



Curricolo per la classe III

UNA SCUOLA ATTRAENTE

terza tappa

a.s. 2012/2013

Ins. 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 III **“Orsa Minore”** – Ed La Scuola)

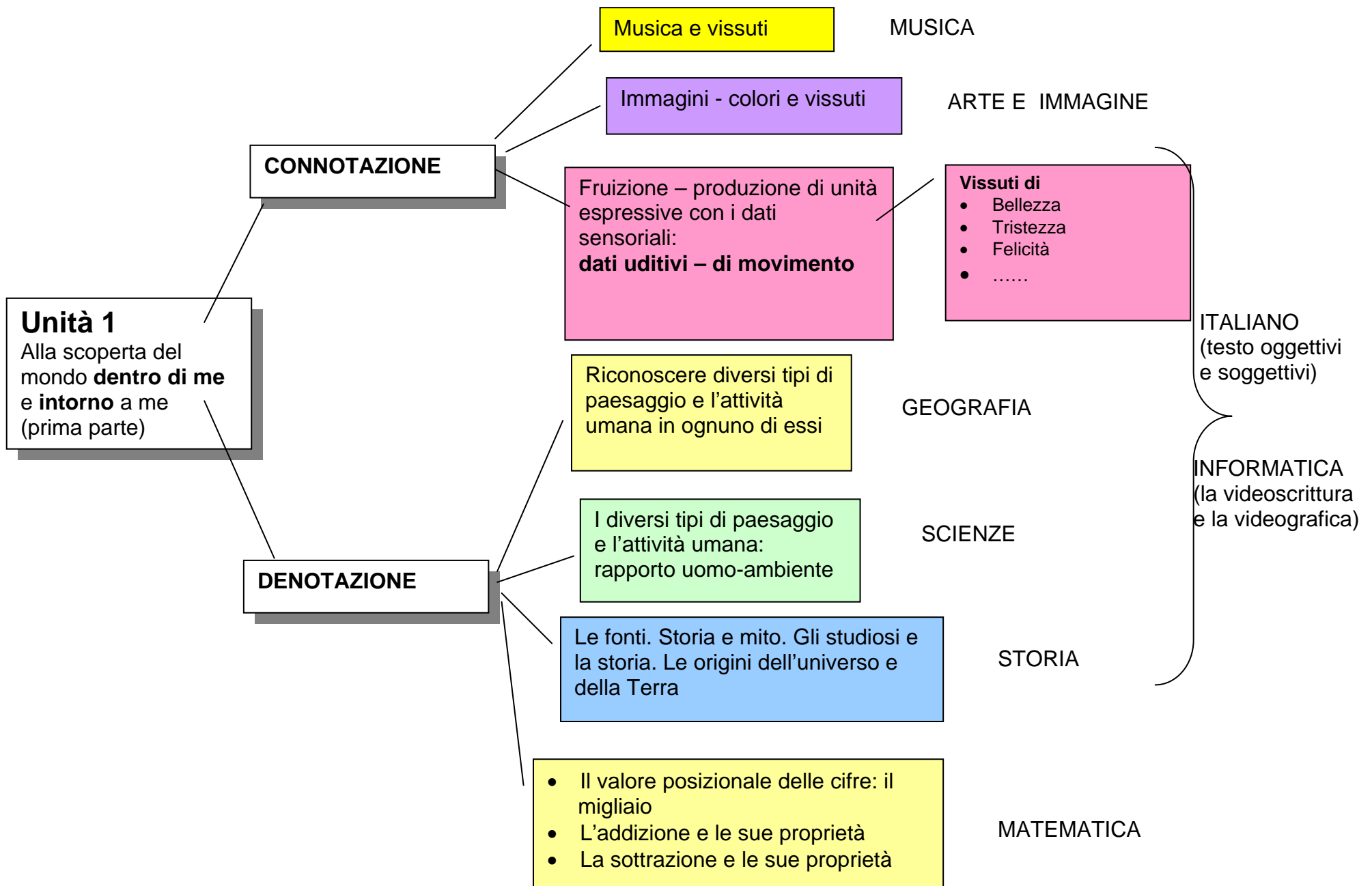
Le competenze e gli obiettivi di apprendimento a cui si fa riferimento sono tratti dalle Indicazioni nazionali per il Curricolo – 2012.

