mireranno alla costruzione graduale delle strutture concettuali più importanti dei vari ambiti disciplinari

Ci si propone di

- lavorare per **concetti e relazioni di concetti** (altrimenti lo studio è solo contenutismo, astrattismo, memorizzazione...)
- insegnare **a imparare a studiare (“imparare ad imparare”** in considerazione dell’attuale sovrabbondanza e obsolescenza dei contenuti) – “Imparare ad imparare” è una delle 8 competenze chiave per l’apprendimento permanente (Raccomandazione del parlamento Europeo e del Consiglio - 18/12/2006), e delle 8 competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell’istruzione obbligatoria ¹.
- utilizzare il metodo euristico-laboratoriale (nella consapevolezza che “Imparare facendo” è il modo migliore di imparare)

Fonadamentale sarà il lavoro sulle abilità di studio Nel lavoro quotidiano si farà ampio uso **simbologie grafiche** e di **organizzatori anticipati** che guidino gli alunni nel passaggio dalla realtà alla sua rappresentazione: il percorso sarà sempre dall’osservazione e dall’esperienza (secondo lo specifico punto di vista della disciplina) alle forme grafico-simboliche, alla relativa verbalizzazione.

Gli organizzatori anticipati² si chiamano così perché vengono forniti dall’insegnante prima che lo studente legga il testo, ma si possono usare anche in senso inverso: partendo dall’esperienza o dal testo e organizzando la conoscenza/esperienza in forme simboliche. In letteratura vengono

¹ D.M. 139 /2007 – Allegato 2 del doc. tecnico: le otto competenze chiave di cittadinanza sono: imparare ad imparare, progettare, comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare l’informazione.

² Gli organizzatori anticipati sono uno strumento organizzativo specifico per la didattica, che si è dimostrato efficace per tutti gli alunni. Mostrare visivamente le idee chiave può aiutare gli studenti che hanno difficoltà a organizzare le informazioni.

Gli organizzatori anticipati aiutano gli studenti a vedere direttamente come le idee sono organizzate all’interno di un testo o di un concetto; essi possono poi applicare questa struttura alle loro proprie idee. In altre parole, questo strumento permette loro di comprendere meglio le relazioni tra un complesso di idee o di organizzare le informazioni, facilitando così la ritenzione mnemonica e la rievocazione. Infine, gli organizzatori anticipati forniscono rappresentazioni concrete per strutturare idee astratte e aiutare gli

definiti come “mezzi di rappresentazione visiva della conoscenza ossia un modo di strutturare l’informazione o di organizzare gli aspetti più importanti di un argomento in uno schema che utilizza le definizioni”. Lo schema può essere vuoto o parzialmente compilato e in tal caso si chiede agli studenti di aggiungere le informazioni mancanti. La loro funzione è quella di far comprendere meglio le relazioni tra le idee e per questa ragione vengono considerati uno strumento efficace per tutti gli alunni.

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
STORIA	<p>Usa la linea del tempo per collocare un fatto.</p> <p>L'alunno conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Organizza la conoscenza e sa raccontare i fatti studiati.</p>	<p>A - Organizzazione delle informazioni A1 Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. A2 Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali.</p> <p>B - Uso dei documenti B1 Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.</p> <p>D - Produzione D1 Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni</p>
GEOGRAFIA	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità.</p>	<p>A - Orientamento A1 Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici.</p> <p>C - Linguaggio della geo-graficità C1 Rappresentare oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante.</p>

studenti a vedere la gerarchia o la sequenza dei concetti. Gli organizzatori anticipati sono stati sviluppati sulla base della teoria di Ausubel dell’apprendimento verbale significativo, secondo cui, quando gli studenti incontrano materiale riguardo al quale hanno poche conoscenze pregresse, il loro apprendimento migliora se hanno un metodo strutturato e chiaro per organizzare le informazioni. Promuovendo le strategie di strutturazione cognitiva degli studenti migliorano anche le loro abilità di apprendere e ritenere nuove informazioni. Per utilizzarli efficacemente occorre usarli con **continuità, coerenza e creatività** . (cfr M. MIELE, Didattica integrata e strategie di intervento in classe, ”Quaderni del Dipartimento di Scienze pedagogiche e didattiche”, n. 6, 2007, pp. 143-168 e BAXENDELL B.W., Gli organizzatori anticipati: rappresentazioni visive delle idee chiave, “Difficoltà di apprendimento”, vol. 8, n.4, aprile 2003, pp. 475-488)

	<p>Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici. Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (montagna, collina, pianura, mare)</p>	<p>D - Paesaggio D1 Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. D2 Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano il proprio paesaggio.</p>
--	--	--

STORIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
B1	Distinguere alcuni tipi di fonte: la valigia delle vacanze	<p>- Partendo dalle vacanze appena trascorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> Per comprendere il concetto di fonte quale oggetto che ci aiuta a ricostruire il nostro passato: l'insegnante porta in classe una valigia con alcuni oggetti delle sue vacanze. Cosa ci fanno capire quegli oggetti? Anche i bambini portano a scuola alcuni oggetti delle loro vacanze. Cosa ci fanno capire? Costruzione di una tabella degli oggetti portati a scuola, differenziando documenti scritti, reperti, fonti visive.
D1	Individuare rapporti temporali e di causalità tra fatti e situazioni	- Il tempo trasforma : relazioni temporali – relazioni causa-effetto con l'utilizzo della freccia del perché-perciò. Produzione del relativo testo denotativo. Individuazione delle trasformazioni operate dall'uomo.
A1	Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni.	-Il tempo score : lettura dell'orologio (le ore, i minuti, i secondi. Costruzione di un orologio con il cartoncino)

GEOGRAFIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
D1 A1	Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio	<p>I DIVERSI TIPI DI PAESAGGIO</p> <p>- Partendo dalle vacanze appena trascorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> Per imparare a riconoscere i diversi tipi di paesaggio e a comprendere il concetto di ambiente: - Partendo da foto, cartoline, immagini varie delle vacanze degli alunni distinguere ambienti di montagna, pianura, collina, mare, città. Per ognuno:

<p>D1 – D2</p> <p>C1</p>	<p>Il proprio territorio con la distribuzione dei più evidenti e significativi elementi fisici e antropici..</p> <p>Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione: primi approcci alla carta geografica. Le piante, le legende, i punti cardinali</p>	<p>1 lettura dell'immagine 2 ricreare la struttura dell'immagine numerando e distinguendo le parti dell'immagine e i costituenti dell'immagine 3 schema descrittivo 4 produzione del testo denotativo (ved. Descrizione denotativa per la lingua italiana)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni-stimolo sul rapporto uomo-ambiente derivate dall'osservazione delle immagini <p>IL NOSTRO AMBIENTE (LA COLLINA) - Disegno e ricostruzione del territorio anche attraverso un cartellone, distinguendo elementi fisici e antropici</p> <p>IMPARIAMO A RAPPRESENTARE GEOGRAFICAMENTE GLI AMBIENTI - Impariamo a rappresentare gli ambienti: il punto di vista, le impronte, traduzione in simboli, la legenda (il plastico, le mappe, le piante). Dalla ricostruzione della propria aula in tre dimensioni, alla conseguente trasformazione in pianta. Percorsi.</p>
--------------------------	---	--

STRUMENTI

- Postazioni multimediali
- Lavagna Interattiva Multimediale
- Software vario da www.vbscuola.it (in particolare da "I giochi di Elspet e Jos "Costruisci linee del tempo" – "La macchina delle parole")
- Scatole, strisce, cartelloni, colori, colla...
- Schede didattiche autonomamente costruite
- Fotocamera

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

Per le attività di matematica si farà uso di una metodologia di tipo laboratoriale. Gli alunni manipoleranno materiali vari per acquisire le conoscenze necessarie.

Le attività di **informatica** saranno sempre in relazione alle **attività di italiano, storia, geografia, scienze, matematica**: si utilizzeranno **giochi didattici** (da www.vbscuola.it e i Giochi di Elspet e Jos scaricabili da www.vbscuola.it o da www.impariamoascrivere.it).

I **minisiti** del sito della scuola (www.scuoladegasperi.it) saranno usati per archiviare e documentare alcune attività significative.

Si utilizzerà infine il software **Micromondi** per avvicinare gli alunni al linguaggio di programmazione Logo

Le attività con il software Micromondi sono finalizzate all'applicazione della **pedagogia di Papert**, inventore del linguaggio **Logo**, tramite il software **Micromondi Junior**. E' noto che Papert credeva nell'inversione epistemologica: da imparare per usare a usare per imparare. Con tale software il computer è utilizzato come **tutee** (lavoratore forzato) e diventa possibile far usare ai bambini un linguaggio di programmazione che prevede una scrittura di comandi in sequenza impostati per strutturare una procedura per far compiere una qualsiasi azione a un piccolo automa che, nel caso di Micromondi, è una **tartarughina**.

La particolarità di Micromondi Junior è che dà ai bambini la possibilità di impostare una sequenza logica, quindi una procedura, **invece che con comandi scritti con semplici icone**.

Se, per esempio, per far procedere lungo una certa direzione una tartaruga/forma (ad esempio un cavallo) in Micromondi devo scrivere una particolare procedura che vede alternarsi i comandi **daiforma** al comando **avanti** e al comando **aspetta**, in Micromondi Junior lo **zainetto** della tartaruga/forma (corrispondente alla pagina della procedura) conterrà una serie di icone messe in sequenza: **timone** per cambiare direzione, **passi** per procedere in avanti, **orologio** per aspettare... Il bambino può impostare le sue procedure provando a variare i valori dei passi o dell'attesa e creare delle vere e proprie animazioni. Non solo raffina la sua manualità, ma inizia a procedere per prove ed errori, prova diverse strategie e potenzia le sue abilità logiche e organizzative, semplicemente giocando con la tartaruga.

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà. - Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. - Affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni - Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti a un unico ambito) mantenendo il controllo sia sul processo 	<p>A - Numeri</p> <p>A1 Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo entro il 100 e per salti di due e di tre.</p> <p>A2 Leggere e scrivere i numeri naturali entro il 100, con la consapevolezza del valore delle cifre in relazione alla loro posizione; confrontarli e ordinarli sulla retta.</p> <p>A3 Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali entro il 100 e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>A5 Riconoscere situazioni problematiche nell'esperienza quotidiana, utilizzando strategie per risolverle.</p>

