



## Curricolo per la quarta classe

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

**a.s. 2008/2009**

**Ins. A. G. Landi**

## INTRODUZIONE

Il viaggio dei bambini nella scuola primaria continua. Siamo alla quarta tappa di un viaggio alla scoperta del mondo che permetterà agli alunni di diventare sempre più consapevoli della realtà che li circonda, del mondo dentro e fuori di loro che va ordinato secondo relazioni logiche, spaziali e temporali, entrando sempre più nello specifico delle diverse discipline.

Il curriculum è stato sviluppato partendo dalle **competenze** e dagli **obiettivi di apprendimento** delle **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 IV “**Shangai**”)

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

	<b>TITOLO</b>	<b>OBIETTIVO FORMATIVO</b>	<b>PERIODO</b>
<b>UA n.1</b>	Alla scoperta del mondo dentro e fuori di me	Saper osservare la realtà dal punto di vista soggettivo e oggettivo e descriverla utilizzando modi e forme diverse	settembre/ottobre/novembre
<b>UA n.2</b>	Alla scoperta della struttura del testo: narrare, descrivere, argomentare	Rendersi conto che ogni testo ha una sua logica/struttura interna che è funzionale alla relazione tra i concetti che veicolano le esperienze, i vissuti, i dati della realtà	dicembre/gennaio/febbraio
<b>UA n.3</b>	Alla scoperta della struttura del testo: la denotazione, la connotazione, il testo pragmatico	Rendersi conto che ogni testo ha un suo scopo (informare, esprimersi, agire sugli altri) e che il narrare, il descrivere e l'argomentare sono presenti in tutti i tipi di testo	marzo/aprile/maggio/giugno

## DATI IDENTIFICATIVI

**ANNO SCOLASTICO:** 2008/2009

**DESTINATARI:** alunni della classe IV

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

Nella consapevolezza che l'attuale società globalizzata richiede una scuola basata sulle competenze (e non semplicemente sulle conoscenze), anche in considerazione degli obiettivi prospettati a Lisbona, si ritiene utile chiarire il percorso seguito nello strutturare le tabelle che seguono.

Dai **traguardi per lo sviluppo delle competenze** presenti nelle Indicazioni Nazionali, sono state estrapolate:

**CONOSCENZE:** esperienze / informazioni / contenuti formali e materiali

**ABILITA':** utilizzo delle conoscenze

**CAPACITA':** le **potenzialità** di sviluppo che ognuno ha in modo differente rispetto agli altri (personali / sociali / di metodo)

Il tutto per **attivare livelli di autoconsapevolezza/responsabilità personale**, per una scuola che, secondo le Indicazioni per il Curricolo, deve **EDUCARE ISTRUENDO**. In tal modo si guida al raggiungimento delle **COMPETENZE:** quell'insieme di **conoscenze, abilità, capacità** che attivano nella loro integrazione livelli di autoconsapevolezza e di responsabilità

## Traguardi per lo sviluppo delle competenze - italiano

CONOSCENZE	ABILITA'	CAPACITA' Personalì/sociali/di metodo	AUTOCONSAPEVOLEZZA RESPONSABILITA'
<p><b>Messaggi</b> (conversazione, discussione, scambi epistolari...)</p> <p><b>Testi</b> di tipo diverso (di invenzione, per lo studio, per comunicare)</p> <p>Testi letterari appartenenti alla letteratura per l'infanzia</p>	<p>Individua il senso globale e/o le informazioni principali Utilizza strategie di lettura funzionali agli scopi.</p> <p><b>Legge testi</b> sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma</p> <p><b>Produce testi</b></p> <p><b>Rielabora testi</b> manipolandoli, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli (parafrasi e riscrittura)</p> <p>Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato argomento utili per l'esposizione orale e la memorizzazione, acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica</p>	<p>Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio</p>	<p>Riesce a formulare su di essi semplici pareri personali</p> <p>Raccoglie impressioni personali e/o collettive, registrando opinioni proprie o altrui.</p>
<p><b>Riflessione linguistica</b></p>	<p>Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge</p>	<p>Mostra di cogliere le operazioni che si fanno quando si comunica e le diverse scelte determinate dalla varietà di situazioni in cui la lingua si usa.</p>	

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze - musica**

CONOSCENZE	ABILITA'	CAPACITA' Personalì/sociali/di metodo	AUTOCONSAPEVOLEZZA RESPONSABILITA'
<b>Eventi sonori</b>	Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte		
<b>Possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti Musicali</b>	Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali	Impara ad ascoltare se stesso e gli altri	
<b>Forme di notazione analogiche o codificate</b>	Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.		
<b>Combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche</b>	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; le trasforma in brevi forme rappresentative		
<b>Semplici brani strumentali e vocali</b>	Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti		
<b>Elementi linguistici costitutivi di un brano musicale</b>	Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale, sapendoli poi utilizzare anche nelle proprie prassi esecutive	Applica varie strategie interattive e descrittive (orali, scritte, grafiche) all'ascolto di brani musicali, al fine di pervenire a una comprensione essenziale delle strutture e delle loro funzioni, e di rapportarle al contesto di cui sono espressione, mediante percorsi interdisciplinari	Sa apprezzare la valenza estetica e riconoscere il valore funzionale di ciò che si fruisce

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze – arte e immagine**

CONOSCENZE	ABILITA'	CAPACITA' Personali/sociali/di metodo	AUTOCONSAPEVOLEZZA RESPONSABILITA'
<b>Elementi grammaticali di base del linguaggio visuale</b>  <b>Immagini statiche</b> (fotografie, manifesti, opere d'arte)  <b>Messaggi in movimento</b> (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)  <b>Beni artistico-culturali del proprio territorio</b>	Utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per <b>osservare, descrivere e leggere</b> immagini statiche e messaggi in movimento.  Utilizza <b>molteplici tecniche</b> , di materiali e di strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).  <b>Legge</b> gli aspetti formali di alcune opere	Produce e rielabora in modo creativo le immagini	Apprezza opere d'arte e oggetti di artigianato provenienti da altri paesi diversi dal proprio.  Mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia.

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze – storia**

CONOSCENZE	ABILITA'	CAPACITA' Personali/sociali/di metodo	AUTOCONSAPEVOLEZZA RESPONSABILITA'
<b>Elementi significativi del passato del suo ambiente di vita</b>  <b>Preistoria, della protostoria e della storia antica</b>  <b>Linea del tempo</b>  <b>Testi storici</b>  <b>Carte geo-storiche</b>	Usa la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico  Produce semplici testi storici  Sa usare carte geo-storiche e inizia a usare gli strumenti informatici con la guida dell'insegnante	Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali  Organizza la conoscenza, tematizzando e usando semplici categorie (alimentazione, difesa, cultura).  Comprende i testi storici proposti  Sa raccontare i fatti studiati  Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio	Comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze – geografia**

CONOSCENZE	ABILITA'	CAPACITA' Personal/sociali/di metodo	AUTOCONSAPEVOLEZZA RESPONSABILITA'
<b>Spazio</b> <b>Carte geografiche</b>	Utilizza riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche  Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche	Si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche  È in grado di conoscere e localizzare i principali "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, laghi,...) e antropici (città, porti e aeroporti, infrastrutture...) dell'Italia.	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
<b>Elementi fisici e antropici</b>			
<b>I paesaggi</b>	Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (di montagna, collina, pianura, costieri, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani.  Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, fotografiche, artistico-letterarie)		

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze – scienze naturali e sperimentali**