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

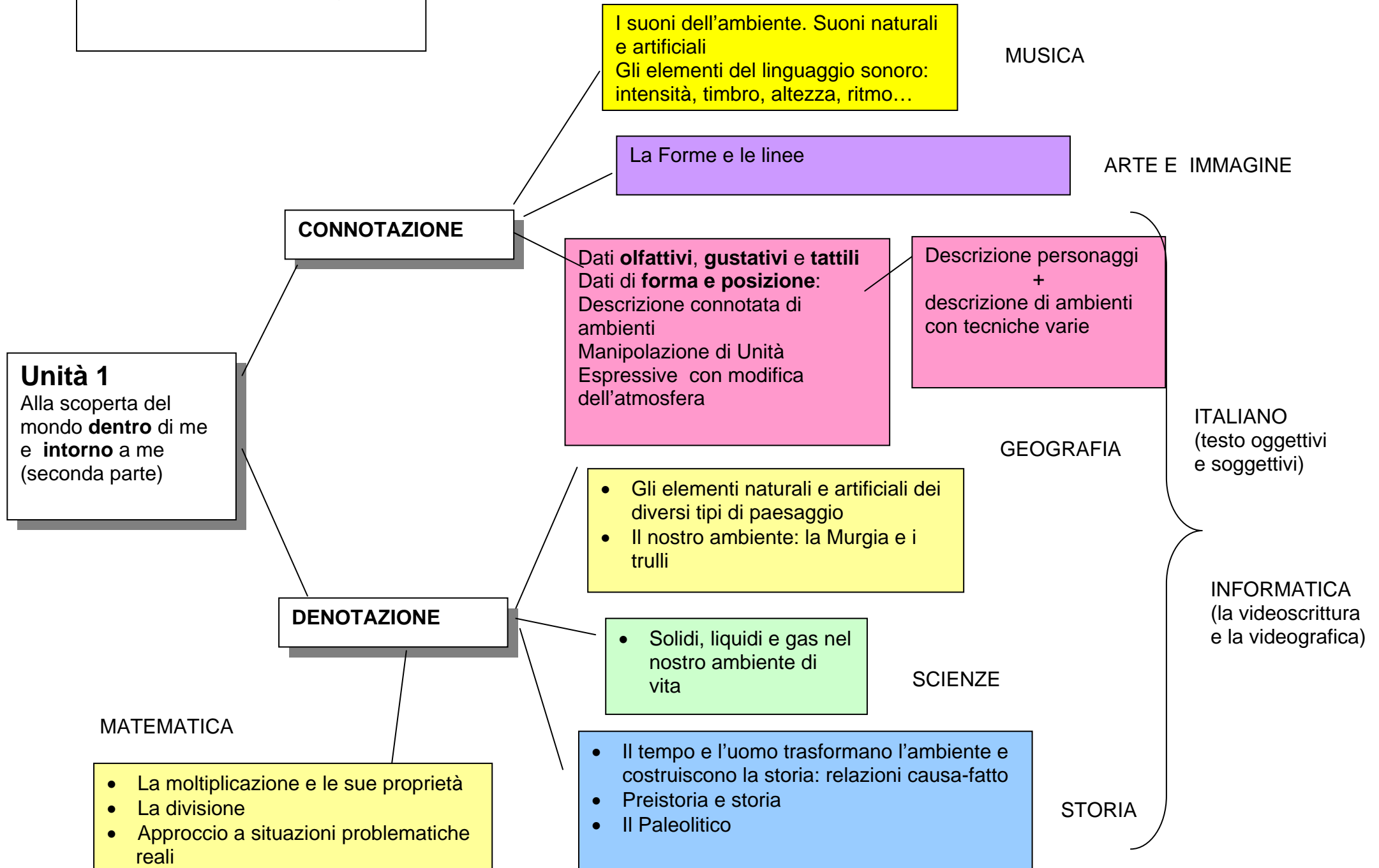
Gli obiettivi di apprendimento sono stati organizzati in **due unità**:

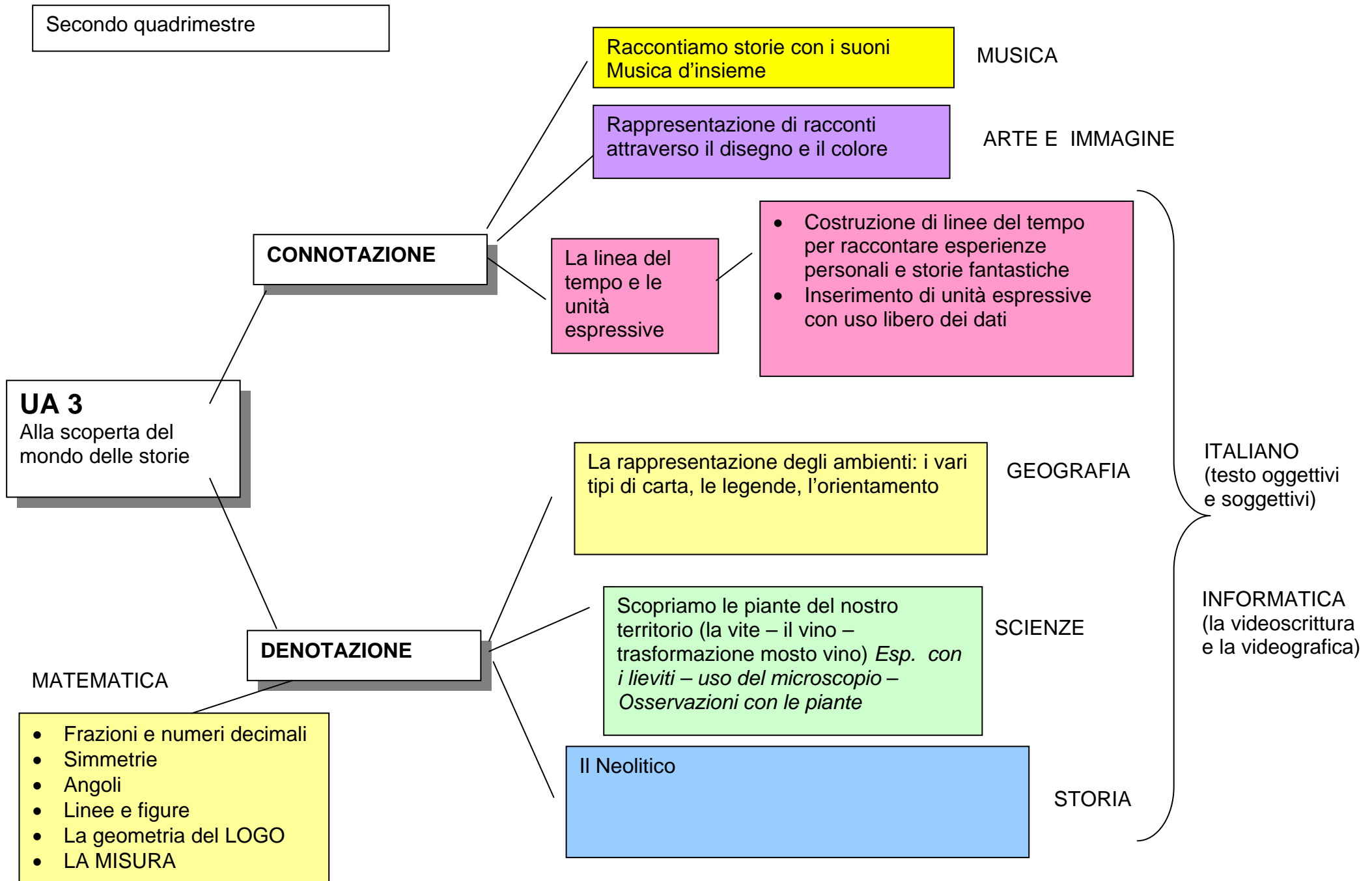
	TITOLO	OBIETTIVO FORMATIVO	PERIODO
Unità 1	Alla scoperta del mondo: dentro di me e intorno a me	Saper osservare la realtà dal punto di vista soggettivo e descriverla utilizzando modi e forme diverse. Saper osservare la realtà dal punto di vista oggettivo e descriverla utilizzando modi e forme diverse	Primo quadrimestre
Unità 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.)



Primo quadrimestre: dic. – genn.





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.


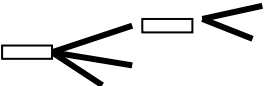
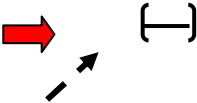
A scrivere s'impara, dunque, non solamente nel senso tecnico del termine. Una volta che l'alunno ha acquisito, in prima classe, la strumentalità dello scrivere, inizia per lui il percorso più difficile e, se vogliamo, più affascinante e appassionante, quello di "imparare a scrivere". Imparare a scrivere 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 dalle prime classi di scuola primaria. 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 continueranno ad impostare 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 (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.</p> <p>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.</p> <p>Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia.</p> <p>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.</p> <p>Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso.</p> <p>Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione.</p> <p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze</p>	<p>A - Ascolto e parlato A1 - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. A2 - Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporti in modo comprensibile a chi ascolta. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. A3 - Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico. A4 - Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.</p> <p>B – Lettura B1 - Padroneggiare la lettura strumentale sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. B2 - Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. B3 - Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. B4- Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>C - Scrittura C1 - Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). C2 - Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p> <p>D - Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo D1 - Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole. D2 - Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. D3 - Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.</p>

	<p>fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi.</p>	<p>D4 - Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.</p> <p>E - Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</p> <p>E1 - Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari).</p> <p>E2 Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>
--	---	--