	<p>risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento seguito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impara a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi, grazie ad attività laboratoriali. - Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. - Riconosce che gli oggetti possono apparire diversi a seconda dei punti vista. - Utilizza rappresentazioni di dati adeguate e le sa utilizzare in situazioni significative per ricavare informazioni. - Impara a riconoscere situazioni di incertezza e ne parla con i compagni iniziando a usare le espressioni "è più probabile", "è meno probabile" e, nei casi più semplici, dando una prima quantificazione. 	<p>B - Spazio e figure</p> <p>B1 Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati.</p> <p>B2 Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.</p> <p>C - Relazioni, misure, dati e previsioni</p> <p>C1 Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà.</p> <p>C2 Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p> <p>C3 Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>
<p>SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI</p>	<p>Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti</p> <p>Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, schematizza, identifica relazioni spazio/temporali, misura, utilizza concetti basati su semplici relazioni con altri concetti, argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni, prevede alternative, ne produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato</p> <p>Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato</p>	<p>A - Sperimentare con oggetti e materiali</p> <p>A1 Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni.</p> <p>A2 Provocare trasformazioni variandone le modalità</p> <p>B - Osservare e sperimentare sul campo</p> <p>B1 Osservare, descrivere, confrontare piante e animali, cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi.</p> <p>C - L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>C2 Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.</p>
<p>TECNOLOGIA</p>	<p>È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p>	<p>A - Esplorare il mondo fatto dall'uomo</p> <p>A5 Utilizzare semplici materiali digitali.</p>

	<p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p> <p>Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</p>	<p>A7 Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.</p> <p>A3 Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p>
--	--	---

MATEMATICA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
<p>A1 – A2 – A3</p>	<p>Numeri e operazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente quantità numeriche attribuendo il numero alla quantità e viceversa - Contare,confrontare e ordinare i numeri naturali fino a 100 - Identificare numeri pari / dispari - Conoscere,leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale sia in cifra che in parola fino al terzo ordine (h,da,u) - Conoscere ed eseguire addizioni,sottrazioni tra numeri naturali, con metodi,strumenti e tecniche diverse - Verbalizzare le procedure di calcolo e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle (algoritmo) - Conoscere ed applicare alcune proprietà dell'addizione - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali - Eseguire addizioni , sottrazioni in colonna con un cambio 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di un abaco con palline di plastilina per il consolidamento del concetto di decina - Conoscenza e scrittura dei numeri oltre il 20 - Scrittura dei numeri oltre il 20 con i regoli e con l'abaco - Scomposizione dei numeri - Ordinamento dei numeri - Uso dei BAM: scoperta del centinaio - Costruzione del centinaio con i regoli e sull'abaco - Esecuzione di addizioni fino a 100 con i regoli e con l'abaco - Esecuzione di addizioni fino a 100 con i regoli e con l'abaco, prima senza cambio, poi con il cambio - Esecuzione di addizioni fino a 100 in colonna con il cambio - Esecuzione di sottrazioni fino a 100 con i regoli e con l'abaco, prima senza prestito, poi con il prestito - Esecuzione di sottrazioni fino a 100 in colonna con il prestito - Costruzione della macchina delle operazioni - Completamento di tabelle dell'addizione, della sottrazione - Scoperta di alcune proprietà delle operazioni. Strategie di calcolo veloce.

<p>A5</p>	<p>Problemi - Analizzare situazioni problematiche vissute e/o matematiche, cercare soluzioni facendo ricorso alla creatività, formulando ipotesi e congetture, proponendo soluzioni - Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizione, sottrazione, moltiplicazione - Analizzare e comprendere il testo di un problema matematico - Risolvere problemi utilizzando opportune strategie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso di software didattico multimediale per i numeri, l'addizione e la sottrazione entro il 100 - Esecuzione di diversi canti sui numeri, sull'addizione e sulla sottrazione - Uso della LIM per consolidare le conoscenze acquisite - Esecuzione di problemi con l'addizione partendo da situazioni problematiche reali - Esecuzione di problemi con la sottrazione partendo da situazioni problematiche reali
<p>B1 – B2</p>	<p>Spazio e figure - Localizzare figure e punti nel reticolo - Eseguire percorsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione di percorsi e localizzazione di punti in un reticolo - Giochi didattici motori su reticolo e coordinate
<p>C1 – C2 – C3</p>	<p>Relazioni, dati, previsioni - Classificare oggetti e figure in base ad una o più proprietà - In vari contesti individuare, descrivere e costruire relazioni significative, riconoscendo analogie e differenze - Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini - Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli con opportuni grafici - Riconoscere situazioni certe e incerte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Classificazioni di vario genere in base a uno a più criteri - Raccolta di dati e rappresentazione attraverso istogrammi

SCIENZE

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
C2	<ul style="list-style-type: none"> - Definizione elementare di ambiente e sue trasformazioni - Descrivere un ambiente esterno mettendolo in relazione con l'attività umana - Riferire con chiarezza ciò che si è scoperto durante l'esplorazione di un ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione del nostro ambiente. Creazione di un cartellone con elementi fisici e antropici, rilevazione delle trasformazioni operate dall'uomo, prima consapevolezza delle relazioni logiche – spaziali – temporali che legano gli elementi dell'ambiente.
B1 A1 – A2	<ul style="list-style-type: none"> - Varietà di forme e trasformazioni nelle piante familiari all'allievo. - Riconoscere le parti nella struttura delle piante - Impostare semplici esperimenti, ricercando ipotesi e verificandole 	<ul style="list-style-type: none"> - Scopriamo le piante del nostro ambiente. Raccolta dei dati in tabella e in uno schema descrittivo – logico. Successiva trasformazione in testo denotativo orale o scritto. - Semplici esperimenti con le piante (per scoprire l'importanza della luce e dell'acqua per la loro crescita) e con i lieviti (legati alla fermentazione che porta alla trasformazione del mosto in vino)
B1	<ul style="list-style-type: none"> - Varietà di forme e comportamenti negli animali. - Osservare e descrivere comportamenti di difesa/offesa negli animali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scopriamo gli animali del nostro ambiente. Raccolta dei dati in tabella e in uno schema descrittivo – logico. Successiva trasformazione in testo denotativo orale o scritto.

TECNOLOGIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A3	<ul style="list-style-type: none"> - Collaborare per un progetto comune. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di oggetti vari, cartelloni per le diverse attività scolastiche, biglietti d'auguri o semplici lavori per le festività e per le discipline (costruzione: abaco, macchina delle operazioni – plastici vari...)
A5 A7	<ul style="list-style-type: none"> - La videoscrittura e la videografica: utilizzo dei programmi Paint e Word e inserimento di immagini nei testi -Utilizzo di giochi didattici, Internet, Micromondi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del programma Word per la scrittura di alcuni testi al PC: formattare un testo, inserire un'immagine, inserire ClipArt e WordArt - Uso del programma Paint. Per Micromondi: <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le tre barre degli strumenti di Micromondi Junior e la pagina vuota. • Usare gli strumenti del disegno per disegnare su una pagina vuota • Inserire una tartaruga e saperne cambiare la forma usando la barra delle forme • Cambiare la dimensione alle forme create • Timbrare le forme

		<ul style="list-style-type: none">• Creare nuove pagine• Inserire bottoni per spostarsi da una pagina all'altra • Copiare una forma esistente nella barra delle forme e modificarla nel riquadro del disegno• Aprire lo zainetto della tartaruga/forma e impostare le istruzioni in sequenza per far alternare le forme• Aprire lo zainetto di una forma e impostare la sequenza di icone passi e icone aspetta per far muovere la tartaruga lungo una direzione
--	--	--

STRUMENTI

Abaco costruito con das e plastilina, la macchina delle operazioni, postazione multimediale, LIM, software didattico da www.vbscuola.it , schede didattiche autonomamente costruite, fotocamera, lettore CD, cartoncini, scatole, colla...

METODOLOGIA

- **Didattica laboratoriale**

Si farà ricorso preferibilmente ad una **didattica laboratoriale** per una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare, intendendo il laboratorio non solo come luogo fisico ma anche come **luogo mentale**, concettuale e procedurale, dove si adotta il metodo del “compito reale”.

Si farà uso delle **nuove tecnologie** che fungono da amplificatore delle capacità cognitive, espressive, comunicative. **In particolare si utilizzerà la LIM**, non per se stessa, ma per compiere un salto di qualità in considerazione del fatto che l’uso delle nuove tecnologie a scuola ha trasformato la relazione comunicativa tra insegnanti e studenti, modificando gli stili di apprendimento, le strategie formative, le metodologie educative. Le LIM possono, in effetti, introdurre un potenziale di innovazione profondo per la didattica e la comunicazione formativa.

- **Gruppi di lavoro**

Le attività saranno spesso svolte per **piccoli gruppi di alunni** all’interno del gruppo classe per favorire da un lato **la personalizzazione** del lavoro scolastico, permettendo a ciascun alunno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall’altro la capacità di **collaborare** (nel gruppo e tra i gruppi) per un obiettivo comune.

- **Costruttivismo**

Progettare un ambiente in cui gli alunni costruiscono la propria conoscenza lavorando insieme ed usando una molteplicità di strumenti comunicativi ed informativi (i nuovi **strumenti tecnologici** in particolare) significa creare un ambiente di **apprendimento costruttivista** nel quale si costruisce il sapere collaborando e cooperando

- **Cooperative learning**

All’interno del gruppo e tra i gruppi, l’impegno di alunni e docenti, finalizzato al raggiungimento di nuove **abilità e conoscenze** attraverso la **condivisione** del proprio lavoro, porterà a modalità di **apprendimento collaborativo** caratterizzato dai seguenti elementi:

- superamento della rigida distinzione dei ruoli tra insegnante/alunno
- il docente diventa un facilitatore dell’apprendimento
- superamento del modello trasmissivo della conoscenza
- il sapere si **costruisce** insieme in una “**comunità di apprendimento**”

-

TEMPI

PRIMO QUADRIMESTRE

CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ✓ Costruire unità espressive e verbalizzare (dallo schema al testo)
- ✓ Rilevare in un testo il vissuto e i dati che lo connotano (dal testo allo schema)
- ✓ Descrizione connotativa di ambienti e persone
- ✓ Descrizione oggettiva di ambienti - anche per attività di geografia e scienze (dall'osservazione, al disegno suddiviso in piani, allo schema, al testo)
- ✓ Scrivere rispettando le convenzioni ortografiche e la punteggiatura
- ✓ Usare il discorso diretto
- ✓ Conoscere ed analizzare la frase (soggetto, predicato ed espansioni) individuando la frase minima
- ✓ Conoscere e analizzare nomi e articoli (maschile, femminile, singolare, plurale)
- ✓ Riconoscimento di rapporti di causa-effetto in eventi, situazioni, testi e produzione del relativo schema logico (dal testo allo schema e dallo schema al testo)

- ✓ Riconoscere e usare simboli in una pianta
- ✓ Riconoscere elementi naturali e artificiali

- ✓ Riconoscere e descrivere fonti
- ✓ Leggere l'orologio

- ✓ Conoscere i numeri oltre il 20
- ✓ Operare con i numeri oltre il 20 (ordinamento, scomposizione)
- ✓ Operare con i numeri fino a 100 (addizioni con e senza cambio e sottrazioni con e senza prestito)
- ✓ Risolvere situazioni problematiche

- ✓ Dagli esperimenti e dall'osservazione, alla produzione di schemi riassuntivi dell'esperienza.