CONOSCENZE	ABILITA'	CAPACITA' Personal/sociali/di metodo	AUTOCONSAPEVOLEZZA RESPONSABILITA'
<b>Fenomeni</b> <b>Fatti</b> <b>Problemi</b>	<p>Osserva, registra, classifica, schematizza, misura</p> <p>Produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato</p>	<p>Ha capacità operative, progettuali e manuali, che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni.</p> <p>Impara a identificarne anche da solo gli elementi, gli eventi e le relazioni in gioco, senza banalizzare la complessità dei fatti e dei fenomeni.</p> <p>Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti</p> <p>Formula ipotesi e previsioni</p> <p>Identifica relazioni spazio/temporali</p> <p>Utilizza concetti basati su semplici relazioni con altri concetti,</p> <p>Argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni</p> <p>Prevede alternative</p> <p>Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato</p>	<p>Fa riferimento in modo pertinente alla realtà, e in particolare all'esperienza che fa in classe, in laboratorio, sul campo, nel gioco, in famiglia, per dare supporto alle sue considerazioni e motivazione alle proprie esigenze di chiarimenti.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente scolastico in quanto ambiente di lavoro cooperativo e finalizzato, e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale, di cui conosce e apprezza il valore</p> <p>Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.</p>

## Traguardi per lo sviluppo delle competenze – tecnologia

CONOSCENZE	ABILITA'	CAPACITA' Personalì/sociali/di metodo	AUTOCONSAPEVOLEZZA RESPONSABILITA'
<b>Gli artefatti e le macchine</b>	<p>Individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina</p> <p>Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza</p> <p>Realizza oggetti</p>	<p>Esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo</p> <p>Segue una definita metodologia progettuale</p> <p>Coopera con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego</p> <p>Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente</p> <p>Rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali</p>	
<b>Utensili Processi produttivi Oggetti del passato</b>	<p>Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi</p> <p>Li inquadra nelle tappe più significative della storia della umanità osservando oggetti del passato</p>		
<b>Le nuove tecnologie I linguaggi multimediali Gli strumenti informatici</b>	<p>È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali</p> <p>Presenta i risultati del proprio lavoro</p>	<p>Sviluppa il proprio lavoro in più discipline</p> <p>Potenzia le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	

## ITALIANO

### Ascoltare e parlare

- Cogliere l'argomento principale dei discorsi altrui.
- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola, ponendo domande pertinenti e chiedendo chiarimenti.

### Leggere

- Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà.
- Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono (versi, strofe, rime, ripetizione di suoni, uso delle parole e dei significati) ed esprimendo semplici pareri personali su di essi.

### Scrivere

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri
- Compiere operazioni di rielaborazione sui testi (parafrasare un racconto, riscrivere apportando cambiamenti di caratteristiche, sostituzioni di personaggi, punti di vista, riscrivere in funzione di uno scopo dato...).
- Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, in cui siano rispettate le funzioni sintattiche e semantiche dei principali segni interpuntivi.

### Riflettere sulla lingua

- Comprendere e utilizzare il significato di parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai propri dubbi linguistici.
- Riconoscere la funzione dei principali segni interpuntivi.

## TECNOLOGIA

### Interpretare il mondo fatto dall'uomo

- Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.

## STORIA

### Uso dei documenti

- Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico.

### Organizzazione delle informazioni

- Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate.
- Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.

### Strumenti concettuali e conoscenze

- Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) e conoscere altri sistemi cronologici.
- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

### Produzione

- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non.

## ALLA SCOPERTA DEL MONDO DENTRO E FUORI DI ME

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

## MUSICA

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale.

## OBIETTIVI DI APRENDIMENTO

### GEOGRAFIA

#### Orientamento

- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali.

#### Carte mentali

- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc.).

#### Linguaggio della geo-graficità

- Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite.

#### Paesaggio

- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri sociostorici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale.

#### Territorio e regione

- Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e che l'intervento dell'uomo su uno solo di questi elementi si ripercuote a catena su tutti gli altri.

### SCIENZE

#### Oggetti, materiali e trasformazioni

- Indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne proprietà (consistenza, durezza, trasparenza, elasticità, densità, ...); produrre miscele eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni; interpretare i fenomeni osservati in termini di variabili e di relazioni tra esse, espresse in forma grafica e aritmetica.

#### Osservare e sperimentare sul campo

- Acque come fenomeno e come risorsa.

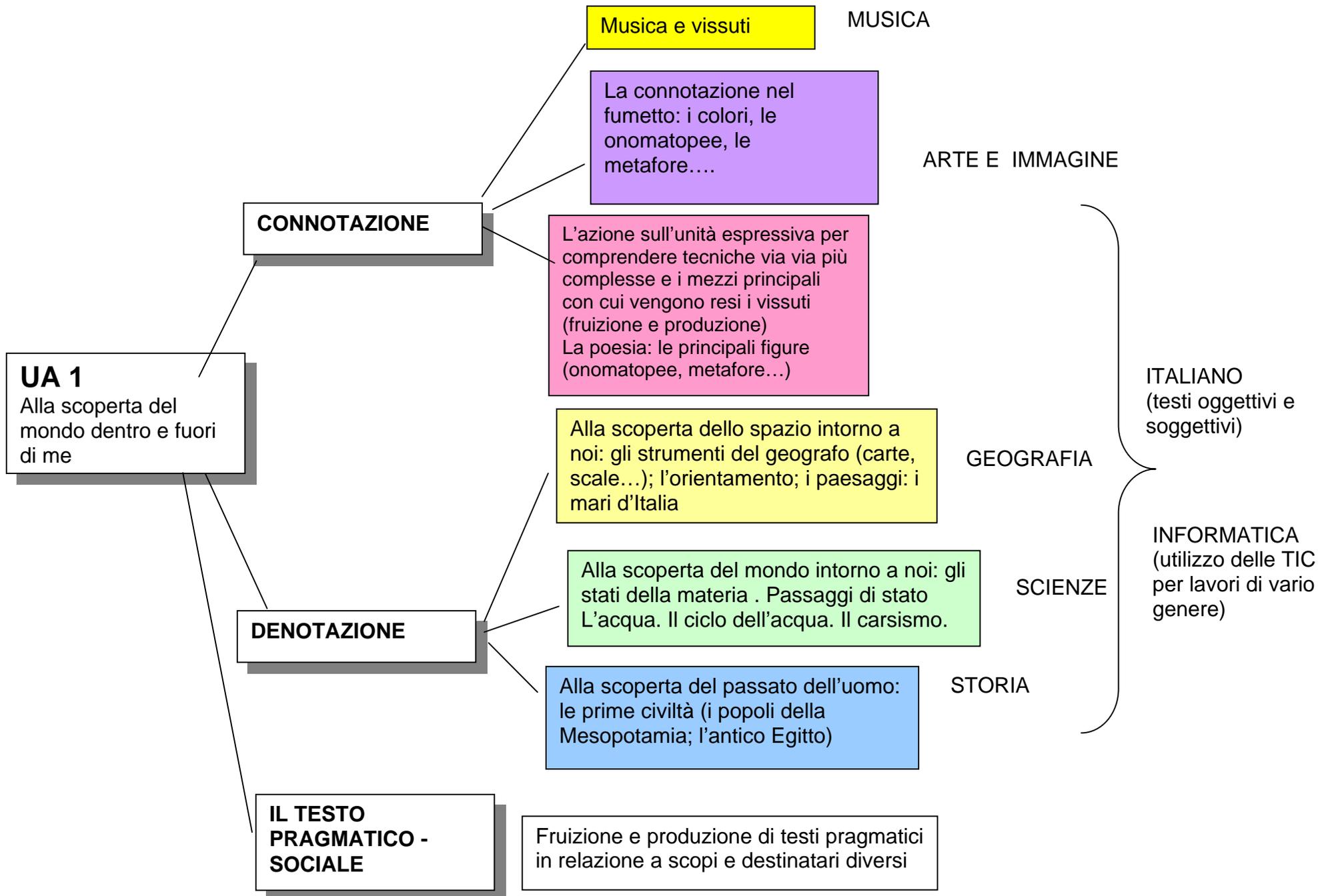
### ARTE E IMMAGINE

#### Leggere

- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visuale (linee, colori, forme, volume, spazio) e del linguaggio audiovisivo (piani, campi, sequenze, struttura narrativa, movimento ecc.), individuando il loro significato espressivo.