OBIETT. DI APPENDIM.	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
<p>A1 - A2 B1 – B2- D2 – D4</p> <p>A1 - A2 B1 – B2-</p> <p>C1 – C2 D3</p>	<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>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 connotazione</p> <p>Le attività sono finalizzate a guidare a comporre testi connotativi che siano frutto di un processo di elaborazione creativa, attraverso la cosciente organizzazione dei dati in funzione di un vissuto.</p> <p>I momenti attorno ai quali si svolgerà il lavoro saranno essenzialmente due:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dare all'alunno un patrimonio di vocaboli pieni, legati al reale, aiutandolo a osservare la realtà in tutte le sue sfumature, acquisendo un patrimonio di dati legate a parole "piene" di significato. 2. Selezionare i dati osservati e finalizzarli al sentimento, all'impressione, all'atmosfera da rendere. Imparare, in altri termini, a scegliere nella massa delle sensazioni quelle che servono al fine che si è proposto. <p>In relazione al punto n. 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esercizi basati sulla osservazione diretta della realtà, miranti a costruire un vocabolario logico e non alfabetico. I vocaboli andranno, via via, annotati in un quaderno dei dati, di agile e veloce consultazione. - Letture di brevi unità espressive con ricerca dei dati sensoriali. <p>Poiché la realtà è così ricca e così varia che non è possibile osservarla esaurientemente in tutti i suoi aspetti nello stesso tempo, si fisserà l'attenzione su un tipo di dati alla volta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ dati di movimento ➤ dati tattili ➤ dati visivi puri (cioè a prescindere dal colore)

<p>A2 – A3 – A4 B2 – B4 C1 – C2 B3 – B4</p>	<p>LA LINGUA IN FUNZIONE DENOTATIVA Leggere e produrre semplici testi scritti di natura storica, geografica, scientifica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ dati di colore ➤ dati auditivi ➤ dati di forma e posizione: qui si inseriranno testi descritti di ambienti e persone con uso di tecniche diverse e unione delle descrizioni con la giustapposizione o con l'alternanza di procedimenti ➤ dati gustativi e olfattivi <p>Gli esercizi di osservazione, scritti o orali, saranno sempre brevi e svolti sotto forma di gioco, perché gli alunni acquistino il gusto di osservare. Poco per volta i dati verranno inseriti nelle unità espressive, passando dall'uso di un solo tipo all'uso di due o più contemporaneamente, a seconda del contesto e delle necessità.</p> <p>In relazione al punto n. 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esercizi orali e scritti per far comprendere che si ha il componimento vero soltanto quando i dati, che in fase di esercizio di osservazione si è imparato a raccogliere, sono strutturati e scelti in funzione del sentimento da rendere. <p>Si curerà questa fase del comporre con vari esercizi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - brevi letture - conversazioni - temi indicati, con un sentimento centrale evidente, anche collettivi - temi con sottotitolo (tema generico col vissuto da aggiungere) <p>Fruizione e produzione andranno sempre alternati, poiché occorre leggere per capire come funziona un testo e, d'altro canto, scrivere in modo efficace fa capire come funzionano le tecniche linguistiche e quindi consente di leggere sempre meglio e sempre più consapevolmente.</p> <p>La ricerca dei dati di vario tipo sarà svolta anche leggendo i libri della biblioteca scolastica. Si userà, nel sito della scuola, la biblioteca on-line.</p> <p>I dati di vario tipo verranno usati per la costruzione di unità espressive da inserire in linee del tempo per raccontare esperienze personali e storie fantastiche.</p> <p>Individuazione delle sequenze e delle UE (con rilevazione dei dati) in testi narrativi connotativi. Inserimento delle unità espressive create sulle linee del tempo e relativa verbalizzazione</p> <p>Per la denotazione Fruizione e produzione di testi relativi a storia, geografia, scienze, partendo da una mappa che renda evidenti le relazioni logiche, spaziali e temporali che legano i concetti.</p>
--	---	---

<p>C1 – C2</p> <p>E1 – E2</p>	<p>Descrizione oggettiva - Leggere e produrre semplici testi scritti di tipo denotativo utilizzando schemi di tipo logico e spaziale</p> <p>LA LINGUA IN FUNZIONE PRAGMATICO-SOCIALE Produrre testi pragmatici in relazione a scopi e destinatari diversi.</p> <p>RIFLESSIONE LINGUISTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convenzioni ortografiche • 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 	<p>Testi pragmatici Fruizione e produzione di testi regolativi e pratico-strumentali relativi a situazioni concrete di vita scolastica e non.</p> <p>Riflessione linguistica Riconoscere frasi semplici. Riconoscere, nella frase, il GS e il GP. Riconoscere le espansioni Smontare e rimontare frasi semplici e complesse. Riconoscere alcune parti del discorso. Usare opportunamente la punteggiatura.</p> <p>Uso del software Didapages per creare un libro interattivo da usare alla LIM. Uso di giochi vari per la riflessione linguistica, in particolare “La macchina delle parole, il trenino della frase, Jos sulla luna” della serie “I giochi di Elspet e Jos”</p>
-------------------------------	---	---

