



Curricolo per la classe terza

CONTINUA IL VIAGGIO: *tra realtà e fantasia* *(terza tappa)*

a.s. 2007/2008

Ins. A. G. Landi

INTRODUZIONE

Il viaggio dei bambini nella scuola primaria continua. Siamo alla terza tappa di un viaggio alla scoperta del mondo dentro e fuori di noi. Il curricolo è stato sviluppato partendo dalle **competenze** e dagli **obiettivi di apprendimento** delle **nuove Indicazioni Nazionali**.

Esso è stato strutturato secondo le tre **aree** previste:

- area linguistico-artistico-espressiva
- area storico-geografica
- area matematico-scientifico-tecnologica

Agli obiettivi di apprendimento e agli obiettivi operativi seguono attività, mezzi e strumenti, metodologia e verifica. (Le attività proposte per storia, geografia e scienze sono contenute nel libro di testo per la classe III “**Orsa Minore**”)

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

	TITOLO	OBIETTIVO FORMATIVO	PERIODO
UA n.1	Alla scoperta del mondo dentro di me	Saper osservare la realtà dal punto di vista soggettivo e descriverla utilizzando modi e forme diverse	settembre/ottobre/novembre
UA n.2	Alla scoperta del mondo intorno a me	Saper osservare la realtà dal punto di vista oggettivo e descriverla utilizzando modi e forme diverse	dicembre/gennaio/febbraio
UA n.3	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.	marzo/aprile/maggio/giugno

Legenda:

- obiettivi di apprendimento 
- obiettivi operativi 

DATI IDENTIFICATIVI

ANNO SCOLASTICO: 2007/2008

DESTINATARI: alunni della classe III

DOCENTI : ins. Giusi Landi (italiano – storia - geografia – scienze – tecnologia - arte e immagine – musica)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

<p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti • Comprende testi di tipo diverso e legge testi letterari di vario genere • Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre • Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio • Svolge attività esplicite di riflessione linguistica 	<p>Arte e immagine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per leggere le immagini • Realizza un elaborato personale e creativo, applicando le regole del linguaggio visivo, utilizzando tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
<p>Storia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Conosce gli aspetti fondamentali della preistoria e della storia antica. • Usa la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico. • Conosce le società studiate e individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza la conoscenza, tematizzando e usando semplici categorie • Produce semplici testi storici, comprende i testi storici proposti • Sa raccontare i fatti studiati. • Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio 	<p>Geografia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche. • Si rende conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza. • Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (di montagna, collina, pianura, costieri, vulcanici, ecc.) • Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche. • Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti
<p>Scienze naturali e sperimentali</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno ha capacità operative, progettuali e manuali, che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni. • Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare • Formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, schematizza... e ne produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato. • Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato. 	<p>Tecnologia</p> <ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline • Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni • Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.
<p>Musica</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori. • Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica; • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani strumentali e vocali 	

ITALIANO

Ascoltare e parlare
 – Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
 – Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.

Leggere
 – Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.
 – Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.
 – Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.

Scrivere
 – 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).
 – Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).
 – Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.

Riflettere sulla lingua
 – Compire semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.

STORIA

Organizzazione delle informazioni
 – 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.

Uso dei documenti
 – Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.

Produzione
 – Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

GEOGRAFIA

Paesaggio
 – Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.
 – Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.
 – Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione.

SCIENZE

Osservare e sperimentare sul campo
 – Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante
 – Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni
L'uomo i viventi e l'ambiente.
 – Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.

**ALLA SCOPERTA DEL MONDO
DENTRO DI ME**

Saper osservare la realtà dal punto di vista soggettivo e descriverla utilizzando modi e forme diverse

TECNOLOGIA

Esplorare il mondo fatto dall'uomo
 – Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.
 – Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.