#### Produrre

- Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini



# OBIETTIVI DI APRENDIMENTO

## ITALIANO

### Ascoltare e parlare

- Riferire su esperienze personali organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e/o logico e inserendo elementi descrittivi funzionali al racconto.
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento con un breve intervento preparato in precedenza.

### Leggere

- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
- Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e/o conoscitivi applicando semplici tecniche di supporto alla comprensione (come, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.).
- Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi mostrando di riconoscere le caratteristiche essenziali che li contraddistinguono (versi, strofe, rime, ripetizione di suoni, uso delle parole e dei significati) ed esprimendo semplici pareri personali su di essi.

### Scrivere

- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri e che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Realizzare testi collettivi in cui si fanno resoconti di esperienze scolastiche, si illustrano procedimenti per fare qualcosa, si registrano opinioni su un argomento trattato in classe.

### Riflettere sulla lingua

- Analizzare la frase nelle sue funzioni (predicato e principali complementi diretti e indiretti).
- Comprendere e utilizzare il significato di parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
- Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione per trovare una risposta ai propri dubbi linguistici.

## TECNOLOGIA

### Interpretare il mondo fatto dall'uomo

- Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.
- Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.

## STORIA

### Uso dei documenti

- Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico.

### Organizzazione delle informazioni

- Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate.
- Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.

### Strumenti concettuali e conoscenze

- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

### Produzione

- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non.
- Elaborare in forma di racconto - orale e scritto - gli argomenti studiati.

## ALLA SCOPERTA DELLA STRUTTURA DEL TESTO: NARRARE, DESCRIVERE, ARGOMENTARE

Rendersi conto che ogni testo ha una sua logica/struttura interna che è funzionale alla relazione tra i concetti che veicolano le esperienze, i vissuti, i dati della realtà

## MUSICA

- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.

## GEOGRAFIA

### Orientamento

- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali.

### Carte mentali

- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc.).

### Linguaggio della geo-graficità

- Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite.

### Paesaggio

- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri sociostorici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale.

### Territorio e regione

- Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e che l'intervento dell'uomo su uno solo di questi elementi si ripercuote a catena su tutti gli altri.

## SCIENZE

### Osservare e sperimentare sul campo

- Proseguire le osservazioni del cielo diurno e notturno su scala mensile e annuale avviando, attraverso giochi col corpo e costruzione di modelli tridimensionali, all'interpretazione dei moti osservati, da diversi punti di vista, anche in connessione con l'evoluzione storica dell'astronomia.

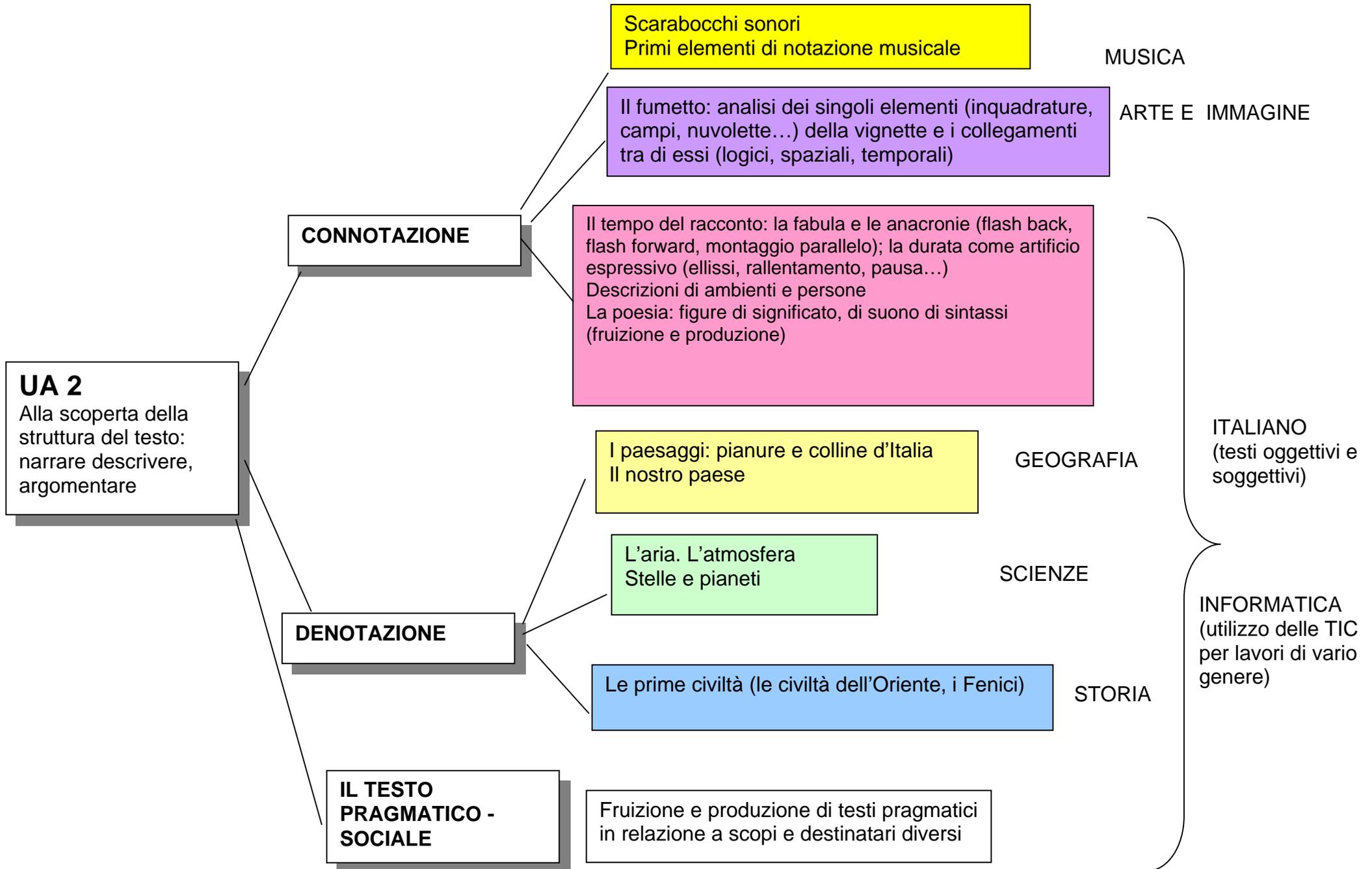
## ARTE E IMMAGINE

### Leggere

- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio del fumetto

### Produrre

- Utilizzare strumenti e regole per produrre fumetti



# OBIETTIVI DI APRENDIMENTO

## ITALIANO

### Ascoltare e parlare

- Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti, di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...).
- Organizzare un breve discorso orale su un tema affrontato in classe o una breve esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.

### Leggere

- Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
- Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento.
- Leggere ad alta voce un testo noto e, nel caso di testi dialogati letti a più voci, inserirsi opportunamente con la propria battuta, rispettando le pause e variando il tono della voce.

### Scrivere

- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.

### Riflettere sulla lingua

- Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase;
- Riconoscere e denominare le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase; individuare e usare in modo consapevole modi e tempi del verbo; riconoscere in un testo i principali connettivi (temporali, spaziali, logici);

## TECNOLOGIA

### Interpretare il mondo fatto dall'uomo

- Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.

## STORIA

### Uso dei documenti

- Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico.

### Organizzazione delle informazioni

- Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate.
- Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.

### Strumenti concettuali e conoscenze

- Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.

### Produzione

- Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non.
- Elaborare in forma di racconto - orale e scritto - gli argomenti studiati.