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>ARTE E IMMAGINE</p>	<p>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).</p> <p>È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.</p>	<p>A - Esprimersi e comunicare A1 - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; A2 - Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali. A3 - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</p> <p>B - Osservare e leggere le immagini B1 - Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. B2 - Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali</p>

		e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
--	--	---

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
B1 – B2	<p>Percettivo visivi</p> <ul style="list-style-type: none"> – Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche. – Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro. <p>Leggere</p> <ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte. – Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. – Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni. – Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali. 	<p>Leggere un'immagine individuandone i costituenti principali</p> <p>Riconoscere in un'immagine i campi e le inquadrature.</p> <p>Individuare nella composizione di un'immagine le linee e le masse.</p> <p>Saper cogliere l'importanza della luce come componente fondamentale di un'immagine.</p> <p>Conoscere i colori primari e secondari, i colori caldi e i colori freddi.</p>

A1 – A2 – A3	Produrre – Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.	Saper utilizzare il colore per fini espressivi. Manipolare immagini fotografiche (anche al computer) per produrre un messaggio. Utilizzare materiali diversi per composizioni espressive.
--------------	--	---

STRUMENTI

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

STORIA - GEOGRAFIA

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)

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.

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 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>L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio.</p> <p>Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</p>	<p>A - Uso delle fonti A1 - Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</p> <p>B - Organizzazione delle informazioni B1 - Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. B2 - Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p>

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 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>Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche.</p> <p>Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.</p> <p>Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p> <p>Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico in poi.</p>	<p>C -Strumenti concettuali</p> <p>C1 - Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato.</p> <p>C2 -Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</p> <p>D -Produzione scritta e orale</p> <p>D1 Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</p>
GEOGRAFIA	<p>L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.</p> <p>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.</p> <p>Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).</p> <p>Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.)</p> <p>Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.)</p> <p>Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.</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>A - Orientamento</p> <p>A1 - Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</p> <p>B -Linguaggio della geo-graficità</p> <p>B1 - Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare per-corsi effettuati nello spazio circostante.</p> <p>B2 -Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</p> <p>C - Paesaggio</p> <p>C1 - Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>C2 - Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.</p>

STORIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
B1 – B2	Usare mediatori didattici di diverso tipo per rappresentare graficamente i concetti	<p>Differenza tra storia e mito: lettura di miti diversi per guidare l'alunno a riflettere sulla loro struttura per coglierne gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Costruzione della linea del tempo dei miti presentati</p> <p>Come si scrive la storia: attività per far conoscere agli alunni gli studiosi che aiutano lo storico a ricostruire la storia (geologo, archeologo, paleontologo)</p> <p>Vari tipi di fonti: si ripropone la stessa tabella della seconda classe, utilizzata per la</p>

<p>A1</p>	<p>Riconoscere le fonti e saper discriminare i diversi tipi di fonte Capire come i diversi studiosi costruiscono la storia</p>	<p>costruzione della storia personale, con lo scopo di rendere evidente il concetto che la storia (personale o dell'uomo) si basa sulle fonti e che le fonti possono essere di vario tipo (materiale, visiva, scritta e orale)</p> <p>Conoscenze: LA TERRA PRIMA DELL'UOMO</p> <ul style="list-style-type: none"> • LE ERE: • Era Archeozoica: inizia la storia della terra – Era Paleozoica o Primaria: i mari e la terra si popolano – Era Mesozoica o Secondaria: l'Era dei dinosauri – Era cenozoica o terziaria: la fine dei dinosauri <p>LA PRESTORIA E LA STORIA GLI UOMINI DEL PALEOLITICO: AUSTRALOPITECO, HOMO ABILIS E HOMO ERECTUS, HOMO DI NEANDERTHAL, HOMO SAPIENS E SAPIENS SAPIENS.... GLI UOMINI DEL NEOLITICO LA RIVOLUZIONE NEOLITICA: L'AGRICOLTURA – L'UOMO DEL NEOLITICO</p> <p>La attività seguiranno sempre lo stesso percorso:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Partenza dalle fonti: l'alunno è invitato a osservare alcune fonti fotografate ed eventualmente a tentare ipotesi di ricostruzione storica, 3. Costruzione della linea del tempo per visualizzare cronologicamente gli avvenimenti principali 4. Lettura del testo storico: è la parte contenutistica, nella quale si fa anche uso, per chiarire meglio i concetti, di disegni e piccoli schemi. 5. Sintesi: un grande schema che raccoglie le informazioni principali. L'alunno può verbalizzarlo oralmente o in forma scritta. Può essere usato anche come verifica delle conoscenze apprese e della capacità di collegare logicamente o cronologicamente le informazioni. 6. Basandosi su quanto studiato, gli alunni costruiranno il proprio libro di storia, suddiviso per capitoli
<p>C1 – C2</p>	<p>Comprendere che il tempo e l'uomo trasformano l'ambiente e costruiscono la storia: relazioni causa-fatto e relazioni temporali Conoscere le origini dell'universo e della Terra, la differenza tra preistoria e storia, il Paleolitico e il Neolitico</p>	<p>Si costruiranno: IL PAESAGGIO DELLA TERRA PRIMA DELL'UOMO CARTA DI IDENTITA' DI UN DINOSAURO I FOSSILI: costruzione di fossili o impronte di creature preistoriche utilizzando il gesso in polvere e opportuni stampi + ricerca nelle pietre locali di veri fossili da catalogare IL PAESAGGIO DEL PALEOLITICO IL PAESAGGIO DEL NEOLITICO</p>

GEOGRAFIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 B1 – B2	Sapersi orientare nello spazio: i punti cardinali. Saper rappresentare i diversi ambienti: i vari tipi di carta, le legende....	Le parole della geografia sul quaderno e/o su un grande cartellone murale I paesaggi: MARE, COLLINA, PIANURA, LA MONTAGNA Gli ambienti vengono presentati secondo lo stesso percorso: <ol style="list-style-type: none"> 1. breve descrizione dell'ambiente 2. disegno che mostra le parti principali dell'ambiente, con l'utilizzo della terminologia appropriata. Stesura del testo denotativo 3. ambiente e uomo. Schema che mostra l'intervento dell'uomo in ogni ambiente trattato. L'alunno può verbalizzare lo schema oralmente o sul quaderno. Il nostro territorio: la Murgia e i Trulli. Testimonianze del nostro passato.
B1 – B2 C1 – C2	Riconoscere diversi tipi di paesaggio e l'attività umana in ognuno di essi. Il mare, la montagna, la collina, la pianura Riconoscere gli elementi naturali e artificiali dei diversi tipi di paesaggio Conoscere il proprio ambiente: la Murgia e i trulli	Le carte e la legenda La carta geografica con il significato simbolico dei colori (giallo per la collina, verde per la pianura, marrone per la montagna, ecc). Costruzione di una piantina o di una mappa e l'individuazione della sua dimensione rispetto alla realtà, per l'acquisizione del concetto di riduzione in scala. Dal plastico... : rappresentare con un plastico l'aspetto geografico del proprio territorio e l'aspetto antropico. ...alla mappa : dalla piantina dell'aula (già realizzata in classe seconda) alla mappa del territorio attorno alla scuola, per arrivare infine alla rappresentazione di una zona ancora più ampia che può comprendere anche i paesi o le città confinanti e dunque alla costruzione della carta geografica. Vari tipi di carta L'orientamento e i punti cardinali

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

MATEMATICA – SCIENZE - TECNOLOGIA

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.**

	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
MATEMATICA	<p>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.</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio.</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure.</p> <p>Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso,</p>	<p>Numeri</p> <p>A1 - Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre,...</p> <p>A2 - Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>A3 - Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>A4 -Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>A5 - Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.</p> <p>B - Spazio e figure</p> <p>B1 - Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio.</p>

	<p>squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</p> <p>Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.</p> <p>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.</p> <p>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,...).</p> <p>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.</p>	<p>C - Relazioni, dati e previsioni</p> <p>C1 - Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <p>C2 - Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>C3 - Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.)..</p>
SCIENZE	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>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.</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di</p>	<p>A - Esplorare e descrivere oggetti e materiali</p> <p>A1 - Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.</p> <p>A2 - Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.</p> <p>B - Osservare e sperimentare sul campo</p> <p>B1 - Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti,</p>

	<p>organismi animali e vegetali.</p> <p>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>	<p>ecc.</p> <p>B2 - Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali e vegetali.</p> <p>C - L'uomo, i viventi e l'ambiente</p> <p>C1 -Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.</p>
TECNOLOGIA	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>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.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>A - Vedere e osservare</p> <p>A1 -Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>A2 - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>A3 - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>A4 - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>B - Prevedere e immaginare</p> <p>B1 - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>B2 - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>B3 - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>C - Intervenire e trasformare</p> <p>C1 - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>C2 - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>C3 - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>