MODALITA' DI VERIFICA

- Per l'accertamento degli obiettivi di apprendimento delle diverse discipline:
 - osservazioni
 - esercitazioni orali
 - esercitazioni pratiche
 - esercitazioni scritte

Secondo quadrimestre

CONNOTAZIONE

Raccontiamo storie con i suoni

MUSICA

Rappresentazione di racconti attraverso il disegno e il colore

ARTE E IMMAGINE

La linea del tempo e le unità espressive

- Costruzione di linee del tempo per raccontare esperienze personali e storie fantastiche
- Inserimento di unità espressive
- Costruzione di fiabe

UA 2

Alla scoperta del mondo delle storie

DENOTAZIONE

L'uomo, l'ambiente e le modificazioni apportate dall'uomo nel tempo nel proprio territorio. Rapporto causa-effetto Il rispetto dell'ambiente. *Costruzione del plastico delle Murge.*

GEOGRAFIA

ITALIANO (testo oggettivi e soggettivi)

Il clima: raccolta periodica dei dati. Creazione istogramma Vita visibile e invisibile nel giardino della scuola

SCIENZE

INFORMATICA (la videoscrittura e la videografica)

MATEMATICA

La moltiplicazione e le tabelline: Tabelle a doppia entrata - schieramenti - moltiplicazione come addizione ripetuta - memorizzazione di tabelline - moltiplicazioni in colonna senza cambio e con il cambio - tabelle della moltiplicazione - Problemi con la moltiplicazione

Il tempo racconta: *costruzione del libro della storia personale* utilizzando il materiale raccolto nell'UA precedente

STORIA

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
ITALIANO	<p>L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazione, discussione...) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Legge e comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali,</p> <p>Produce testi (di invenzione, per lo studio, per comunicare) legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi manipolandoli, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli (parafrasi e riscrittura).</p> <p>Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato argomento utili per l'esposizione orale e la memorizzazione</p> <p>Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge</p>	<p>A - Ascoltare e parlare A1 Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.</p> <p>B – Leggere B1 Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. B3 Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>C - Scrivere C1 Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). C2 Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).</p> <p>D - Riflettere sulla lingua D2 Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. D3 Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</p>

ITALIANO

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 – B1 – C1 – C2	LINGUA IN F. DENOTATIVA - Leggere e produrre testi di storia, geografia, scienze, ...	TESTI DENOTATIVI -Fruizione e produzione di testi narrativi denotativi di scienze (es: la crescita delle piantine realizzata in classe), geografia (es: verbalizzazione delle trasformazioni operate nel nostro territorio, partendo dall'osservazione diretta e dai cartelloni o plastici realizzati – cartellone dell'ambiente – plastici dell'aula e del territorio), di storia (es: verbalizzazione delle osservazioni relative alla trasformazione che il tempo opera sugli oggetti e sulle persone, collegate al lavoro per la costruzione del libro della storia personale)
A1 – B1 – B3 - C1 – C2	LINGUA IN F. CONNOTATIVA - Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione (narrare) e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi). - Costruire unità espressive, connotandole tramite tecniche varie - Produrre testi di tipo narrativo (connotativi) per la creazione di fiabe e per raccontare di esperienze personali... - Inserire le unità espressive realizzate nella linea del tempo	TESTI CONNOTATIVI -Costruzione di linee del tempo per raccontare esperienze personali e storie fantastiche -Costruzione di unità espressive connotate in vari modi: in particolare con l'uso dei dati sensoriale e del discorso diretto. -Inserimento di unità espressive nella favola -Costruzione di fiabe: Il percorso operativo si divide in tre fasi : Fase 1: LA STRUTTURA DELLE FIABE A - SMONTAGGIO DI FIABE NOTE (Cappuccetto Rosso, Hansel e Gretel, Biancaneve...) con l'individuazione della seguente struttura - situazione iniziale – il protagonista entra in azione – azione dell'antagonista / danneggiamento del protagonista – azione dell'eroe / salvataggio del protagonista – sconfitta dell'antagonista / vittoria finale B – INVENTIAMO UNA FIABA Si proporrà: ❖ Creazione di fiabe libere individuali, seguendo la struttura individuata ❖ Data la situazione iniziale (o un'altra parte delle struttura) gli alunni continuano la fiaba ❖ Dati i personaggi , creazione della fiaba. ❖ Scrittura di una fiaba di gruppo : scrittura di una fiaba, seguendo la struttura individuata, dividendo la classe in gruppi. Ogni gruppo cura una parte della fiaba, dopo aver deciso insieme i contenuti da inserire nella struttura. Ogni sequenza della fiaba viene assegnata ad un gruppo di 4/5 bambini che suddividono la sequenza in una favola più approfondita con l'aggiunta di unità espressive e descrizioni . Queste nuove unità espressive sono verbalizzate individualmente da ogni componente del gruppo. Mettendo poi insieme prima questi testi e poi i testi di ogni gruppo si compone il racconto completo