## ALLA SCOPERTA DELLA STRUTTURA DEL TESTO: LA DENOTAZIONE, LA CONNOTAZIONE, IL TESTO PRAGMATICO

Rendersi conto che ogni testo ha un suo scopo (informare, esprimersi, agire sugli altri) e che il narrare, il descrivere e l'argomentare sono presenti in tutti i tipi di testo.

## MUSICA

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale.
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

## GEOGRAFIA

### Orientamento

- Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali.

### Carte mentali

- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano e a spazi più lontani, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc.).

### Linguaggio della geo-graficità

- Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite.

### Paesaggio

- Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri socio-storici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale.

### Territorio e regione

- Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e che l'intervento dell'uomo su uno solo di questi elementi si ripercuote a catena su tutti gli altri.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, analizzando le soluzioni adottate e proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino.

## SCIENZE

### Osservare e sperimentare sul campo

- Proseguire con osservazioni frequenti e regolari a occhio nudo, con la lente di ingrandimento e con lo stereomicroscopio, con i compagni e da solo di una porzione dell'ambiente: un albero, una siepe, una parte di giardino, per individuare elementi, connessioni e trasformazioni.
- Indagare strutture del suolo, relazione tra suoli e viventi
- Distinguere e ricomporre le componenti ambientali, anche grazie all'esplorazione dell'ambiente naturale e urbano circostante.
- Cogliere la diversità tra ecosistemi (naturali e antropizzati, locali e di altre aree geografiche).
- Individuare la diversità dei viventi (intraspecifica e interspecifica) e dei loro comportamenti (differenze / somiglianze tra piante, animali, funghi e batteri).
- Accedere alla classificazione come strumento interpretativo statico e dinamico delle somiglianze e delle diversità..

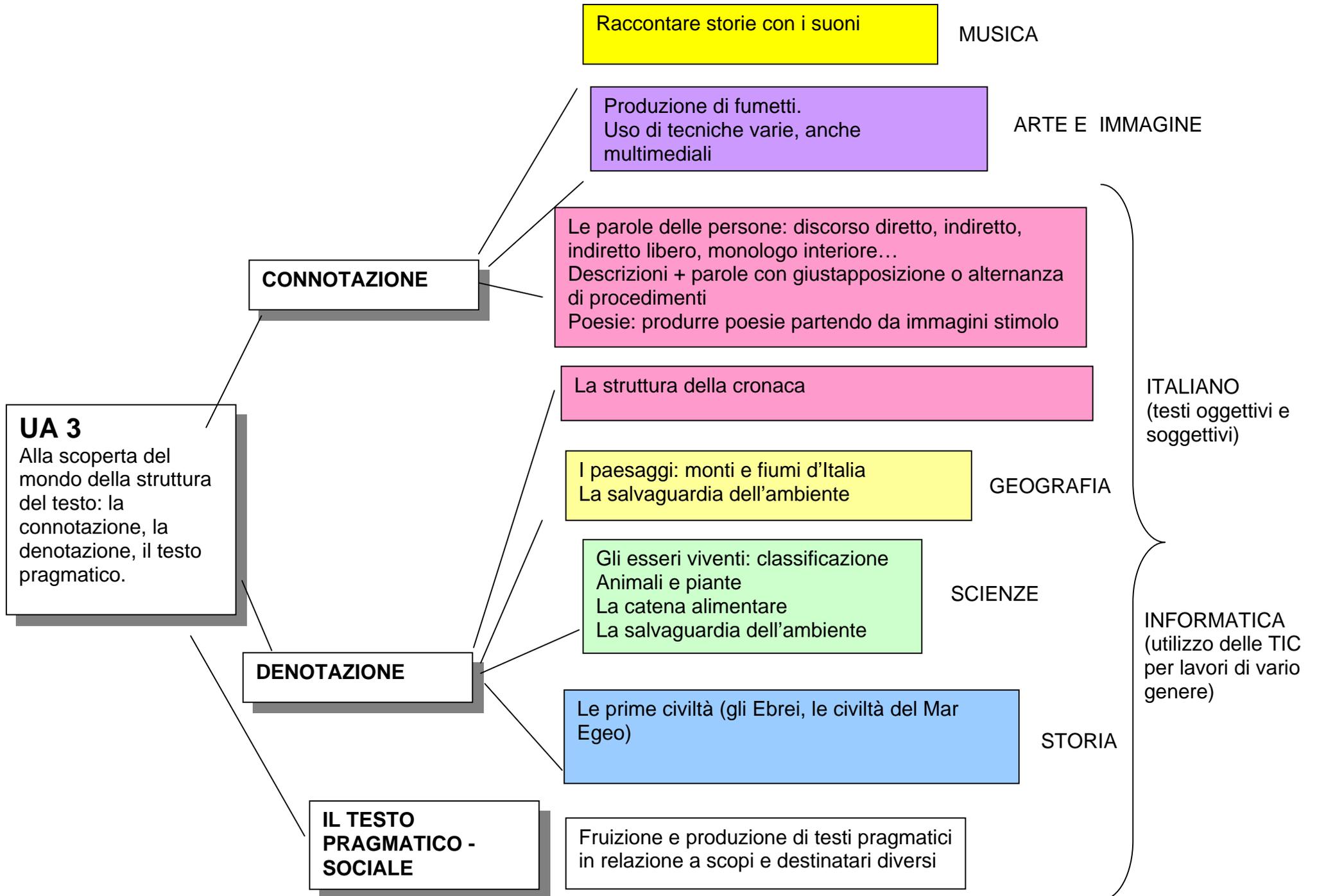
### L'uomo i viventi e l'ambiente

- Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.

## ARTE E IMMAGINE

### Produrre

- Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche, plastiche tridimensionali, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di codici, di tecniche e materiali diversi tra loro.
- Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione audiovisiva per esprimere, con codici visivi, sonori e verbali, sensazioni, emozioni e realizzare produzioni di vario tipo.



DAGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AGLI OBIETTIVI OPERATIVI

AREA LINGUISTICO – ARTISTICO - ESPRESSIVA		
ITALIANO	MUSICA	ARTE E IMMAGINE
<p><b>ASCOLTARE E PARLARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare i significati di base di un testo letto o ascoltato e riesporre il contenuto.</li> <li>- Ascoltare testi di vario genere e rispondere a domande.</li> </ul> <p><b>LEGGERE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper leggere in modo espressivo, rispettando la punteggiatura.</li> <li>- Ricostruire nelle linee essenziali il significato di base di testi di vario genere, elaborandone la struttura di base.</li> <li>- Riconoscere nel testo espressivo i mezzi principali con cui vengono resi i vissuti:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare la fabula scarna e lo spessore espressivo</li> <li>• individuare le scene</li> <li>• individuare vissuti e dati</li> <li>• rilevare artifici espressivi a livello di ordine: montaggio parallelo, flash back, flash forward</li> <li>• rilevare il rapporto tra il tempo del racconto e il tempo reale: la durata come artificio espressivo. (Le ellissi. Il rallentamento. Il sommario. La pausa.)</li> <li>• rilevare il modo di raccontare le parole dei personaggi: discorso diretto, discorso indiretto, monologo interiore, stile indiretto libero.</li> </ul> </li> </ul> <p>- Saper evidenziare la struttura della cronaca: capoversi, anacronie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Descrivere l’atmosfera sonora percepita con il linguaggio verbale.</li> <li>-Comporre fumetti con rappresentazioni di suoni, utilizzando gli “scarabocchi sonori” oppure le lettere dell’alfabeto (per formare parole-suono)</li> <li>-Prime forme di scrittura musicale, convenzionale e non</li> <li>-Ascoltare brani musicali a carattere connotativo ed individuare le emozioni e i sentimenti espressi definendoli.</li> <li>-Saper cantare semplici canzoni.</li> <li>-Raccontare storie con i suoni (uso dello strumentario Orff)</li> </ul>	<p><b>Percettivo visivi - Leggere</b></p> <p>Analizzare il linguaggio dei fumetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizzare i singoli elementi della vignetta (inquadratura, campi, nuvolette, metafore, onomatopoeie, figure cinetiche, linee di contorno delle vignette).</li> <li>- Individuare i collegamenti tra vignette (logici, spaziali, temporali).</li> <li>- Leggere storie a fumetti e individuarne le parti (storia, sequenze, scene, vignette).</li> </ul> <p><b>Produrre</b></p> <p>Utilizzare il linguaggio dei fumetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper tradurre dal fumetto al testo verbale.</li> <li>- Saper tradurre dal testo verbale al fumetto secondo la sceneggiatura grafica.</li> </ul>