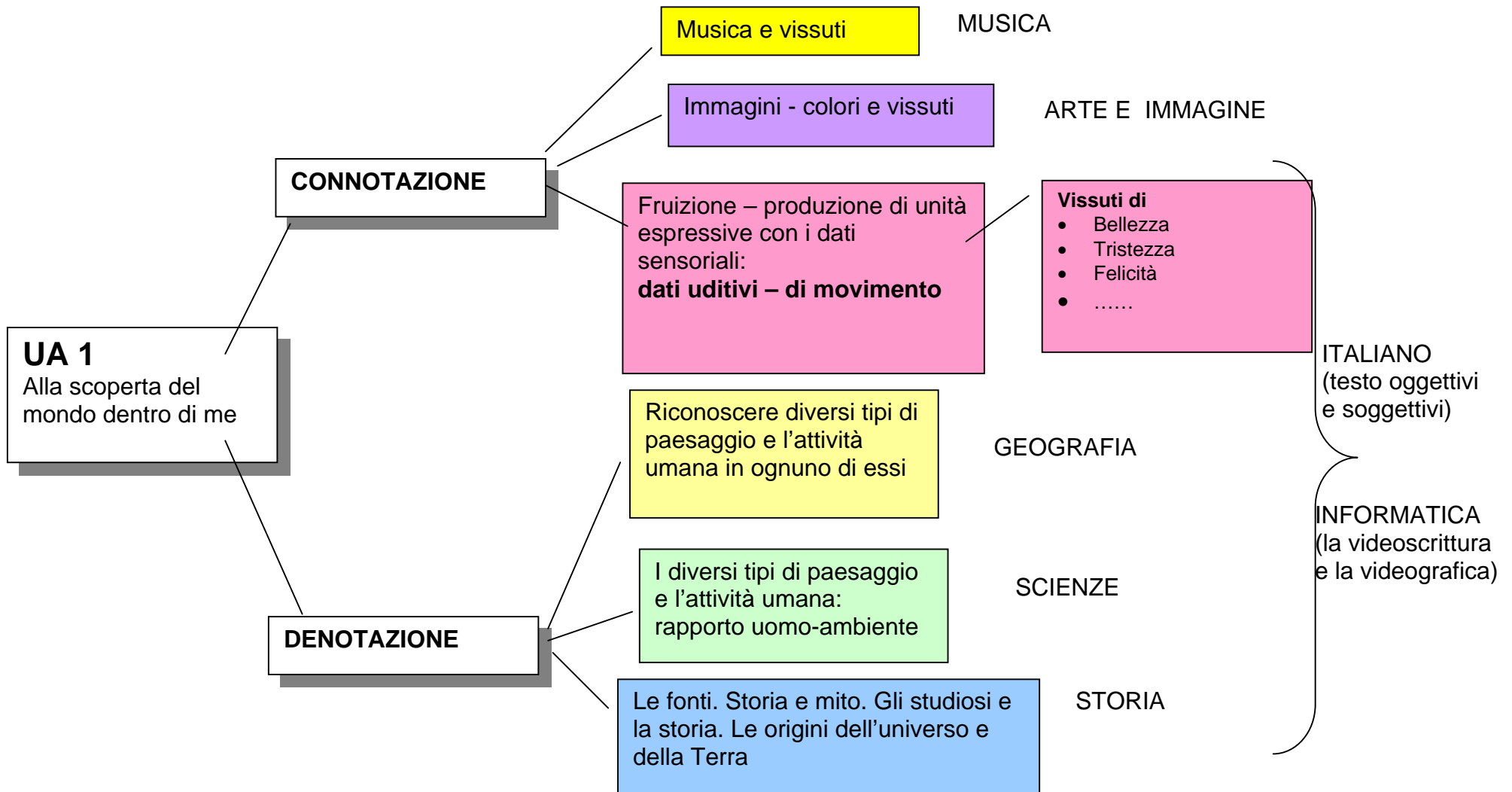
MUSICA

– Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
 – Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.

ARTE E IMMAGINE

Percettivo visivi
 – 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.

Produrre
 – Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.



OBIETTIVI DI APRENDIMENTO

ITALIANO

Ascoltare e parlare
– Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.

Leggere
– Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.
– Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.
– Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.

Scrivere
– 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).
– Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).
– Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.