MATEMATICA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 – A2 – A3 – A4 – A5	<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 <p>Problemi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare situazioni problematiche vissute e/o matematiche, cercare soluzioni facendo ricorso 	<p>I numeri e le operazioni</p> <p>Lettura e scrittura di numeri entro il 1000 Confronto e ordinamento dei numeri entro il 1000 Costruzione della colonna del migliaio nella macchina delle operazioni costruita in classe seconda Scoperta del migliaio e sua costruzione. Uso dei BAM Costruzione del migliaio con i regoli e sull'abaco Lettura e scrittura dei numeri oltre il 1000 Confronto e ordinamento dei numeri oltre il 1000</p> <p>Addizione e sottrazione</p> <p>Esecuzione di addizioni in colonna senza cambio e con il cambio Esecuzione di sottrazioni in colonna senza cambio e con il cambio Completamento di tabelle dell'addizione e della sottrazione Scoperta di alcune proprietà dell'addizione (commutativa e associativa). La prova dell'addizione. Scoperta di alcune proprietà della sottrazione (invariantiva). La prova della sottrazione. Strategie di calcolo veloce.</p> <p>Moltiplicazione e divisione</p> <p>Ripetizione delle tabelline con e senza Supermat. Esecuzione di moltiplicazioni in colonna con il cambio Esecuzione di moltiplicazioni in colonna con il cambio con il moltiplicatore di due cifre Scoperta di alcune proprietà della moltiplicazione (associativa e distributiva) Esecuzione di divisioni in riga con e senza resto Esecuzione di divisioni in colonna con e senza resto con una cifra al divisore Esecuzione di moltiplicazioni per 10, 100, 1000 Esecuzione di divisioni per 10, 100, 1000</p> <p>Le frazioni</p> <p>Giochi con le frazioni: la pizza Rappresentazioni di frazioni con oggetti reali, con il disegno e con i numeri Uso dei regoli di carta per la scoperta di decimi, centesimi, millesimi Rappresentazione di frazioni decimali Scoperta della rappresentazione dei numeri decimali con la macchina delle operazioni costruita lo scorso anno (uso della virgola)</p> <p>Esecuzione di problemi con addizioni e sottrazioni partendo da situazioni problematiche reali</p>

B1	<p>alla creatività, formulando ipotesi e congetture, proponendo soluzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> - Localizzare figure e punti nel reticolo - Eseguire percorsi 	<p>Esecuzione di problemi con la moltiplicazione partendo da situazioni problematiche reali</p> <p>Esecuzione di problemi con la divisione partendo da situazioni problematiche reali</p>
C3		<p>La simmetria</p> <p>La simmetria con i colori</p> <p>Costruzione di uno specchio per il riconoscimento di figure simmetriche</p> <p>Esecuzione di disegni simmetrici su fogli quadrettati con l'aiuto dello specchio</p> <p>Scoperta e rappresentazione della simmetria interna ed esterna</p> <p>Angoli e figure</p> <p>Scoperta dell'angolo come cambio di direzione</p> <p>Individuazione di angolo retto, piatto, giro (costruzione di un ventaglio-angolo)</p> <p>Riconoscimento e rappresentazione di linee rette, parallele e incidenti</p> <p>Riconoscimento delle principali figure piane e solide</p> <p>Giochi vari con le figure geometriche: il TANGRAM</p> <p>Rappresentazione di figure piane e individuazione delle loro caratteristiche (angoli, lati, vertici, diagonali)</p> <p>Micromondi per la geometria: costruzione di figure, angoli...</p> <p>Costruzione di angoli</p> <p>Costruzione di figure piane</p> <p>Scoperta del concetto di perimetro</p> <p>Misurazione del perimetro (il confine) di spazi vari</p> <p>Scoperta del concetto di area come spazio da riempire</p> <p>La misura</p> <p>Misurazione con metro e righe di spazi e oggetti</p> <p>Costruzione del metro</p> <p>Conoscenza di multipli e sottomultipli del metro</p> <p>Primo approccio con le misure di capacità e di peso</p>
C1 – C2	<p>Relazioni, dati, previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classificare oggetti e figure in base ad una o più proprietà 	<p>Raccolta di dati e rappresentazione attraverso istogrammi</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	
--	---	--

SCIENZE

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
A1 – A2	Solidi, liquidi e gas nel nostro ambiente di vita e nell'esperienza di ogni giorno Trasformazioni di oggetti e materiali: operazioni su materiali allo stato liquido (miscugli e soluzioni) L'acqua come elemento indispensabile per la vita	Le attività seguiranno sempre lo stesso percorso <ul style="list-style-type: none"> - domanda chiave - ipotesi - esperimento o osservazione - conclusione e generalizzazione - sistemazione delle conoscenze attraverso schemi e letture di approfondimento
B1 – B2	Conoscenza di alcune piante e del loro ciclo vitale Varietà di forme nelle piante familiari all'allievo Riconoscere le parti nella struttura delle piante	Conoscenze: <ul style="list-style-type: none"> - Gli stati della materia: solido, liquido e gassoso - I solidi - I gas - I liquidi (miscugli e soluzioni)
C1	I diversi tipi di paesaggio e l'attività umana: rapporto uomo-ambiente Comprendere la necessità di complementarietà e sinergia per la sopravvivenza dell'ambiente e dell'uomo	<ul style="list-style-type: none"> - L'acqua - L'acqua e la vita - Le piante: vari tipi di piante, adattamento all'ambiente, classificazione (le piante del nostro territorio: la vite – il vino – trasformazione mosto vino – i lieviti) - Natura e ambiente