## SCRIVERE

Produrre testi **connotativi**:

- L'azione sull'unità espressiva per dare e far capire tecniche espressive via via più efficaci (dati sensoriali, accumulo di immagini, descrizioni di vario tipo, alternanza di procedimenti)
- La durata come artificio espressivo (ellissi, pausa, rallentamento, sommario)
- Il modo di raccontare: distanza (dal discorso narrativizzato al monologo interiore) e prospettiva (il punto di vista, l'estraneazione)
- usare tecniche espressive analizzate per realizzare singole scene o più scene collegate
- montare gli eventi in ordine diverso
- Capire e produrre **poesie**
  - scoprire alcune figure di significato (similitudine, metafora, metonimia, ossimoro, sinestesia)
  - scoprire alcune figure di suono (onomatopea, rima e allitterazione, anafora, paronomasia)
  - scoprire alcune figure di sintassi (inversione, inarcatura)
  - manipolare testi per conferire caratteri spiccatamente espressivo-poetici usando le figure opportune
  - partire da immagini stimolo per scrivere un testo espressivo-poetico
- Produrre testi **denotativi** risultanti da razionalizzazioni dell'esperienza. Saper scrivere cronache. Sottocodici: uso e comprensione.
- Produrre testi **pragmatici** in relazione a scopi e destinatari diversi.
- **Rielaborare** testi scritti: passare da una forma testuale a un'altra.

## RIFLETTERE SULLA LINGUA

- Riflessione sul **testo** (la punteggiatura, i capoversi, i paragrafi).
- Riflessione sulla **frase** (il Gruppo Soggetto, il Gruppo Predicato, la parola centro, le determinazioni del GS e del GP, le frasi coordinate e subordinate)
- Riflessione sulle **parti del discorso** (il nome, l'articolo, l'aggettivo, il pronome, il verbo, l'avverbio, l'interiezione, la preposizione, la congiunzione).

## ATTIVITA'

L'approfondimento dei linguaggi del **fumetto** e della **poesia** sarà, quest'anno, occasione per attività **interdisciplinari**. Le onomatopее, le metafore, ad esempio, si ritroveranno nella poesia, nel fumetto, nella musica...; il montaggio parallelo, il flash-back e il flash forward, la zoomata e l'ingrandimento si ritrovano sia tra le tecniche per scrivere un testo che per realizzare un fumetto...

L'uso delle nuove tecnologie, infine, permetterà l'unione di testi, suoni, immagini realizzando prodotti di vario genere (ipermedia, piccoli oggetti di insegnamento, giornalini...)

## ITALIANO

Quest'anno sarà approfondita la struttura del testo: gli alunni diventeranno sempre più consapevoli che ogni testo ha una **funzione** (*informare*: testi denotativi – *esprimersi*: testi connotativi – *agire sugli altri*: testo pragmatico-sociale), che è scritto per un **bisogno/scopo** diverso, che **varia** a seconda del destinatario, e che **il narrare, il descrivere, l'argomentare** sono presenti in tutti i tipi di testo.

### Per la connotazione

Nel corso dell'anno scolastico si guideranno gli alunni a conoscere e a utilizzare tecniche di diverso genere per scrivere testi connotativi, nella consapevolezza che ogni testo ha una sua struttura

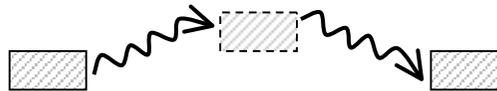
Le attività verteranno quindi sulla fruizione - produzione di testi con le seguenti tecniche:

### → PER MONTARE GLI EVENTI IN ORDINE DIVERSO – IL TEMPO DEL RACCONTO:

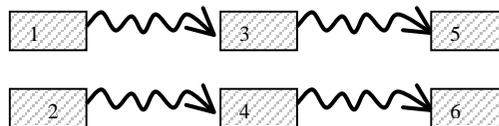
**FLASH BACK:**  
è il salto nel passato



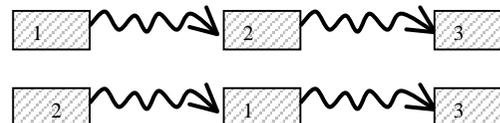
**FLASH FORWARD:**  
è il salto nel futuro



**MONTAGGIO PARALLELO:**  
Eventi che accadono contemporaneamente in luoghi diversi



**ALTRE ANACRONIE:**  
seguire un altro qualsiasi ordine temporale



## LA DURATA DEL RACCONTO



- l'**ellissi**: è un periodo di tempo saltato
- la **pausa** : il tempo del racconto viene interrotto da una digressione
- il **rallentamento**: è una tecnica che serve per allungare il tempo che quasi si ferma. Ciò che accade viene descritto “al rallentatore”. Ogni azione, anche se dura poco, viene spiegata minuziosamente.
- **sommario**: sintetizza in poche parole vari giorni, mesi, anni.

### IL MODO DI RACCONTARE:

- **la distanza**: dal discorso narrativizzato al monologo interiore (le parole delle persone)
- **la prospettiva**: il punto di vista; l'estraneazione

### → NELL'UNITÀ ESPRESSIVA:

- Uso dei DATI sensoriali

Di movimento, auditivi, visivi, di colore, di forma e posizione, olfattivi, gustativi, tattili

- ACCUMULO D'IMMAGINI

Tante immagini staccate. Tanti punti. Frasi brevi. Molte frasi senza verbo.

- **Descrizioni di**
  - **AMBIENTI**: zoomata (dal generale al particolare) o viceversa  
Dati di posizione
  - **PERSONE**: viso, corpo, abiti, comportamento...

- Le **PAROLE** delle persone:

- ✓ Discorso diretto
- ✓ Discorso diretto corale

Si usa il discorso corale quando parlano più persone.

- ✓ Monologo interiore

È il pensiero del personaggio scritto senza segni (trattino o virgolette). È sempre alla I persona e al presente, anche se il resto del testo è al passato o alla III persona.

✓ Stile indiretto libero

Sono i pensieri dei personaggi espressi, però, in III persona. A volte si usa lo stile indiretto libero al posto del discorso diretto.

• Unire **descrizioni** e **parole** usando la

✓ Giustapposizione

- Descrizioni + parole
- Parole + descrizioni

✓ L'alternanza di procedimenti

- Descrizioni + parole + descrizioni + parole +.....

## LA POESIA

Si **analizzerà**, innanzitutto, il **linguaggio poetico**:

- scoprire alcune figure di significato (similitudine, metafora, metonimia, ossimoro, sinestesia)
- scoprire alcune figure di suono (onomatopea, rima e allitterazione, anafora, paronomasia)
- scoprire alcune figure di sintassi (inversione, inarcatura)

Si passerà in seguito a

- **manipolare** testi per conferire caratteri spiccatamente espressivo- poetici usando le figure opportune
- **partire da immagini stimolo** per scrivere un testo espressivo-poetico:
  - Scelta di un'immagine.
  - Analisi della stessa.
  - Produzione di un testo che utilizzi i dati raccolti.
  - Rielaborazione del testo (tentare interpretazioni personali e verbalizzare facendo uso di similitudini, metafore, spostamenti, inversioni, riduzioni...)