Riflettere sulla lingua
– Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.

STORIA

Organizzazione delle informazioni
– Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

Uso dei documenti
– Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.

Strumenti concettuali e conoscenze
– Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).

Produzione
– Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

GEOGRAFIA

Paesaggio
– Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.
– Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.
– Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione.

SCIENZE

Sperimentare con oggetti e materiali
– Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro provocare trasformazioni variandone le modalità, e costruire storie per darne conto

Osservare e sperimentare sul campo
– Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante

ALLA SCOPERTA DEL MONDO INTORNO A DI ME

Saper osservare la realtà dal punto di vista oggettivo e descriverla utilizzando modi e forme diverse

TECNOLOGIA

Esplorare il mondo fatto dall'uomo
– Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.

– Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.

MUSICA

– Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
– Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.
– Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale.

ARTE E IMMAGINE

Percettivo visivi
– 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.

Leggere
– Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.
– Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.

Produrre
– Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.

Dicembre – gennaio - febbraio

CONNOTAZIONE

I suoni dell'ambiente. Suoni naturali e artificiali
Gli elementi del linguaggio sonoro: intensità, timbro, altezza, ritmo...

MUSICA

La Forme e le linee

ARTE E IMMAGINE

Dati **olfattivi, gustativi e tattili**
Dati di **forma e posizione**:
Descrizione connotata di ambienti
Manipolazione di Unità Espressive con modifica dell'atmosfera

Descrizione personaggi + descrizione di ambienti con tecniche varie

GEOGRAFIA

ITALIANO
(testo oggettivi e soggettivi)

UA 2

Alla scoperta del mondo intorno a me

DENOTAZIONE

- Gli elementi naturali e artificiali dei diversi tipi di paesaggio
- Il nostro ambiente: la Murgia e i trulli

GEOGRAFIA

- Solidi, liquidi e gas nel nostro ambiente di vita

SCIENZE

- Il tempo e l'uomo trasformano l'ambiente e costruiscono la storia: relazioni causa-fatto
- Preistoria e storia
- Il Paleolitico

STORIA

INFORMATICA
(la videoscrittura e la videografica)

OBIETTIVI DI APRENDIMENTO

ITALIANO

Ascoltare e parlare

- Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.
- Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.

Leggere

- Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.
- Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.
- Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.

Scrivere

- 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).
- Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).
- Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.

Riflettere sulla lingua

- Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.

STORIA

Uso dei documenti

- Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.

Strumenti concettuali e conoscenze

- Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).

Produzione

- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

GEOGRAFIA

Orientamento

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).

Carte mentali

- 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.

Linguaggio della geo-graficità

- Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.

SCIENZE

Osservare e sperimentare sul campo

- Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali.
- Riconoscere la diversità dei viventi: differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi.

L'uomo i viventi e l'ambiente

- Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati/osservabili, in quanto caratteristica peculiare degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente.

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.

TECNOLOGIA

Esplorare il mondo fatto dall'uomo

- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.
- Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.
- Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.
- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.

MUSICA

- Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
- Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.
- Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.

ARTE E IMMAGINE

Percettivo visivi

- 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.