TECNOLOGIA

OBIETT. DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI OPERATIVI	ATTIVITA' / CONTENUTI
<p>A1 – A2 – A3 – A4 B1 – B2 – B3 C1 – C2</p> <p>C3</p>	<p>Progettare e costruire oggetti vari per le attività scolastiche.</p> <p>Utilizzare le TIC come amplificatore delle capacità espressive, cognitive e di comunicazione, come supporto ai processi di apprendimento collaborativo, come strumento di produttività individuale e di gruppo, per la personalizzazione degli interventi</p> <p>Utilizzare il computer come</p> <ul style="list-style-type: none"> • come tutor: cioè come insegnante (con l'utilizzazione di software didattico: giochi e Cd interattivi) • come tool: cioè come strumento di lavoro (con l'utilizzazione di programmi per la video-scrittura, la grafica, la creazione di documenti multimediali, l'utilizzo di Internet) • come tutee: cioè come lavoratore forzato (con l'utilizzo di linguaggi di programmazione, tramite i quali è l'alunno a impartire istruzioni al computer) 	<p>- Costruzione di oggetti vari, cartelloni per le diverse attività scolastiche, biglietti d'auguri o semplici lavori per le festività e per le discipline (plastici vari)</p> <p>- Uso del programma Word per la scrittura di alcuni testi al PC. - Uso del programma PowerPoint. - Uso del programma Excel.</p> <p>Le attività di informatica saranno sempre in relazione alle attività di italiano, storia, geografia, scienze: costruzione di tabelle in Word, grafici con Excel, inserimento in un documento Word di WordArt, ClipArt e immagini da file.</p> <p>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).</p> <p>Si userà la chat del sito della scuola (http://www.scuoladegasperi.it/public/chat/index.php) per attività didattiche di vario genere.</p> <p>I minisiti (http://www.scuoladegasperi.it/minisiti/minisito.php?utente=36&setteore_catalogo=elementare) saranno usati per archiviare e documentare alcune attività significative.</p> <p>Si utilizzerà infine il software Micromondi per avvicinare gli alunni al linguaggio di programmazione Logo.</p>

STRUMENTI

Tutto quanto si renderà necessario per la realizzazione degli esperimenti (acqua, vino, olio, pennarelli, bicchieri, bilancia, gessetti, plastilina, piantine...)

LIM, software didattico, fotocamera, lettore CD, cartoncini, scatole, colla...
Word. Excel. PowerPoint.

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**”

-

CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

PRESTAZIONI PER L'ACCERTAMENTO DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ✓ Costruire unità espressive con uso opportuno dei dati sensoriali e verbalizzare (dallo schema al testo)
- ✓ Rilevare in un testo il vissuto e i dati che lo connotano, riconoscendo i dati sensoriali (dal testo allo schema)
- ✓ Descrivere in modo soggettivo ambienti e persone
- ✓ Produrre semplici fabule relative alla propria esperienza, oggettiva o soggettiva, e verbalizzare
- ✓ Riconoscere e costruire la fabula di semplici storie
- ✓ Inserire in una fabula in un'unità espressiva e verbalizzare
- ✓ Descrivere in modo oggettivo 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 le parti del discorso (articoli - nomi – aggettivi - preposizioni –verbo –avverbi - congiunzioni)

- ✓ Ricostruire eventi e collocarli in ordine temporale
- ✓ Riconoscere rapporti di causa-effetto in eventi, situazioni, testi e produzione del relativo schema logico (dal testo allo schema e dallo schema al testo)
- ✓ Riconoscere 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
- ✓ Leggere e riconoscere fonti del passato; ricostruire e verbalizzare eventi passati
- ✓ Conoscere le fasi dell'origine della vita sulla Terra
- ✓ Conoscere la vita dell'uomo primitivo nel Paleolitico e nel Neolitico

- ✓ Riconoscere e usare simboli in una pianta
- ✓ Distinguere i vari tipi di carta geografica
- ✓ Riconoscere diversi tipi di paesaggio e l'attività umana in ognuno di essi
- ✓ Riconoscere elementi naturali e artificiali

- ✓ Sapersi orientare nell'ambiente e in una carta geografica
- ✓ Leggere carte geografiche e rappresentare ambienti diversi (la collina, la pianura, il mare, la montagna)

- ✓ Conoscere e scrivere i numeri entro e oltre il mille

- ✓ Conoscere e usare le proprietà dell'addizione e della sottrazione
 - ✓ Operare con i numeri entro e oltre il mille (addizioni con e senza cambio e sottrazioni con e senza prestito)
 - ✓ Conoscere e usare le proprietà della moltiplicazione
 - ✓ Eseguire moltiplicazioni con moltiplicatore a due cifre
 - ✓ Eseguire divisioni con una cifra al divisore
 - ✓ Risolvere situazioni problematiche
 - ✓ Riconoscere e rappresentare la simmetria
 - ✓ Riconoscere e rappresentare angoli e figure geometriche
 - ✓ Conoscere le frazioni e saper operare con esse
 - ✓ Conoscere i numeri decimali
 - ✓ Misurare con misure arbitrarie e non
-
- ✓ 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

Ins. A. G. Landi