Si proporranno, inoltre, **giochi vari, multimediali e non**: giochi con limerick e haiku, costruzione della macchina per fare poesie, il quadrato magico della poesia...

### Per la denotazione

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

La struttura della cronaca: fruizione e produzione

### Testi pragmatici

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

### Riflessione linguistica

Parallelamente a tutto questo, si proporranno attività di riflessione linguistica per l'approfondimento della struttura della frase e delle parti del discorso

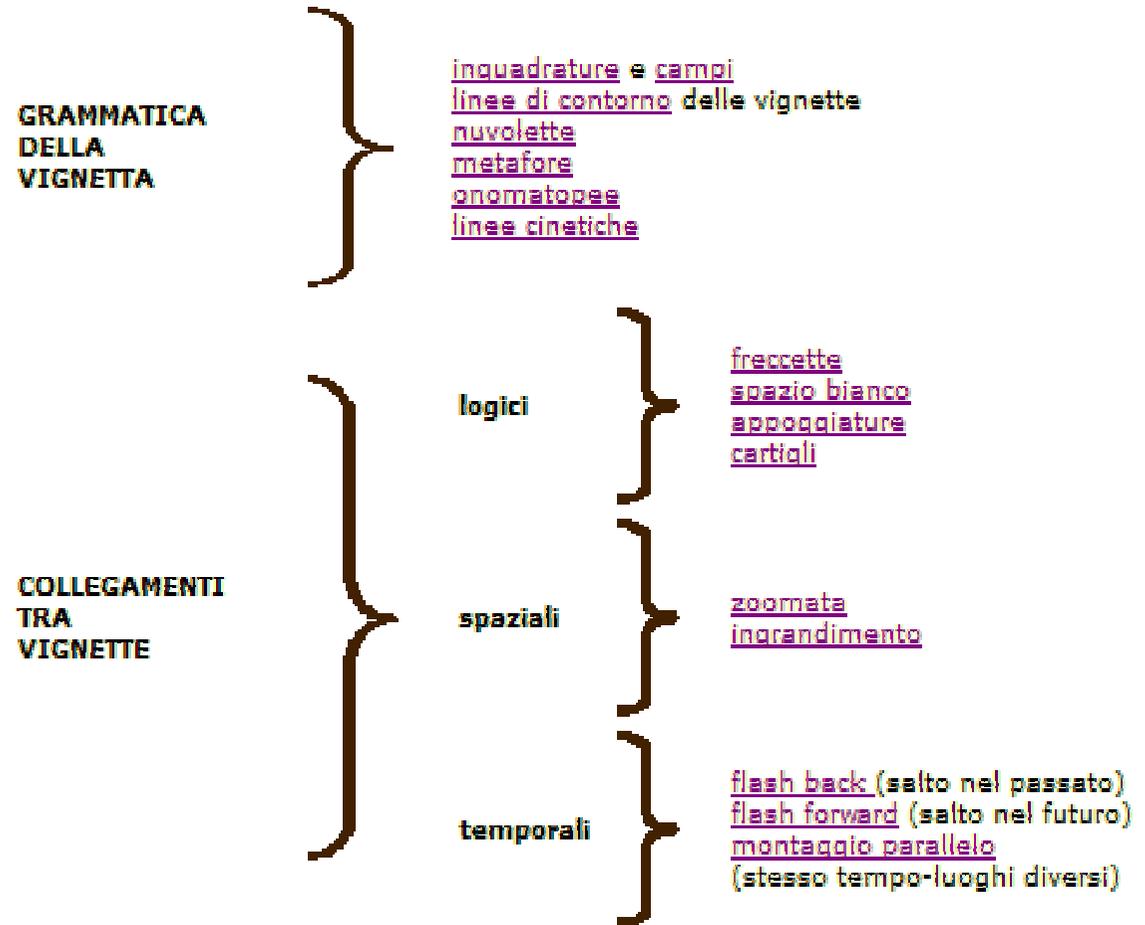
### ARTE E IMMAGINE

Nel corso dell'anno scolastico verrà analizzato e approfondito il **linguaggio dei fumetti**. La posizione del fumetto, quasi un ponte tra il mondo della parola scritta, quello delle immagini e quello audiovisivo, è una posizione privilegiata.

Il fumetto è un linguaggio e, come tale, trasmette idee, messaggi, informazioni. Esso ha una sua autonomia, ha delle caratteristiche peculiari e delle possibilità specifiche. Il fumetto appare formato, ad un primo esame superficiale, dall'accostamento e dall'unione di segni appartenenti ad altri linguaggi: la parola scritta, il colore, il suono (espresso con segni grafici), le sequenze, le inquadrature... tutti elementi che provengono dal mondo della parola, o dal mondo della pittura, o dalla fotografia...

Ma il linguaggio del fumetto non è la somma di tali elementi, è un vero mezzo di espressione con le sue autonome possibilità; non si tratta di un accostamento di segni, ma di una fusione completa.

Tale linguaggio ha la sua «grammatica» e la sua «sintassi», quindi una decodifica è indispensabile.



Si proporranno quindi attività di **fruizione / produzione** secondo lo schema a fianco:

## **MUSICA**

Attività per l'approfondimento della **conoscenza degli elementi costitutivi della musica**; primo approccio alla **rappresentazione simbolica** convenzionale della musica

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**.  
Storie con i suoni.

## **MEZZI STUMENTI**

Postazioni multimediali con collegamento ad Internet  
Schede, CD audio “Grammaticanto”  
Software didattico. Microsoft Word e PowerPoint  
Colori, cartoncini, cartelloni...

## **STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE**

Le attività di **storia, geografia, scienze**, utilizzando contenuti essenziali, mireranno alla costruzione 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)
- utilizzare il metodo euristico-laboratoriale (nella consapevolezza che “Imparare facendo” è il modo migliore di imparare)

Nelle tabelle seguenti sono indicate **conoscenze** e **attività** in relazione agli **obiettivi di apprendimento** delle Indicazioni Nazionali.

AREA STORICO GEOGRAFICO

STORIA

CONOSCENZE/ATTIVITA'

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE/ATTIVITA'	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p><b>LE PRIME GRANDI CIVILTÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La linea del tempo</li> <li>• Popoli a confronto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.</li> <li>– Usare la cronologia storica secondo la periodizzazione occidentale (prima e dopo Cristo) e conoscere altri sistemi cronologici. Confrontare i quadri storici delle civiltà</li> </ul>
<p><b>MESOPOTAMIA:</b> la terra tra due fiumi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I Sumeri</li> <li>• Gli Assiro-Babilonesi</li> </ul> <p><b>EGITTO:</b> il dono del Nilo</p> <p><b>LE CIVILTÀ DELL'ORIENTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La civiltà del fiume Indo</li> <li>• La civiltà del fiume Giallo</li> </ul> <p><b>I FENICI:</b> il popolo del mare</p> <p><b>GLI EBREI:</b> il popolo di Dio</p> <p><b>LE CIVILTÀ DEL MAR EGEO:</b> Cretesi e Micenei</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ricavare informazioni da documenti di diversa natura utili alla comprensione di un fenomeno storico.</li> <li>– Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.</li> </ul>
<p>Partendo dalle fonti e dalla linea del tempo, di tali popoli saranno approfonditi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vita e il territorio</li> <li>• La società</li> <li>• La scrittura</li> <li>• La religione</li> <li>• Le invenzioni</li> <li>• L'arte</li> <li>• Miti – Leggende</li> </ul> <p>Si realizzeranno mappe di sintesi e si proporranno attività di laboratorio: il tuo libro di storia, il paesaggio dell'antico Egitto, costruisci una nave fenicia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società</li> <li>– Rappresentare in un quadro storico-sociale il sistema di relazioni tra i segni e le testimonianze del passato</li> <li>– Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti.</li> <li>– Elaborare in forma di racconto - orale e scritto - gli argomenti studiati.</li> <li>– Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate.</li> <li>– Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non.</li> </ul>