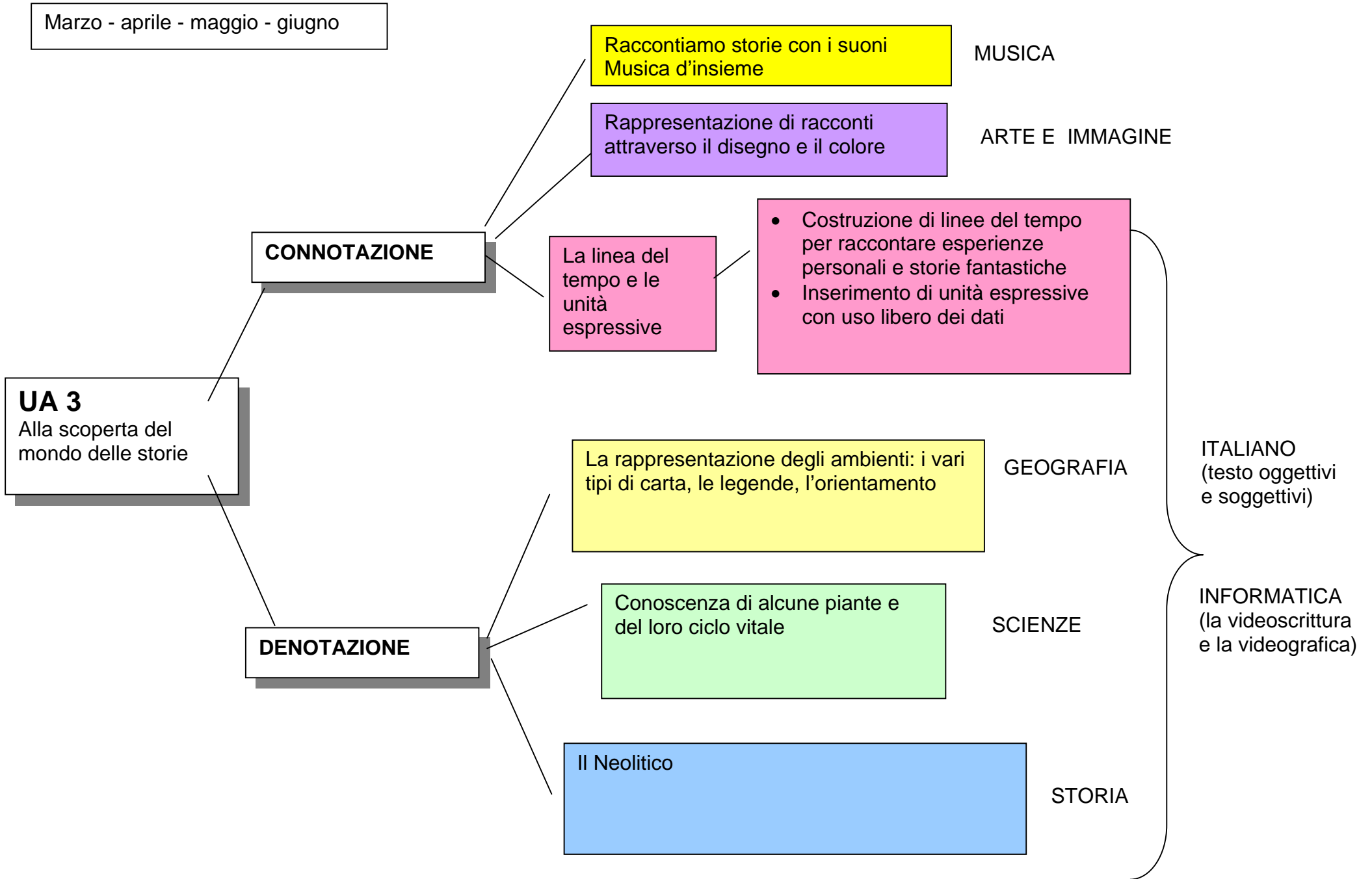
Leggere

- Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.
- Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.

Produrre

- Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.

Marzo - aprile - maggio - giugno



CONNOTAZIONE

Raccontiamo storie con i suoni
Musica d'insieme

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 con uso libero dei dati

UA 3

Alla scoperta del mondo delle storie

DENOTAZIONE

La rappresentazione degli ambienti: i vari tipi di carta, le legende, l'orientamento

GEOGRAFIA

Conoscenza di alcune piante e del loro ciclo vitale

SCIENZE

Il Neolitico

STORIA

ITALIANO
(testo oggettivi e soggettivi)

INFORMATICA
(la videoscrittura e la videografica)

