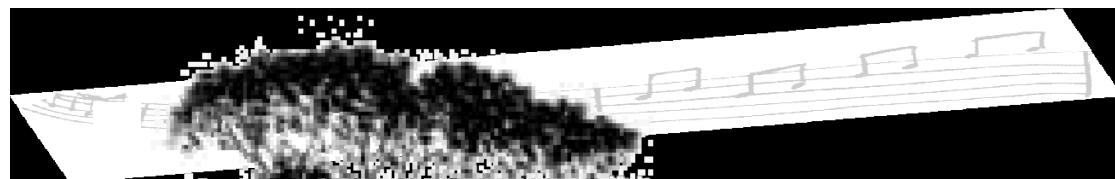


Istituto Comprensivo W. A. Mozart Roma



W. A. MOZART

Programmazione
classi TERZE

ITALIANO

Classe 3

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Ascoltare e parlare	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo, inteso come momento fondamentale per esprimersi liberamente, per narrare, per descrivere, per analizzare esperienze personali e comuni, per riflettere; • razionalizzazione di quanto emerso attraverso un linguaggio chiaro e organico, anche se non strettamente scientifico; • strutturazione della realtà secondo un lessico adeguato; • comprensione di messaggi di vario tipo; • esercitazioni orali come avviamento ad un'espressione compiuta e come opportunità per correggere eventuali difetti di pronuncia o alterazioni di vocaboli; • conversazioni finalizzate alla comprensione globale di un discorso e del rapporto esistente tra tono della voce e scopo di un messaggio; • discussioni collettive nel rispetto delle norme che necessariamente devono regolare gli interventi; • ricerca lessicale, approfondimento delle terminologie, sinonimi e contrari; • ricerca, comprensione e uso di parole nuove e termini specifici ed appropriati; • semplici drammatizzazioni su tracce schematiche suggerite dai bambini.
Leggere	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere testi narrativi, descrittivi, informativi cogliendo l'argomento centrale e le informazioni essenziali, le interazioni comunicative di chi scrive • Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura individuale silenziosa; • lettura ad alta voce cercando di usare intonazioni adeguate ai contenuti; • individuazione delle informazioni essenziali di un testo letto; • lettura dell'insegnante e animazione della lettura mediante tecniche diversificate (drammatizzazioni, giochi, schede predisposte, ecc.);

	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere semplici e brevi filastrocche, testi poetici e narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. 	<ul style="list-style-type: none"> • lettura di testi della biblioteca di classe o di testi personali; • comprensione dei testi letti mediante tracce di verifica; • riconoscimento della struttura propria dei testi narrativi; • lettura di diversi tipi di testi e riconoscimento delle varie specificità.
Scrivere	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stesura di testi narrativi riguardanti esperienze personali e non; • stesura di storie inventate; • stesura di testi descrittivi previa analisi approfondita dei fondamentali dati sensoriali (visivi, uditivi, olfattivi, gustativi, tattili); • stesura di testi ad argomento; • disamina di diverse tipologie linguistiche quali il mito, la leggenda, la fiaba, la favola e loro stesura; • analisi del linguaggio poetico con l'ausilio di alcune semplici poesie nei loro componenti (paragoni, metafore, rime, dati sensoriali); • invenzione di semplici brani poetici e filastrocche; • giochi linguistici (acrostici, limerick, ecc.); • semplici sintesi di testi letti come avvio al riassunto; • utilizzo del fumetto come mezzo comunicativo e sua trasformazione in testo narrativo e viceversa. • esercitazioni di vario tipo per il consolidamento delle principali difficoltà ortografiche (raddoppiamenti, gl, gn, sc, ce, cie, ge, gie, ci, chi, gi, ghi, c, qu, cqu, uso dell'h, accenti, apostrofi, suddivisione in sillabe,...) con momenti di autocorrezione e di correzione collettiva.
Riflettere sulla lingua	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità. • Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni per il riconoscimento e l'uso dei principali elementi grammaticali (articoli determinativi/indeterminativi; nomi comuni/propri, maschili/femminili, singolari/plurali, invariabili, primitivi/derivati, alterati, composti, collettivi, concreti/astratti, onomatopeici; aggettivi qualificativi,