		<p>C - TRADUZIONE DA UNA FORMA TESTUALE A UN’ALTRA: dal testo al copione Gli alunni scelgono una delle fiabe prodotte individualmente e scrivono il copione</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Traduzione della fiaba in breve copione ➤ Costruzione di un teatrino di cartoncino con i relativi personaggi ➤ Rappresentazione finale (di ogni alunno alla classe) <p>Fase 2: UTILIZZO DEL SOFTWARE “COSTRUISCI UNA FIABA”</p> <p>Software di libero utilizzo. Si può giocare on-line all’indirizzo: http://www.impariamoascrivere.it/giochi_flash.php?gioco=fiaba oppure è possibile scaricarlo dal sito www.vbscuola.it (progetti --> i giochi di Elspet e Jos), per poterlo usare off-line sul proprio PC.</p> <p>Con questo gioco è possibile costruire una fiaba scrivendo i testi e scegliendo personaggi e ambienti tra quelli disponibili (per farlo basta cliccare con il mouse e trascinare l’ambiente o il personaggio scelto nell’apposito riquadro). Ci sono cinque scene da costruire, una per ogni parte della struttura della fiaba.</p> <p>Alla fine è possibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modificare • Rivedere la fiaba costruita, animando le scene con una bacchetta magica • Salvare il lavoro • Stampare <p>Si utilizzeranno le schede didattiche che fanno parte del gioco, prima di passare all’attività al computer.</p> <p>Con l’aiuto di tali schede gli alunni scrivono la fiaba. Dopo averla scritta, nel gioco “Costruisci una fiaba”, trovano gli stessi personaggi e gli stessi ambienti. In questo modo è possibile ricreare la fiaba al computer, salvarla, stamparla e rivederla animata grazie alla “magia” del computer.</p> <div data-bbox="1624 861 2072 1189" style="text-align: center;"> </div> <p>Fase 3: PPT E PLASTILINA</p> <p>Si sceglie una delle fiabe create nelle fasi precedenti, preferibilmente la fiaba di gruppo. L’attività prevede:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La costruzione dei personaggi della fiaba, utilizzando la plastilina colorata 2. La creazione degli ambienti usando materiale di vario genere
--	--	---

<p>D2 – D3</p>	<p>RIFLESSIONE LINGUISTICA</p> <p>- Rilevare nel testo la funzione delle parole per produrre riflessioni a livello morfologico.</p>	<p>3. Ogni sequenza della fiaba viene divisa in scene successive e, per ogni scena, si decidono musiche di sottofondo, effetti sonori, dialoghi... da inserire, secondo il seguente canovaccio:</p> <table border="1" data-bbox="1025 328 1744 715"> <thead> <tr> <th>SEQUENZE</th> <th>SCENE</th> <th>DIALOGHI</th> <th>SOTT. MUSICALE</th> <th>EFFETTI SONORI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">Sequenza 1</td> <td>Scena 1</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Scena 2</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Scena 3</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Sequenza 2</td> <td>.....</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sequenza 3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>.....</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>4. Si provvede, quindi, a ricreare, scena per scena, gli ambienti con i relativi personaggi e a fotografarli utilizzando una macchina fotografica digitale.</p> <p>5. Tutte le voci e gli effetti sonori sono registrati al computer per la loro trasformazione in file audio.</p> <p>6. Si assemblano, infine, immagini, suoni, musiche, testi, tramite il programma PowerPoint per la creazione del documento multimediale.</p> <p>RIFLESSIONE LINGUISTICA</p> <p>-Individuazione, all'interno della frase, di alcune parti del discorso: la preposizione - l'aggettivo – il verbo (dopo aver riportato la frase in un semplice schema che aiuti a comprendere la relazione logica che lega le varie parti)</p> <p>- Libro alla LIM con Didapages</p>	SEQUENZE	SCENE	DIALOGHI	SOTT. MUSICALE	EFFETTI SONORI	Sequenza 1	Scena 1	Scena 2	Scena 3	Sequenza 2				Sequenza 3								
		SEQUENZE	SCENE	DIALOGHI	SOTT. MUSICALE	EFFETTI SONORI																																	
Sequenza 1	Scena 1																																			
	Scena 2																																			
	Scena 3																																			
Sequenza 2																																						
																																						
Sequenza 3																																							
.....																																							

AREA STORICO-GEOGRAFICA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
STORIA	<p>Usa la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico.</p> <p>L'alunno conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</p> <p>Organizza e rappresenta la conoscenza, tematizzando e usando semplici categorie.</p>	<p>A - Organizzazione delle informazioni A1 Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.</p> <p>B - Uso dei documenti B1 Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.</p> <p>C - Strumenti concettuali e conoscenze C1 Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole.</p> <p>D - Produzione D1 Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni</p>
GEOGRAFIA	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici.</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità.</p> <p>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.</p>	<p>B - Carte mentali B1 Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante.</p> <p>C - Linguaggio della geo-graficità C1 Rappresentare oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante.</p> <p>D - Paesaggio D1 Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. D2 Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano il proprio territorio.</p>

STORIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
B1 C1 D1 A1	-Trasformazioni di uomini, oggetti, ambienti connesse al trascorrere del tempo. -Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali. -Osservare e confrontare oggetti e persone di oggi con quelli del passato (il tutto finalizzato alla costruzione del libro della storia personale)	-Dopo aver raccolto materiale vario relativo alla propria infanzia, si passa alla costruzione del libro della storia personale. -Classificazione del materiale raccolto (testimonianza, reperto, documento scritto, fonte visiva..) -Inserimento nel libro della storia personale formando vari capitoli: "La nascita / L'albero genealogico / I primi mesi di vita / Da uno a due anni / Da 3 a 5 anni / I miei 6-7anni" -Costruzione della linea del tempo della propria vita -Utilizzo del programma di videoscrittura Word per scrivere alcune pagine del libro della storia personale con inserimento di ClipArt e WordArt Il libro sarà regalato da ogni alunno alla propria mamma, nel giorno della relativa festa.

GEOGRAFIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
D1 – D2	Il proprio territorio con la distribuzione dei più evidenti e significativi elementi fisici e antropici e le loro trasformazioni nel tempo. Rilevare le interconnessioni tra gli elementi presenti nell'ambiente.	IL NOSTRO TERRITORIO (LE MURGE) - Costruzione del plastico del nostro territorio: le Murge. - Individuare le relazioni tra gli elementi del territorio e visualizzarle con opportuni simbologie grafiche (rapporti logici – spaziali – temporali) - Costruzione di uno schema che riporti le informazioni principali opportunamente collegate. - Conseguente stesura del testo
B1 – C1	Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione: primi approcci alla carta geografica. Le piante, le legende, i punti cardinali	IMPARIAMO A RAPPRESENTARE GEOGRAFICAMENTE GLI AMBIENTI - Dal plastico (fotografato dall'alto) alla mappa, trasformando gli elementi principali in simboli geografici.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>MATEMATICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà. - Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. - Affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni - Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti a un unico ambito) mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento seguito - Impara a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi, grazie ad attività laboratoriali. - Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. - Descrive e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. - Utilizza rappresentazioni di dati adeguate e le sa utilizzare in situazioni significative per ricavare informazioni. - Impara a riconoscere situazioni di incertezza e ne parla con i compagni iniziando a usare le espressioni "è più probabile", "è meno probabile" e, nei casi più semplici, dando una prima quantificazione. 	<p>A - Numeri A4 Avviare alla conoscenza delle tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 ed eseguire consapevolmente le operazioni con i numeri naturali mediante gli algoritmi.</p> <p>A5 Riconoscere situazioni problematiche nell'esperienza quotidiana, utilizzando strategie per risolverle.</p> <p>B - Spazio e figure B3 Riconoscere e denominare figure geometriche. B4 Disegnare figure geometriche.</p> <p>C - Relazioni, misure, dati e previsioni C3 Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. C4 Misurare segmenti utilizzando unità arbitrarie.</p>

<p>SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI</p>	<p>Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti</p> <p>Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, schematizza, identifica relazioni spazio/temporali, misura, utilizza concetti basati su semplici relazioni con altri concetti, argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni, prevede alternative, ne produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato</p> <p>Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato</p>	<p>A - Sperimentare con oggetti e materiali A2 Provocare trasformazioni variandone le modalità</p> <p>B - Osservare e sperimentare sul campo B2 Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale</p> <p>C - L'uomo, i viventi e l'ambiente C2 Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.</p>
<p>TECNOLOGIA</p>	<p>È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p> <p>Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</p>	<p>A - Esplorare il mondo fatto dall'uomo A5 Utilizzare semplici materiali digitali.</p> <p>A7 Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.</p> <p>A3 Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p>

MATEMATICA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A4	Numeri - Conoscere ed eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni tra numeri naturali, con metodi, strumenti e tecniche diverse - Eseguire moltiplicazioni	- Costruire tabelle a doppia entrata per l'acquisizione del concetto di moltiplicazione - Esecuzione di moltiplicazioni come addizione ripetuta - Esecuzione di moltiplicazione con gli schieramenti - Costruzione di tabelline - Costruzione del personaggio Supermat per la memorizzazione delle tabelline - Memorizzazione di tabelline - Esecuzione di moltiplicazioni in colonna senza cambio e con il cambio - Completamento di tabelle della moltiplicazione - Uso di software didattico multimediale per l'acquisizione delle tabelline - Uso della LIM per consolidare le conoscenze acquisite
A5	Problemi - Analizzare situazioni problematiche vissute e/o matematiche, cercare soluzioni facendo ricorso alla creatività, formulando ipotesi e congetture, proponendo soluzioni - Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizione, sottrazione, moltiplicazione - Analizzare e comprendere il testo di un problema matematico - Risolvere problemi utilizzando opportune strategie	- Esecuzione di problemi con la moltiplicazione partendo da situazioni problematiche reali
B3 – B4	Spazio e figure - Descrivere gli elementi significativi di una figura geometrica solida o piana e identificare se possibile gli eventuali elementi di simmetria - Riconoscere e rappresentare linee, regioni utilizzando strumenti idonei - Misurare utilizzando unità di misura arbitrarie e non	- Rappresentazioni grafiche con la simmetria - Misurazioni di oggetti vari con misure arbitrarie e non
C3 – C4	Relazioni, dati, previsioni - Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli con opportuni grafici - Riconoscere situazioni certe e incerte	Giochi didattici sulla probabilità

SCIENZE

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
C2	- Descrivere un ambiente esterno mettendolo in relazione con l'attività umana - Riferire con chiarezza ciò che si è scoperto durante l'esplorazione di un ambiente	- Osservazione del nostro ambiente. Creazione di un plastico con elementi fisici e antropici, rilevazione delle trasformazioni operate dall'uomo, prima consapevolezza delle relazioni logiche – spaziali – temporali che legano gli elementi dell'ambiente.
B2 A2	- Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema - Impostare semplici esperimenti, ricercando ipotesi e verificandole	- Alla scoperta del giardino della scuola: vita visibile e vita invisibile (piante, animali batteri..)

TECNOLOGIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A3	- Collaborare per un progetto comune.	- Costruzione di oggetti vari, plastici per le diverse attività scolastiche, biglietti d'auguri o semplici lavori per le festività e per le discipline (costruzione: supermat, teatrino...)
A5 A7	- La videoscrittura e la videografica: utilizzo del programma Word e inserimento di immagini nei testi -Utilizzo di giochi didattici, Internet, Micromondi.	- Uso del programma Word per la scrittura di alcuni testi al PC: formattare un testo, inserire un'immagine, inserire ClipArt e WordArt - Uso del programma Paint. Per Micromondi: <ul style="list-style-type: none"> • Ruotare la testa della tartaruga utilizzando l'icona timone • Aprire lo zainetto della tartaruga e alternare forme diverse alle icone di passi e di aspetta per far muovere una forma lungo una direzione • Fermare il movimento di una tartaruga/forma al contatto di un certo colore • Usare le icone giulapenna – sulapenna <ul style="list-style-type: none"> • Inserire scritte e modificarne colore e dimensione carattere • Creare musiche e inserirle nella pagina

MEZZI E STRUMENTI

Postazioni multimediali con collegamento ad Internet – Software didattico da www.vbscuola.it - Lavagna Interattiva Multimediale – Fotocamera - Lettore CD - Schede didattiche autonomamente costruite – CD audio “Grammaticanto”...

METODOLOGIA

- **Didattica laboratoriale**

Si farà ricorso preferibilmente ad una **didattica laboratoriale** per una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare, intendendo il laboratorio non solo come luogo fisico ma anche come **luogo mentale**, concettuale e procedurale, dove si adotta il metodo del “compito reale”.

Si farà uso delle **nuove tecnologie** che fungono da amplificatore delle capacità cognitive, espressive, comunicative. **In particolare si utilizzerà la LIM**, non per se stessa, ma per compiere un salto di qualità in considerazione del fatto che l’uso delle nuove tecnologie a scuola ha trasformato la relazione comunicativa tra insegnanti e studenti, modificando gli stili di apprendimento, le strategie formative, le metodologie educative. Le LIM possono, in effetti, introdurre un potenziale di innovazione profondo per la didattica e la comunicazione formativa.

- **Gruppi di lavoro**

Le attività saranno spesso svolte per **piccoli gruppi di alunni** all’interno del gruppo classe per favorire da un lato **la personalizzazione** del lavoro scolastico, permettendo a ciascun alunno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall’altro la capacità di **collaborare** (nel gruppo e tra i gruppi) per un obiettivo comune.

- **Costruttivismo**

Progettare un ambiente in cui gli alunni costruiscono la propria conoscenza lavorando insieme ed usando una molteplicità di strumenti comunicativi ed informativi (i nuovi **strumenti tecnologici** in particolare) significa creare un ambiente di **apprendimento costruttivista** nel quale si costruisce il sapere collaborando e cooperando

- **Cooperative learning**

All’interno del gruppo e tra i gruppi, l’impegno di alunni e docenti, finalizzato al raggiungimento di nuove **abilità e conoscenze** attraverso la **condivisione** del proprio lavoro, porterà a modalità di **apprendimento collaborativo** caratterizzato dai seguenti elementi:

- superamento della rigida distinzione dei ruoli tra insegnante/alunno
- il docente diventa un facilitatore dell’apprendimento
- superamento del modello trasmissivo della conoscenza
- il sapere si **costruisce** insieme in una “**comunità di apprendimento**”

TEMPI

SECONDO QUADRIMESTRE

CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ✓ Produrre semplici favole relative alla propria esperienza, oggettiva o soggettiva, e verbalizzare
- ✓ Ricostruire eventi e collocarli in ordine temporale.
- ✓ Riconoscere e costruire la favola di semplici storie

- ✓ Inserire in una favola un'unità espressiva e verbalizzare
- ✓ Scrivere favole (favola + unità espressive) rispettandone la struttura
- ✓ Conoscere e analizzare alcune parti del discorso (verbo, aggettivo, preposizione)

- ✓ Riconoscimento di rapporti temporali, descrittivi e di causa-effetto in eventi, situazioni, testi e produzione del relativo schema logico (dal testo allo schema e dallo schema al testo)
- ✓ Completare schemi semivuoti per il riconoscimento di relazioni logiche, spaziali, temporali

- ✓ Operare con i numeri fino a 100 (moltiplicazioni)
- ✓ Conoscere le tabelline
- ✓ Risolvere situazioni problematiche

- ✓ Dagli esperimenti e dall'osservazione, alla produzione di schemi riassuntivi dell'esperienza.

MODALITA' DI VERIFICA

- Per l'accertamento degli obiettivi di apprendimento delle diverse discipline:
 - osservazioni
 - esercitazioni orali
 - esercitazioni pratiche
 - esercitazioni scritte