AREA LINGUISTICO – ARTISTICO - ESPRESSIVA		
ITALIANO	MUSICA	ARTE E IMMAGINE
<p>ASCOLTARE E PARLARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. - Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. - Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. - Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico. - Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene. <p><i>Ascoltare brevi testi e rispondere a domande. Riesporre il contenuto di un testo ascoltato. Arricchire progressivamente il patrimonio lessicale, utilizzando le opportunità offerte da tutte le discipline.</i></p> <p>LEGGERE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. - Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago. - Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. <p><i>Saper leggere in modo espressivo, rispettando la punteggiatura.</i></p> <p><i>Saper leggere testi di vario tipo (denotativi – anche relativi a storia, geografia e scienze – connotativi, pragmatici) per rilevare senso e struttura.</i></p> <p><i>Individuare nei testi le strutture linguistiche del narrare, descrivere, argomentare</i></p> <p><i>Riconoscere nel testo espressivo i mezzi principali con cui vengono resi i vissuti nella scena (discorso diretto, descrizioni di vario tipo, dati sensoriali *).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. – Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori. – Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale. – Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico. <p><i>Interpretare graficamente, verbalmente e gestualmente eventi sonori.</i></p> <p><i>Utilizzare il corpo per riprodurre sequenze ritmiche</i></p> <p><i>Pratica strumentale con lo strumentario Orff:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Improvvisazione (esplorare le possibilità sonore degli strumenti)</i> • <i>Riproduzione</i> • <i>Musica d'insieme</i> <p><i>Intonare canti a una voce</i></p> <p><i>Saper scegliere e unire suoni opportuni a immagini e testi per la realizzazione delle attività inerenti all'educazione all'immagine e alla lingua italiana</i></p>	<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><i>Leggere un'immagine individuandone i costituenti principali</i></p> <p><i>Riconoscere in un'immagine i campi e le inquadrature.</i></p> <p><i>Individuare nella composizione di un'immagine le linee e le masse.</i></p> <p><i>Saper cogliere l'importanza della luce come componente fondamentale di un'immagine.</i></p> <p><i>Conoscere i colori primari e Secondari, i colori caldi e i colori freddi.</i></p>

SCRIVERE

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).

- Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).
- Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.

Lingua connotativa

Saper descrivere luoghi e persone secondo progetti. Costruire e finalizzare scene usando dati e tecniche appropriati. Si ritiene opportuno approfondire particolarmente tale obiettivo nel corso dell'anno scolastico, poiché esso è alla base di altri obiettivi riguardanti la lingua connotativa

Saper collegare più scene per costruire un racconto.

Lingua denotativa

Produrre testi denotativi risultanti da razionalizzazioni dell'esperienza e dallo studio di storia, geografia e scienze.

Lingua pragmatica

Produrre testi pragmatici in relazione a scopi e destinatari diversi.

Saper usare nei testi le strutture linguistiche del narrare, descrivere, argomentare

RIFLETTERE SULLA LINGUA

Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.

Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.

Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice

Riconoscere frasi semplici.

Riconoscere, nella frase, il GS e il GP.

Smontare e rimontare frasi semplici e complesse.

Riconoscere alcune parti del discorso.

Usare opportunamente la punteggiatura.

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.

ATTIVITA'

ITALIANO

Per la connotazione

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.

I momenti attorno ai quali si svolgerà il lavoro saranno essenzialmente due:

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.

In relazione al punto n. 1:

- 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.

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:

- dati di movimento
- dati tattili
- dati visivi puri (cioè a prescindere dal colore)
- 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

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.

In relazione al punto n. 2:

- 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.

Si curerà questa fase del comporre con vari esercizi:

- brevi letture
- conversazioni
- temi indicati, con un sentimento centrale evidente, anche collettivi
- temi con sottotitolo (tema generico col vissuto da aggiungere)

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.

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.

Prima fase:

Gli alunni leggono i libri della biblioteca scolastica e compilano la seguente scheda:

AUTORE_____	TITOLO_____
EDITORE_____	

Descrivi in breve il contenuto del libro:

Commento



Dati individuati

Visivi:-----

Di colore:-----

Di movimento:-----

Uditivi-----

-ecc...-----

Seconda fase:

Tutte le voci riportate nella scheda vengono trascritte in un apposito modulo presente al link www.scuoladegasperi.it/biblioteca/gestione_biblioteca.php del sito della scuola e accessibile tramite password.