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. 	<p>possessivi, dimostrativi, indefiniti, numerali; aggettivi di grado positivo, comparativo, superlativo; preposizioni semplici; verbi nei tempi del modo indicativo);</p> <ul style="list-style-type: none"> • esercitazioni per la comprensione e l'utilizzo del discorso diretto/indiretto; • esercitazioni per il riconoscimento delle principali strutture linguistiche nella frase (relazioni tra soggetto, predicato, espansioni); • esercitazioni per l'uso corretto dei segni di punteggiatura.
--	---	---

ARTE E IMMAGINE

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Percettivo visivi	<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. 	
Leggere	<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 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. 	

Produrre	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. 	
-----------------	---	--

STORIA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Organizzare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi delle metodologie usate dall'uomo per la misurazione del tempo (anno, decennio, secolo, millennio; periodo preistorico e periodo storico) • individuazione delle diverse fonti storiche (orali, materiali, scritte, iconografiche) di cui ci si serve per ricostruire un passato recente (i vissuti individuali, dei genitori, dei nonni)
Usare i documenti	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscimento dei mezzi utilizzati per ricostruire un passato molto lontano nel tempo, tanto da non poter attingere ad alcuna testimonianza orale: fonti materiali (reperti fossili, resti archeologici), fonti scritte (antichi documenti) e fonti iconografiche (graffiti, incisioni rupestri, dipinti, sculture)
Acquisire strumenti concettuali e conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione, ecc... 	<ul style="list-style-type: none"> • disamina delle diverse attività lavorative che permettono di conoscere eventi passati (la paleontologia, l'archeologia, la geologia, l'antropologia, ecc.) • studio particolareggiato della Preistoria con particolare riferimento alle varie tappe evolutive animali e umane (dalle origini della Terra ai primi esseri pre-umani e quindi all'Homo sapiens) • individuazione dei mezzi usati dall'uomo primitivo per rispondere dapprima ai bisogni fondamentali per la

- Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi (aspetti della vita sociale, politico istituzionale, economica, artistica, religiosa...)

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici e le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti) 	<p>sopravvivenza (nutrimento, abitazione, abbigliamento, mezzi di difesa), poi a quelli mirati al miglioramento delle condizioni e della qualità della vita (spiritualità, vita associata)</p>
Produrre	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione dei criteri utilizzati dai popoli del passato per organizzare forme di comunità in luoghi resi idonei dalla presenza di determinati elementi naturali (presenza di acqua, vicinanza a mari o a fiumi, fertilità del suolo, posizione elevata) e dei mezzi usati per lo sfruttamento razionale delle risorse esistenti con conseguente modificazione dell'ambiente (agricoltura, allevamento, sistemi di irrigazione, costruzione di villaggi e città, navigazione, ecc.) • individuazione dei bisogni interiori e spirituali emergenti dalle forme di vita associata e delle risposte date (necessità di organizzare le attività lavorative, di formulare leggi, di comunicare attraverso linguaggi, di istruirsi, di vivere la propria religiosità).

MUSICA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Produzione	<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. 	

GEOGRAFIA

Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti
Orientamento	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra-sotto; dentro-fuori; avanti dietro- destra-sinistra, ecc.)	Esercizi psicomotori; giochi individuali e a coppie, realizzati nei vari ambienti della scuola: aula, palestra, teatro, cortile. Verbalizzazione finalizzata all'utilizzo dei concetti concetti topologici corretti. Rappresentazione grafica delle attività svolte.

Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti
<p>Linguaggio della geo-graficità:</p> <p>Leggere, costruire ed utilizzare mappe carte e rappresentazioni grafiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente semplici percorsi esperiti nello spazio circostante. • Acquisire la capacità di orientarsi secondo le coordinate terrestri; rappresentare in prospettiva verticale ed orizzontale oggetti ed ambienti noti (pianta dell' aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola). • Individuare i criteri fondamentali per misurare e per rappresentare lo spazio. • Leggere ed interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi; avvio all'interpretazione di carte topografiche e geografiche. • Individuare le principali caratteristiche di una carta: la riduzione in scala. 	<p>Misurare l' aula, utilizzando misure convenzionali convenute con il gruppo.</p> <p>Rappresentare la pianta dell'aula con riduzione in scala e con l'utilizzo di misure convenute con il gruppo.</p> <p>Uscite nel quartiere, verbalizzazione orale e scritta dei percorsi eseguiti, rappresentazione grafica con riduzione in scala.</p> <p>Attività perché gli alunni vengano stimolati ad orientarsi in base a punti di riferimento fissi che, quindi, non dipendono dalla loro posizione nello spazio: i punti cardinali, attraverso l'osservazione della posizione del sole.</p> <p>Utilizzo della bussola.</p> <p>Orientamento nella carta geografica , dove i punti cardinali sono in una posizione fissa.</p>

Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti
<p>Osservare, descrivere, confrontare alcuni paesaggi geografici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare l'ambiente, rivelandone gli aspetti costitutivi. • Individuare gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio. • Conoscere gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria provincia. • Saper descrivere geograficamente (oralmente e graficamente) un paesaggio geografico. 	<p>Uscite guidate per osservare gli elementi costitutivi di un ambiente e di un paesaggio.</p> <p>La pianura</p> <p>La collina</p> <p>La montagna.</p> <p>Il fiume.</p> <p>Il mare</p> <p>Lettrura e decodificazione di immagini e conversazioni per utilizzare la memoria visiva e condividere le esperienze e conoscenze dei vari alunni.</p> <p>Uso di schede predisposte</p>

<p>Cogliere alcuni elementi relativi alla protezione degli ambienti.</p>	<p>Le esigenze dell'uomo e le esigenze dell'ambiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primi accenni al fenomeno della distruzione ambientale come causa di determinati fenomeni naturali. 	<p>Si proporranno conversazioni guidate sul tema dell'intervento dell'uomo sull'ambiente e sugli aspetti positivi e negativi che ne derivano. In questa fase dell'attività si lascerà molto spazio al passaggio di informazioni tra gli alunni; in seguito ci si documenterà sull'argomento e si analizzeranno alcuni interventi distruttivi dell'uomo sul paesaggio. Questa attività sarà condotta in modo interdisciplinare con scienze, soprattutto per quanto riguarda il concetto di ecosistema.</p>
---	---	---

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE		
Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti

<p>Il corpo e le funzioni senso-percettive</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente; riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). • Riconoscere con sicurezza le parti destre e sinistre sugli oggetti e sugli altri. • Rappresentare in modo corretto e completo le varie posture del corpo e delle sue parti. • Arricchire le possibilità di movimento dei segmenti corporei nelle varie posture. 	<p>Verranno proposte delle attività motorie che condurranno i bambini ad una conoscenza sempre più intenzionale del proprio corpo e delle sue parti; tali giochi potranno essere di squadra (staffette con diverse andature), oppure giochi individuali durante i quali i bambini dovranno eseguire varie camminate e fermarsi ad un dato comando ed in posizioni prestabilite ecc. Dopo ogni attività verrà stimolata la verbalizzazione di quanto eseguito, al fine di condurre gli alunni alla rappresentazione corretta del proprio schema corporeo.</p>
<p>Obiettivi generali</p>	<p>Obiettivi specifici</p>	<p>Contenuti</p>
<p>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio ed il tempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/ saltare, afferrare/ lanciare ecc.) • Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. • Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. • Migliorare i fattori di esecuzione quali la velocità, la destrezza, l'economicità, l'agilità..... • Utilizzare le condotte motorie in situazioni di gioco diverse. 	<p>Saranno eseguiti degli esercizi per affinare gli schemi motori di base (camminare, correre, rotolare, strisciare, saltare, ecc.), predisponendo ostacoli e percorsi per migliorare l'agilità, la velocità e la destrezza.</p> <p>Tali condotte motorie saranno utili nei cari giochi di squadra che verranno proposti</p>

Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti
Raggiungere la coordinazione oculo-manuale e segmentaria	<p>Migliorare il controllo del movimento delle mani nell'uso di oggetti e attrezzi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare in modo corretto e consapevole gli arti superiori e inferiori destri e sinistri per lanciare, prendere, colpire, mirare, palleggiare..... 	<p>Realizzazione di giochi che prevedono l'uso della palla sia individualmente che sotto forma di staffette o giochi di squadra (Palla bollata, Palla prigioniera, Palla che scotta ecc.).</p> <p>Durante queste situazioni si cercherà di favorire le relazioni di gruppo e, a volte, si promuoverà la formazione spontanea delle squadre.</p>

Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. • Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. 	<p>Si proporranno attività di training teatrale, basate su unità didattiche di tipo psicomotorio durante le quali saranno rappresentate situazioni di vita comune (passeggiata nel parco, shopping, corsa nella foresta o sulla spiaggia, esercizi di respirazione, esercizi ad occhi bendati ecc).</p> <p>Saranno realizzate attività di drammatizzazione, dopo aver elaborato un copione su tema.</p>

Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra e, nel contempo, assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle. 	<p>Verranno proposti giochi di squadra e si insegneranno i rudimenti di alcuni sport.</p>

Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Contenuti
--------------------	---------------------	-----------

Sicurezza e prevenzione, salute e benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. • Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria 	Questi obiettivi saranno raggiunti, utilizzando le unità didattiche già elencate precedentemente.
--	---	---

MATEMATICA

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Acquisizione del concetto di numero	<ul style="list-style-type: none"> • Contare in senso progressivo e regressivo. • Leggere e scrivere i numeri naturali interi e decimali in cifre e in lettere. • Confrontare e ordinare sulla retta dei numeri i numeri interi e decimali. • Riconoscere nella scrittura in base dieci il valore posizionale delle cifre. • Effettuare raggruppamenti in base dieci limitando il cambio al terzo ordine. • Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell’aritmetica per rappresentarle. • Memorizzare le tabelline mediante l’uso di schieramenti e successioni numeriche. • Eseguire raggruppamenti e distribuzioni. • Eseguire calcoli mentali e scritti con i numeri interi e decimali anche con riferimento alle monete. • Moltiplicazioni e divisioni con i numeri interi per 10, 100, 1000. • Acquisire il concetto di frazione come parte di un intero. 	<p><i>ADDIZIONE E MOLTIPLICAZIONE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L’ addizione con i numeri naturali • L’ addizione in colonna • La moltiplicazione con i numeri naturali • La moltiplicazione in colonna col moltiplicatore di 1 e 2 cifre • Moltiplicare per 10, 100, 1000 • Il calcolo mentale • Problemi con addizione e moltiplicazione <p><i>SOTTRAZIONE E DIVISIONE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La sottrazione con i numeri naturali • La sottrazione in colonna • La divisione con i numeri naturali • La divisione a una cifra • Dividere per 10, 100, 1000 • Strategie di calcolo mentale • Problemi con sottrazione e divisione. <p><i>NUMERI E FRAZIONI</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - La classe delle migliaia - L’ arrotondamento - Le frazioni - Rappresentare una frazione - Frazioni e decimali

- I numeri con la virgola

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Spazio e figure	<ul style="list-style-type: none">○ Osservare, descrivere e classificare oggetti nello spazio usando termini adeguati.○ Osservare, descrivere, denominare le principali forme geometriche del piano (quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio...).○ Individuare simmetrie nella realtà e costruire figure simmetriche.○ Descrivere gli elementi significativi di una figura (linee aperte, linee chiuse, regioni, confine e le caratteristiche della retta...).○ Descrivere gli elementi significativi dei poligoni.○ Individuare gli angoli in figure e contesti diversi.	<p><i>ANGOLI E ISOMETRIE</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Eventuali simmetrie presenti in una figura• Le simmetrie assiali mediante piegature di fogli, ritaglio, macchie di colore...Le simmetrie assiali su carta quadrettata• L'angolo come rotazione e come regione angolare delimitata da due semirette col vertice in comune• Il piano cartesiano <p><i>I POLIGONI</i></p> <ul style="list-style-type: none">• I poligoni e i non poligoni• I triangoli• I quadrilateri <p><i>PERIMETRI E AREE</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Il perimetro di un poligono• L'area di un poligono