<p><b>LO SPAZIO FISICO E I SUOI ELEMENTI</b></p> <p><i>Per capire</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Gli ambienti.</li> <li>•Come si studiano gli ambienti?</li> <li>•Il lavoro del geografo</li> <li>•Tanti tipi di carte</li> </ul> <p>Carta fisica Carta politica Carta tematica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•La riduzione in scala</li> </ul> <p>La scala numerica La scala grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Orientarsi</li> </ul> <p><i>Per fare</i></p> <p>Laboratorio: La riduzione in scala</p>	<p><i>Orientamento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche, utilizzando la bussola e i punti cardinali.</li> </ul> <p><i>Linguaggio della geo-graficità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Analizzare fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche a diversa scala, carte tematiche, grafici, immagini da satellite.</li> </ul> <p><i>Carte mentali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Estendere le proprie carte mentali al territorio italiani, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc.).</li> </ul>
<p><b>IL MARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•L'Italia e il mare - Leggiamo la carta</li> </ul> <p>L'intervento dell'Uomo</p> <p><b>LA COLLINA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'Italia e le colline - Leggiamo la carta</li> </ul> <p>L'intervento dell'uomo</p> <p><b>LA PIANURA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•L'Italia e le pianure - Leggiamo la carta</li> </ul> <p>L'intervento dell'Uomo</p> <p><i>Per fare</i></p> <p>Laboratorio: Costruisci fa pianura</p> <p><b>LA MONTAGNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•L'Italia e le montagne - Leggiamo la carta</li> </ul> <p>Le Alpi - Gli Appennini</p> <p>L'intervento dell'uomo</p> <p><i>Per fare</i></p> <p>Laboratorio: Costruisci la montagna</p> <p><b>IL FIUME</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•L'Italia e i fiumi- Leggiamo la carta</li> </ul> <p>Il Po e i suoi affluenti</p> <p>L'intervento dell'uomo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Educazione ambientale: L'inquinamento</li> </ul> <p><i>Per fare</i></p> <p>Laboratorio: Costruisci il fiume</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Educazione ambientale: I Parchi Nazionali</li> </ul>	<p><i>Carte mentali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Estendere le proprie carte mentali al territorio italiani, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (fotografie, documenti cartografici e immagini da satellite, ecc.).</li> </ul> <p><i>Paesaggio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Conoscere e descrivere gli elementi caratterizzanti i principali paesaggi italiani, individuando le analogie e le differenze (anche in relazione ai quadri sociostorici del passato) e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale.</li> </ul> <p><i>Territorio e regione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e che l'intervento dell'uomo su uno solo di questi elementi si ripercuote a catena su tutti gli altri.</li> </ul>

*IL LAGO*

- L'Italia e i laghi
- Leggiamo la carta  
L'intervento dell'uomo  
*Per fare*

Laboratorio:  
Dal plastico alla carta geografica

L'AMBIENTE E LA SUA TUTELA

- Rispettiamo l'ambiente
- Le risorse
- L'economia
- Rapporto risorse - economia

*Territorio e regione*

- Comprendere che il territorio è costituito da elementi fisici e antropici connessi e interdipendenti e che l'intervento dell'uomo su uno solo di questi elementi si ripercuote a catena su tutti gli altri.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, analizzando le soluzioni adottate e proponendo soluzioni idonee nel contesto vicino.

## STORIA

Le attività di **storia** saranno strutturate secondo il seguente percorso:

1. **Partenza dalle fonti:** l'alunno sarà invitato a osservare alcune fonti ed eventualmente a tentare ipotesi di ricostruzione storica
2. **Linea del tempo** e un grande **disegno** per visualizzare **cronologicamente** e **graficamente** gli avvenimenti principali
3. **Lettura del testo storico:** è la parte contenutistica, nella quale si farà anche uso, per chiarire meglio i concetti, di disegni e schemi.
4. Lettura di **leggende** ed **episodi** relativi al popolo oggetto di studio
5. **Sintesi:** una mappa raccoglierà le informazioni principali. L'alunno potrà verbalizzarla oralmente o in forma scritta e sarà usata anche come verifica delle conoscenze apprese e della capacità di collegare logicamente o cronologicamente le informazioni.
6. Proposte di **laboratorio** e di **verifica**

**Quadro di sintesi degli aspetti principali** (arte, scrittura, religione, società, territorio) e delle linee del tempo delle civiltà studiate

## **GEOGRAFIA**

Le attività di geografia saranno strutturate secondo il seguente percorso:

**A-** Verranno dati gli strumenti per lo studio della geografia, approfondendo quanto è stato già fatto in terza:

- comprensione del concetto di geografia
- come si studiano gli ambienti e che cosa occorre considerare (flora, fauna, clima, elementi fisici e antropici)
- il lavoro del geografo
- i vari tipi di carta geografica
- la scala numerica e la scala grafica
- l'orientamento

**B-** Verranno approfonditi i paesaggi dell'Italia (mare, collina, pianura, , montagna, fiumi, laghi,), secondo il seguente percorso:

1. disegno che mostra le parti principali dell'ambiente, con l'utilizzo della terminologia appropriata e attenzione agli elementi specifici dello studio della geografia: clima, flora, fauna, intervento dell'uomo ed elementi fisici.
2. lettura della carta geografica per individuare gli elementi fisici
3. l'intervento dell'uomo, per individuare gli elementi antropici e l'interconnessione con gli elementi fisici
4. schema di sintesi che potrà essere utilizzato anche come attività di verifica
5. proposte di laboratorio e di verifica

**C** - Verrà presa in considerazione la tutela del patrimonio ambientale e l'importanza del rispetto dell'ambiente, guidando gli alunni a comprendere i concetti di risorsa, economia e il rapporto che lega l'economia alle risorse presenti in un determinato ambiente.

Tutte le attività proposte per la **storia** e per la **geografia** sono contenute e descritte nel libro di testo **Progetto Zoi: Shangai** – 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 le attività di laboratorio:

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><b>I TRE STATI DELLA MATERIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solidi - liquidi - gas</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> Passaggio da uno stato all'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Più o meno calore</li> <li>• Le molecole e il calore</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> Il calore</p> <p><b>Laboratorio</b> La temperatura e il calore</p> <p><b>Laboratorio</b> L'aria</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'aria</li> <li>• L'atmosfera</li> <li>• Inquinamento dell'aria</li> <li>• Il clima</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> Il tempo atmosferico</p> <p><b>Laboratorio</b> Calcoli e grafici con Excel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le stagioni, il di e la notte</li> <li>• I pianeti</li> <li>• Stelle e galassie</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> Costruiamo i pianeti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'acqua</li> <li>• Il ciclo dell'acqua</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> Il carsismo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per imparare a studiare</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> Computer e diagrammi di flusso</p>	<p><b>Oggetti, materiali e trasformazioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Costruire operativamente in connessione a contesti concreti di esperienza quotidiana i concetti fisici fondamentali: la temperatura e il calore</li> <li>– Indagare i comportamenti di materiali comuni in molteplici situazioni sperimentabili per individuarne proprietà</li> <li>– Produrre miscele eterogenee e soluzioni, passaggi di stato e combustioni; interpretare i fenomeni osservati in termini di variabili e di relazioni tra esse, espresse in forma grafica e aritmetica.</li> <li>– Riconoscere invarianze e conservazioni, in termini proto-fisici e proto-chimici, nelle trasformazioni che caratterizzano l'esperienza quotidiana.</li> </ul> <p><b>Osservare e sperimentare sul campo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Osservazione del cielo diurno e notturno su scala mensile e annuale avviando, attraverso giochi e costruzione di modelli tridimensionali, all'interpretazione dei moti osservati</li> </ul> <p><b>L'uomo i viventi e l'ambiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Osservazione e interpretazione delle trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.</li> <li>– Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.</li> </ul> <p><i>Le TIC saranno utilizzate 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></p> <p><i>Il computer sarà utilizzato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>come tutor: cioè come insegnante (con l'utilizzazione di software didattico: giochi e Cd interattivi)</i></li> <li>• <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></li> </ul> <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>
<p><b>GLI ESSERI VIVENTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificazione dei viventi</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> La vita... invisibile</p> <p><b>Laboratorio</b> Microrganismi utili</p> <p><b>Laboratorio</b> La catena alimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'ecosistema</li> <li>• I batteri</li> <li>• Gli animali: classificazione</li> <li>• Gli animali: schede per classificare</li> <li>• Adattamenti all'ambiente</li> </ul> <p><b>Laboratorio</b> Le piante</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le piante: classificazione</li> <li>• La fotosintesi clorofilliana</li> <li>• I fiori</li> <li>• Le foglie</li> <li>• Le piante: schede per classificare</li> </ul>	<p><b>Osservare e sperimentare sul campo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Proseguire con osservazioni frequenti e regolari a occhio nudo, con la lente di ingrandimento e con lo stereomicroscopio, per individuare elementi, connessioni e trasformazioni.</li> <li>– Indagare strutture del suolo, relazione tra suoli e viventi; acque come fenomeno e come risorsa.</li> <li>– Distinguere e ricomporre le componenti ambientali</li> <li>– Cogliere la diversità tra ecosistemi</li> <li>– Individuare la diversità dei viventi e dei loro comportamenti (differenze / somiglianze tra piante, animali, funghi e batteri).</li> <li>– Accedere alla classificazione come strumento interpretativo statico e dinamico delle somiglianze e delle diversità.</li> </ul> <p><b>L'uomo i viventi e l'ambiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Indagare fisiologia complessiva e ambienti di vita (anche confrontando diversi animali appartenenti a gruppi diversi, quali vermi, insetti, anfibi, ecc).</li> <li>– Studio del funzionamento degli organismi e comparazione della riproduzione dell'uomo, degli animali e delle piante.</li> </ul>	

**Le attività di scienze** saranno strutturate secondo il seguente percorso

- **domanda chiave** e richiesta di **ipotesi** da parte dell'alunno
- **esperimento o osservazione**
- **conclusione** e generalizzazione
- organizzazione delle conoscenze attraverso **schemi** e **letture di approfondimento**

Ampio spazio sarà dato alle attività pratiche: **esperimenti** (per il calore, l'aria e l'acqua, il carsismo, il clima), **uso del microscopio**, attività di osservazione e registrazione dati, **schede di osservazione per animali e piante**, costruzione di pianeti, batteri...

Le attività di **informatica** saranno sempre in relazione alle **attività di italiano, storia, geografia, scienze**: costruzione di tabelle in Word, grafici e calcoli con Excel, inserimento in un documento Word di WordArt, ClipArt e immagini da file, costruzione di ipertesti con PowerPoint o con altro software.

Si utilizzeranno **giochi didattici** (da [www.vbscuola.it](http://www.vbscuola.it) e i Giochi di Elspet e Jos scaricabili da [www.vbscuola.it](http://www.vbscuola.it) o da [www.impariamoascrivere.it](http://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](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](http://www.teamformula.it)

## **MEZZI E STRUMENTI**

Postazioni multimediali con collegamento ad Internet – Software didattico

Tutto quanto si renderà necessario per la realizzazione degli esperimenti

Schede

Software didattico. Word. Excel.

Micromondi

Anche le attività di **scienze** e di **informatica** qui proposte sono presenti nel libro di testo **Progetto Zoi: Shangai** (Autori per scienze e informatica: Giusi Landi con la consulenza scientifica di Aronne Galeotti e la consulenza didattica di Elisabetta Landi e Marika Rongo)

## 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

In riferimento all'Unità di Apprendimento n. 1:

- Scrivere con correttezza, rispettando le convenzioni ortografiche, usando opportunamente la punteggiatura
- Leggere semplici testi connotativi, individuandone la struttura (dal testo allo schema) e le principali tecniche espressive usate
- Produrre semplici testi connotativi, dopo averne steso la struttura di base (dallo schema al testo) utilizzando tecniche espressive di diverso genere
- Individuare le principali figure della poesia
- Riconoscere gli elementi caratterizzanti il linguaggio del fumetto
- Leggere testi denotativi di tipo storico, geografico, scientifico, individuando la struttura di base (dal testo allo schema)
- Produrre semplici testi denotativi di tipo storico, geografico, scientifico, dopo averne steso la struttura di base (dallo schema al testo)
- Conoscere le caratteristiche principali delle grandi civiltà (i popoli della Mesopotamia, l'Antico Egitto)
- Costruire grafici di vario tipo anche con l'uso di Excel
- Leggere diversi tipi di carta geografica, compiendo calcoli con la scala numerica e la scala grafica
- Riconoscere gli elementi caratterizzanti il paesaggio marino. Conoscere i mari d'Italia
- Effettuare semplici esperimenti riguardanti gli stati della materia e i passaggi di stato, formulando ipotesi e verificandole

In riferimento all'Unità di Apprendimento n. 2:

- Leggere semplici testi connotativi, individuandone la struttura di base (narrare, descrivere, argomentare) e le tecniche usate a livello di ordine e di durata
- Produrre semplici testi che usano la durata come artificio espressivo
- Produrre testi montando gli eventi in ordine diverso
- Produrre testi connotativi, utilizzando descrizioni di ambienti e persone
- Individuare la struttura della frase, riconoscendo soggetto, predicato, espansioni
- Individuare le principali figure della poesia
- Riconoscere gli elementi caratterizzanti il linguaggio del fumetto
- Produrre fumetti per raccontare semplici esperienze personali, utilizzando gli elementi studiati
- Produrre mappe di sintesi relative ad argomenti di storia, geografia, scienze, e verbalizzarle usando il linguaggio orale e scritto
- Conoscere le caratteristiche principali delle grandi civiltà (le civiltà dell'Oriente, i Fenici)
- Riconoscere gli elementi caratterizzanti pianure e colline. Conoscere pianure e colline d'Italia
- Effettuare semplici osservazioni ed esperimenti riguardanti l'aria e il clima, formulando ipotesi e verificandole

In riferimento all'Unità di Apprendimento n. 3:

- Creare il proprio progetto di testo, definendo **funzione** (denotativa, connotativa, pragmatico-sociale) e **struttura** (narrare, descrivere, argomentare) e verbalizzare usando la lingua orale o scritta
- Individuare la struttura della cronaca
- Produrre cronache aventi per oggetto esperienze comuni e personali
- Produrre semplici testi che usano la durata come artificio espressivo
- Produrre testi connotativi utilizzando **descrizioni** di ambienti e persone e **parole** (discorso diretto, indiretto, indiretto libero, monologo interiore) unendoli nel modo opportuno (giustapposizione o alternanza di procedimenti)
- Individuare la struttura della frase, riconoscendo soggetto, predicato, espansioni
- Analizzare le parti del discorso
- Produrre poesie partendo da immagini stimolo, utilizzando le figure studiate
- Riconoscere gli elementi caratterizzanti il linguaggio del fumetto
- Produrre fumetti per raccontare semplici esperienze personali, utilizzando gli elementi studiati
- Conoscere le caratteristiche principali delle grandi civiltà (gli Ebrei, le civiltà del Mar Egeo)
- Riconoscere gli elementi caratterizzanti il paesaggio fluviale e montano. Conoscere fiumi e monti d'Italia
- Costruire schede scientifiche di animali e piante

### MODALITA' DI VERIFICA

Per l'accertamento degli obiettivi di apprendimento delle diverse discipline:

- osservazioni
- esercitazioni orali
- esercitazioni scritte
- esercitazioni multimediali

*Ins. G. Landi*