

Prima parte	Discipline	Obiettivi di apprendimento	Mappa delle attività e dei contenuti <i>(indicazioni nodali)</i>	U.A. n. 1 “C’era una volta...”
Obiettivi di apprendimento ipotizzati	IT	3b – 6d		
		7c – 8c		
		9e – 10e		
		11e – 14f		
		15f		
	MAT	3a – 4a		
		5g – 9b		
		11e-13k		
	ING	1b-3c		
		4d-5d		
	STO	2c-3e		
		6f-7c		
	GEO	1a – 4d		
		5e – 5g		
	A.I.	5a-7b		
MU	2c-5b			
EF	3b-7c			
TE	5f-6f			
SC	1a – 4a			
	2c- 4c-5c			
	6a – 7a-8a			
Personalizzazioni <i>(eventuali)</i>	Discipline	Obiettivi di apprendimento	Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo	
	Compito unitario		Realizzazione della performance teatrale con l’utilizzo dei burattini “IL MAGO DI OZ”. Realizzazione della performance natalizia.	
Metodologia	Vedi programmazione didattica annuale (elenco degli obiettivi di apprendimento)			
Verifiche	Le verifiche sono multiple in rapporto al tipo di attività svolta: questionari, riflessione parlata, esperimenti, interrogazioni, osservazioni sistematiche e occasionali, saggi brevi, produzioni multimediali ecc.			
Risorse da utilizzare	Laboratorio di informatica, LIM , teatro della scuola, cortile, padiglione, lettore audio cd, schede didattico- operative , cartelloni, materiale fotografico,videoproiettore, cartine geografiche.			
Tempi	SETTEMBRE-GENNAIO			
Note	*Con riferimento all’elenco degli OO.AA. della Progettazione Curricolare Annuale			

Seconda parte	Titolo dell'U.A.: "C'era una volta ..."	N. 1
<p>Diario di bordo</p> <p>- interventi specifici attuati, - strategie metodologiche adottate, - difficoltà incontrate, - eventi sopravvenuti, - verifiche operate, - ecc.</p>	<p>Situazione di partenza / Strategia metodologica: Al rientro dalle vacanze estive gli alunni si dedicano alla lettura del noto testo fiabesco "Il mago di Oz" che diventa il punto di partenza per lo sviluppo delle varie attività didattiche interdisciplinari relative al Primo Quadrimestre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Una matematica da...favola!" – Partendo da 100, contare fino 1000 e oltre, ha rappresentato per i bambini un motivo di crescita ed evasione dal mondo reale; • "Dalla fantasia alle scienze" – Il mago di Oz, in maniera fantasiosa scatena la fantasia dei bambini che chiedono il perché e come avvengono, ad opera degli agenti atmosferici, alcuni fenomeni catastrofici (tempeste tropicali, cicloni, mareggiate) • "Dal gioco alla scrittura" – attraverso l'uso di applicazioni di disegno (Paint) e passando all'applicazione di scrittura (Word) i bambini hanno scoperto l'importanza della tecnologia informatica; • "Dalla fantasia del gioco al rispetto delle regole attraverso l'educazione fisica" – Dallo schema corporeo ai giochi di squadra. <p>ATTIVITA' MATEMATICA Che cos'è la matematica ed i suoi argomenti. Il numero (aritmetica), le misure, le forme geometriche (geometria), relazioni dati e previsioni (statistica), le situazioni problematiche. La logica matematica. Differenza tra cifra e numero. Il valore posizionale dei numeri. Rappresentazione dei numeri attraverso l'ABACO e il BAM. Il sistema decimale. Saper contare da 100 a 1000 e rappresentare le quantità con i suddetti sussidi. Simbolo e colore del 1000. Il cambio nei grandi numeri. Maggiore, minore e uguale e loro simboli. Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni, in riga, in colonna, senza cambio, con il cambio e loro nomenclatura. Strategie di calcolo rapido. Addizione: proprietà commutativa, associativa, dissociativa e risoluzione dei problemi con l'addizione. Sottrazione: proprietà invariante, prova della sottrazione e risoluzione dei problemi con la sottrazione. Moltiplicazione: Proprietà associativa, distributiva, commutativa e risoluzione dei problemi con la moltiplicazione. Moltiplicazioni per 10, 100, 1000. Moltiplicazione con due cifre al moltiplicatore, con due cambi. Divisione. Il comportamento dello zero nelle quattro operazioni. Problemi con la divisione.</p> <p>SCIENZE Io e le scienze. Gli uomini delle scienze. Il metodo scientifico attraverso il diagramma di flusso. Gli stati della materia. Il comportamento particolare di alcune sostanze solide. La materia e i passaggi di stato. I passaggi di stato dell'acqua. Fase solida: ghiaccio; fase liquida: pioggia, mare ecc; fase gassosa: vapore acqueo. Il ciclo dell'acqua. L'aria: i suoi componenti. La combustione: l'aria come comburente. Aria calda e aria fredda. I moti dell'aria: i venti, i temporali, i cicloni, le trombe d'aria, ecc. Gli esseri viventi e non viventi. Gli organismi visibili e invisibili (macro e microorganismi). Il regno animale e vegetale, alghe, parassiti e virus. Le rocce. Gli agenti climatici che portano alla formazione del suolo. Il suolo. Conoscere il suolo attraverso i cinque sensi. Il prelievo del suolo. Proprietà del suolo: Colore, struttura, porosità, permeabilità e impermeabilità. Suoli sabbiosi, argillosi, ricchi di ferro, suoli organici.</p>	

TECNOLOGIA

Conoscere il programma WORD. Individuare sulla tastiera i tasti utili per scrivere, cancellare, inserire lettere maiuscole e i numeri (anche attraverso il tastierino). Scrittura di un testo dietro dettatura. I segni della punteggiatura e i tasti per l'ingrandimento del formato.

MOTORIA

Conoscere nelle varie forme di gioco le regole e saperle rispettare ed applicare.

A conclusione dell'unità di apprendimento la maggior parte degli alunni ha mostrato di aver acquisito gli obiettivi proposti; qualche difficoltà l'hanno incontrata gli alunni X, Y, che sono stati continuamente sollecitati dall'insegnante per poter portare a termine le attività. Si sta rivelando vincente l'aver affiancato agli alunni in questione, per attività di tutoring, compagni della classe particolarmente diligenti sul piano comportamentale e capaci su quello apprenditivo.

A conclusione dell'unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i seguenti traguardi per lo sviluppo delle competenze:

MATEMATICA

A. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.

B. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.

E. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici.

G. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.

H. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

K. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.

SCIENZE

A. L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercar spiegazioni di quello che vede succedere.

B. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.

C. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.

H. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

EDUCAZIONE FISICA

A. L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.

B. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e

coreutiche.

C. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

G. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

TECNOLOGIA

A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

B. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

C. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

G. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Elenco degli obiettivi contestualizzati:

MATEMATICA

- 1 Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...
- 2 Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.
- 3 Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
- 4 Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.
- 5 Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.
7. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).
9. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
11. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
13. Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).

SCIENZE

1. Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.
2. Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.
4. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

6. Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque.
7. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.).
8. Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del Sole, stagioni).
9. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.

EDUCAZIONE FISICA

1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
3. Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
4. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
7. Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
8. Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.
9. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

TECNOLOGIA

3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
5. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
8. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
9. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
14. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- 15 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Note

INS. ANNA SPADONE CL. 3[^]-SEZ D - S.FRANCESCO