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Relazioni, misure, dati e previsioni	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Rappresentare i problemi con tabelle e grafici che ne esprimano la struttura. • In situazioni concrete operare con il calcolo delle probabilità. • Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o figure. • Individuare e scegliere l'unità di misura adatta a misurare grandezze diverse. • Confrontare e ordinare oggetti in base alle dimensioni. • Effettuare misure di grandezze (lunghezze, tempi, masse...) ed esprimerle utilizzando le unità di misure adatte. • Discriminare monete e banconote di euro. • Discriminare monete di centesimi di euro. • Effettuare semplici cambi fra monete e banconote. 	<p><i>PROBLEMI E CLASSIFICAZIONI</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La soluzione dei problemi • Problemi con due domande • Procedure di soluzione • Problemi con l' euro • Insiemi • Diagrammi • Connettivi logici • I quantificatori <p><i>MISURA</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Misure di lunghezza • Misure di peso • Misure di capacità • Misure di superficie • L' euro

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Sperimentare con oggetti e materiali Osservare e	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare i fenomeni e ricordarne i processi in relazione al tempo • Acquisire abilità a distinguere relazioni 	<p><i>L'ambiente, sistema complesso</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interazioni tra componenti biotiche (piante, animali) e ambiente fisico • L'ecosistema

<p>sperimentare sul campo</p>	<p>causali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare criteri per definire l'area di indagine • Acquisire abilità a formulare ipotesi plausibili • Distinguere in categorie • Formulare proposte in merito agli argomenti e alle attività • Saper relazionare verbalmente un'esperienza • Conoscere modi per rappresentare un'esperienza • Riorganizzare i dati acquisiti secondo un nuovo punto di vista • Ripetere autonomamente le esperienze già eseguite e/o provarne di nuove 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere alcuni animali che si muovono nel suolo • Osservare e descrivere alcuni animali che si muovono nel sottosuolo • Considerare il comportamento dell'uomo nei confronti di alcuni animali e piante • Le catene alimentari:produttori, consumatori,decompositori • L'adattamento degli organismi • Conoscere, applicare una dieta equilibrata • Sperimentare il riciclaggio e il riutilizzo • Individuare e adottare comportamenti atti ad affrontare il problema dei rifiuti
<p>L'uomo I viventi L'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire termini relativi a contenuti specifici • Conoscere fatti relativi alle esperienze proposte • Acquisire conoscenze relative a tecniche e metodi impiegati in campi particolari • Intervenire nelle discussioni in modo appropriato 	<p><i>Gli stati di aggregazione della materia e i cambiamenti di stato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere materiali solidi (rocce) • Osservare e descrivere materiali aeriformi (gas,aria,vapori) • Osservare e descrivere materiali liquidi (acqua) <p><i>Conoscere il ciclo e gli stati dell'acqua</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rilevare la presenza dell'acqua nel terreno, negli alimenti (frutta) e negli animali <p><i>Funzione del suolo in relazione alla vegetazione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'aria nel terreno • Riconoscere le proprietà nutritive di vitamine, sali minerali, glucidi • <p><i>Uomo-mondo della produzione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rilevare l'esistenza del problema dei rifiuti

- Conoscere i danni prodotti dai rifiuti sull'ambiente e sugli esseri viventi
- Scoprire e analizzare l'azione condotta dai decompositori
- Scoprire, analizzare e comprendere l'importanza del riciclaggio

TECNOLOGIA – INFORMATICA

Obiettivi generali traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i>	<ul style="list-style-type: none"> – 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso. 2. materiali e loro principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità). 3. oggetti: forme, materiali, funzioni e contesti d'uso 4. smontare semplici oggetti d'uso comune per cogliere caratteristiche e funzioni delle parti e relazioni tra loro. 4. Raggruppare oggetti secondo criteri autonomamente stabiliti e dati. 5. realizzare modelli di manufatti semplici d'uso comune. 6. descrivere oggetti e strumenti e saper organizzare dati e conoscenze utilizzando tabelle a doppia entrata.
INFORMATICA		