Si utilizzerà, per questa seconda fase, il laboratorio multimediale della scuola

Esiste nel sito della scuola un'apposita area riservata di amministrazione biblioteca, gestita da insegnanti e alunni.



Per la denotazione

Fruizione e produzione di testi relativi a storia, geografia, scienze

Testi pragmatici

Fruizione e produzione di testi regolativi e pratico-strumentali relativi a situazioni concrete di vita scolastica e non.

ARTE E IMMAGINE

Parallelamente alle attività di lingua italiana (dati e vissuto) si svolgeranno attività di arte e immagini relative alla fruizione-produzione di immagini per imparare a:

- individuare i costituenti
- individuare linee, masse, luce, colore, inquadratura...
- manipolare immagini, anche al computer, per modificarne il vissuto e/o il messaggio

MUSICA

Attività per l'approfondimento della conoscenza degli elementi costitutivi della musica:

- l'intensità (piano – forte)
- il timbro (l'impronta sonora, anche in relazione ai diversi strumenti musicali e al vissuto evocato)
- la durata
- l'altezza (suoni gravi – acuti)
- il ritmo, quale elemento ordinatore

Le attività saranno svolte nel laboratorio musicale utilizzando lo strumentario Orff, con un approccio capovolto della musica (prima la musica, poi le note) Giochi di vario tipo e musica d'insieme.

MEZZI STUMENTI

Postazioni multimediali con collegamento ad Internet

Schede, CD audio "Grammaticanto"

Software didattico. Microsoft Word.

Colori, cartoncini, cartelloni...

AREA STORICO GEOGRAFICO	
STORIA	GEOGRAFIA
<p>Organizzazione delle informazioni – 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. - Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>Produzione – Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.</p> <p><i>Usare e saper interpretare mediatori didattici di diverso tipo per rappresentare graficamente i concetti</i></p> <p>Uso dei documenti – Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza. – Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.</p> <p><i>Riconoscere le fonti e saper discriminare i diversi tipi di fonte Capire come i diversi studiosi costruiscono la storia</i></p> <p>Strumenti concettuali e conoscenze – Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).</p> <p><i>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</i></p>	<p>Orientamento – Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).</p> <p><i>Sapersi orientare nello spazio: i punti cardinali.</i></p> <p>Carte mentali – 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>Linguaggio della geo-graficità – Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.</p> <p><i>Saper rappresentare i diversi ambienti: i vari tipi di carta, le legende....</i></p> <p>Paesaggio – Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. – Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio. - Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione.</p> <p><i>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</i></p>

STORIA

Differenza tra storia e mito: lettura di miti diversi per guidare l'alunno a riflettere sulla loro struttura per coglierne gli elementi caratterizzanti.

Costruzione della linea del tempo dei miti presentati

Come si scrive la storia: attività per far conoscere agli alunni gli studiosi che aiutano lo storico a ricostruire la storia (geologo, archeologo, paleontologo)

Vari tipi di fonti: si ripropone la stessa tabella della seconda classe, utilizzata per la 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)

Conoscenze:

LA TERRA PRIMA DELL'UOMO

- 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

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

La attività seguiranno sempre lo stesso percorso:

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

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

GEOGRAFIA

Le parole della geografia sul quaderno e su un grande cartellone murale

I paesaggi: MARE, COLLINA, PIANURA, LA MONTAGNA

Gli ambienti vengono presentati secondo lo stesso percorso:

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.

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**

Tutte le attività proposte per la **storia** e per la **geografia** sono contenute e descritte nel libro di testo **Progetto Zoi: Orsa Minore – Ed. La Scuola** (Autori, per storia e geografia: Giusi ed Elisabetta Landi)

MEZZI E STRUMENTI

Postazioni multimediali con collegamento ad Internet – Software didattico

Tutto il necessario per costruire i fossili e i plastici previsti: gesso, acqua, bicchieri di plastica, vaschette, formine di conchiglie, conchiglie di mare e di terra, foglie...

Schede – plastilina – cartoncino - colori – scatole...