Obiettivi generali traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
- Conoscere il computer	AREA TECNOLOGICA Conoscenza della terminologia	A- ESERCIZI SU:

<p>come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo</p> <p>- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p> <p>– Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.</p>	<p>Gestione della macchina</p> <p>AREA PSICOMOTORIO-COGNITIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il coordinamento oculo/manuale; - l'affinamento della motricità fine. - Il rinforzo della lateralizzazione e lo sviluppo dei principali concetti topologici ; - L'acquisizione di una corretta organizzazione nello spazio grafico; - La capacità di ascolto; - La capacità di attenzione e concentrazione; - La capacità di memorizzazione; - Lo sviluppo del pensiero "induttivo" (per prove ed errori) e la stimolazione di un approccio "critico" alla realtà - Lo sviluppo delle proprie capacità creative/tecniche e l'orientamento nel disegno, attraverso l'attività di autocostruzione ed autocorrezione, recuperandole difficoltà a livello di ortografia, disgrafismi, omissioni, improprietà sintattiche; <p>AREA SOCIO-AFFETTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la comunicazione interattiva con compagni e adulti: - Stimolare atteggiamenti "collaborativi" - Migliorare il rispetto di regole e comportamenti stabiliti all'interno del gruppo che lavora insieme al computer: - Diminuire il livello di frustrazione davanti a difficoltà di apprendimento considerando l'errore come stimolo alla ricerca ed alla correzione; - Favorire la sicurezza di base attraverso la corretta esecuzione di compiti a livello crescente di difficoltà <p>AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire la capacità di scrittura e lettura - Comprendere e interpretare messaggi scritti, visivi e sonori; - Riflettere sulle conoscenze acquisite in ogni 	<ul style="list-style-type: none"> - principali termini utilizzati nelle situazioni operative (es. shift -canc - barra spaziatrice invio- menu-desktop-icona-link) - richiamare un programma seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante. - Memorizzare procedure per richiamare i programmi dalle cartelle (classi 07 08) - controllo del mouse: doppio click ,click destro in alcune situazioni, puntatori speciali (clessidre, frecce, matita) - esercizi alla tastiera - finestre di comunicazione e di errore. - Tendine nei menu - messaggi e finestre di dialogo: apri, salva, salva con nome, inserisci immagine, inserisci suono <p>B- GIOCHI E SOFTWARE DIDATTICI</p> <p>Software disciplinari di matematica, geometria, geografia, scienze, musica, italiano e altre aree utilizzati sia per l'approfondimento che per il recupero</p> <p>C- Videoscrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muoversi sul testo, cioè per leggere - Scorrere il testo - Muoversi nel testo, cioè per agire - Muoversi nel testo allo scopo di operare su di esso nei modi sotto descritti - Cancellare unità di lavoro testuali - Dividere testo - Riunire testo - Ricompattare segmenti di testo in un testo unico - Selezionare testo. Evidenziare il testo sul quale si intende agire - Spostare testo - Spostare testo da un punto a un altro di un documento - Copiare testo da un punto a un altro di un documento - Inserire nuovo testo - Cercare e sostituire in modo automatizzato e controllato porzioni di testo con altro testo - Comandare la stampante - Avviare le operazioni di trasferimento del documento su carta - Avviare le operazioni di trasferimento del documento su
--	--	---

	<p>ambito.</p> <p>AREA LOGICO MATEMATICA - Avviare gli alunni, ad eseguire alcune operazioni dell'insiemistica: definire insiemi, classificare, formare intersezioni, sommare, individuare l'insieme differenza etc. - Acquisire il concetto di quantità numerica - Saper eseguire semplici calcoli.</p> <p>AREA ANTROPOLOGICA Sviluppare i concetti spaziali e temporali</p> <p>AREA DEL RECUPERO E DEL SOSTEGNO - consolidamento di abilità, competenze e conoscenze specifiche recupero e sviluppo di capacità personali.</p>	<p>memoria magnetica - Recuperare un documento da disco nell'area di elaborazione Uso delle risorse di formattazione del testo - Giustificare, centrare, allineare a dx o a sx il documento o sue parti. - Uso delle risorse tipografiche Inserire sottolineature, neretti, corsivi. - Uso delle risorse di stampa Copie multiple, stampa in bozza. - Il giornalino di classe - testi di ricerca individuale o a gruppi</p> <p>D- VIDEOGRAFICA - inserisci immagine - registrazione suoni - inserimento suoni > uso del programma Power Point - aprire il programma -crea nuova dispositiva - sfondo - uso della barra di disegno - inserimento testo - inserimento immagini > Uso del programma Logo - l'interfaccia grafica - introduzione ai principali comandi - gli angoli - produzione di percorsi semplici > Uso del programma Paint Windows - Realizzare forme geometriche - Realizzare una stessa figura geometrica in diverse dimensioni. - Colorare le forme geometriche disegnate. - Usare il menù MODIFICA e le sue opzioni : copia, incolla, ruota, allunga, inclina. - Utilizzare del comando TESTO per denominare gli insiemi in base ai loro elementi o alla loro potenza - realizzare disegni liberi - inserire l'immagine creata in un documento word o power point > Uso di Drawing For Children o TuxPad - Disegnare paesaggi ed ambienti naturali ed artificiali abbinando sfondi e figure.</p>
--	--	--

- Utilizzare la funzione testo per personalizzare l'elaborato.
- Completare semplici bigliettini augurali
- Disegnare semplici forme geometriche.
- Realizzare simmetrie
- Inserire clipart, impronte, simboli.
- realizzare disegni liberi
- inserire l'immagine creata in un documento word o power point
- Il programma dispone di numerose opzioni di personalizzazione e può essere arricchito con clipart, impronte, sfondi, penne e simboli scaricabili da Internet.
- La guida in italiano (per il docente) è disponibile sul sito scolastico.

E-Tecnologia della comunicazione e ricerca

Introduzione a:

> Uso di Internet

- l'interfaccia grafica
- gli URL
- navigazione sicura (sotto guida dell'insegnante)
- criteri e metodi di ricerca
- eseguire ricerche mirate
- il sito scolastico

> Uso di Outlook Express

- la posta elettronica (sotto guida dell'insegnante)
- comunicare con scolaresche a distanza

INGLESE

Obiettivi Generali Traguardi	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti
Ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Forme di saluto • Comprendere frasi e brevi testi letti dagli insegnanti • Abbinare parola a disegno • Ripetere parole e/o brevi frasi pronunciate dagli insegnanti • Eseguire semplici istruzioni
Lettura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati da supporti visivi, 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere frasi e brevi testi contenenti parole conosciute e supportate da immagini riguardanti il

	cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente.	<p>lessico acquisito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'alfabeto • pronunciare e leggere, in modo autonomo e correttamente, i vocaboli di uso più comune;
Interazione orale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. 	<ul style="list-style-type: none"> • Salutare in modo informale e non • Usare espressioni adatte per presentarsi e presentare qualcuno; • Chiedere e dire l'età; • Domandare e rispondere sulle preferenze riguardanti i gusti personali • Chiedere e dire dove si trova qualcuno • Utilizzare lessico, strutture e funzioni note per descrivere immagini o conversare seguendo una traccia predefinita. • Riprodurre canti, filastrocche e brevi dialoghi. • Domandare e rispondere sui locali della casa. • Conoscere alcune feste anglosassoni e formulare auguri
Produzione scritta	<ul style="list-style-type: none"> • Copiare e scrivere semplici parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere copiando ed in modo autonomo preferenze riguardanti alimentazione, giochi, ambienti della casa • Scrivere biglietti augurali • Utilizzare lessico, strutture e funzioni note per descrivere immagini e /o frasi seguendo una traccia predefinita

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate mediante conversazioni e/o schede strutturate con immagini e foto. S'inizierà a dare maggiore spazio all'espressione scritta anche nei momenti di verifica.