Fogli di polistirolo, carta velina di vari colori, cartoncini di vari colori

AREA MATEMATICO – SCIENTIFICO - TECNOLOGICA	
SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI	TECNOLOGIA
<p>Sperimentare con oggetti e materiali – Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro</p> <p><i>Solidi, liquidi e gas nel nostro ambiente di vita e nell'esperienza di ogni giorno</i> <i>Trasformazioni di oggetti e materiali: operazioni su materiali allo stato liquido (miscugli e soluzioni)</i> <i>L'acqua come elemento indispensabile per la vita</i></p> <p>Osservare e sperimentare sul campo – Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, - Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni - Riconoscere la diversità dei viventi</p> <p><i>Conoscenza di alcune piante e del loro ciclo vitale</i> <i>Varietà di forme nelle piante familiari all'allievo</i> <i>Riconoscere le parti nella struttura delle piante</i></p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente – Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati/osservabili, in quanto caratteristica peculiare degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente. - Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.</p> <p><i>I diversi tipi di paesaggio e l'attività umana: rapporto uomo-ambiente</i> <i>Comprendere la necessità di complementarietà e sinergia per la sopravvivenza dell'ambiente e dell'uomo</i></p>	<p>Esplorare il mondo fatto dall'uomo – Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. – Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. – Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. – Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. – Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. – Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p><i>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</i> <i>Utilizzare il computer come</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>come tutor: cioè come insegnante (con l'utilizzazione di software didattico: giochi e Cd interattivi)</i> • <i>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)</i> <p><i>come tutee: cioè come lavoratore forzato (con l'utilizzo di linguaggi di programmazione, tramite i quali è l'alunno a impartire istruzioni al computer)</i></p>

SCIENZE E TECNOLOGIA

Le attività seguiranno sempre lo stesso percorso

- domanda chiave
- ipotesi
- esperimento o osservazione
- conclusione e generalizzazione
- sistemazione delle conoscenze attraverso schemi e letture di approfondimento

Conoscenze:

- Gli stati della materia: solido, liquido e gassoso
- I solidi
- I gas
- I liquidi (miscugli e soluzioni)
- L'acqua
- L'acqua e la vita
- Le piante: vari tipi di piante, adattamento all'ambiente, classificazione
- Natura e ambiente

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.

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).

Si userà la **chat** del sito della scuola (<http://www.scuoladegasperi.it/public/chat/index.php>) per attività didattiche di vario genere.

I **minisiti** (http://www.scuoladegasperi.it/minisiti/pagina_catalogo.php) saranno usati per archiviare e documentare alcune attività significative.

Si utilizzerà infine il software **Micromondi** per avvicinare gli alunni al linguaggio di programmazione Logo: la classe sarà iscritta ai **Microcorsi di**

Serena Simoncini www.teamformula.it

MEZZI E STRUMENTI

Postazioni multimediali con collegamento ad Internet – Software didattico

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

Schede

Software didattico. Word. Excel.

Micromondi

Anche le attività di **scienze** e di **informatica** qui proposte sono presenti nel libro di testo **Progetto Zoi: Orsa Minore** (Autori per scienze e informatica: Aronne Galeotti, Giusi ed Elisabetta Landi)

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”.

- **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 DELLE CONOSCENZE

- Costruzione di unità espressive (dallo schema al testo)
- Lettura e comprensione di unità espressive (dal testo allo schema)
- Costruzione di testi denotativi, connotativi e pragmatici con collegamenti logici – spaziali - temporali (dallo schema al testo)
- Lettura e comprensione di testi denotativi, connotativi e pragmatici, con l'individuazione dei collegamenti logici – spaziali – temporali che ne costituiscono la struttura (dal testo allo schema)
- Prove oggettive relative alle diverse discipline.

MODALITA' DI VERIFICA

Per l'accertamento di **abilità e conoscenze** delle diverse discipline:

- osservazioni
- esercitazioni orali
- esercitazioni scritte
- esercitazioni multimediali

Ins. G. Landi