

IC SAN VITTORINO-CORCOLLE VIA SPINETOLI 96-98, ROMA
 PROGETTAZIONE ANNUALE A.S. 2023 – 2024

CLASSE III C DOCENTE PRIMARIA ANNA ALESSANDRINI

COMPETENZA CHIAVE COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA			
TRAGUARDI	COMPENZE SPECIFICHE	EVIDENZE	ATTIVITA'
<p>L'allievo: • Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. • Risolve problemi in tutti gli ambiti di contenuto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.</p> <p>a) Saper leggere, scrivere e ordinare i numeri naturali. b) Saper leggere, scrivere e ordinare i numeri razionali</p> <p>c) Operare con le quattro operazioni.</p>	<p>NUMERI</p>	<p>2) Contare raggruppando in varie basi. 3) Saper scrivere i numeri con sistemi di numerazione di alcuni popoli antichi. 4) Capire la differenza tra sistemi di numerazione additivi e sistemi di numerazione posizionali. 5) Saper distinguere tra numero e cifra. 6) Leggere e scrivere i numeri: entro il mille e oltre il mille. 7) Data una regola scrivere una successione di numeri e viceversa. 8) Confrontare e ordinare i numeri: entro il mille e oltre il mille. 9) Usare i simboli , =.</p> <p>10) Conoscere il valore posizionale delle cifre. 11) Conoscere i numeri pari e dispari. 12) Acquisire l'idea di frazione. 13) Dividere un intero in parti uguali e individuare l'unità frazionaria. 14) Saper scrivere e denominare frazioni. 15) Riconoscere e rappresentare la frazione di una grandezza. 16) Individuare la frazione complementare.</p>	<p>1) La cardinalità del numero. 2) Scrittura del numero e valore posizionale delle cifre. 3) 4) Lettura e scrittura di numeri sia in cifre sia in parole. 5) I numeri entro il mille. 6) I numeri oltre il mille. 7) Traduzione di numeri nelle corrispondenti somme di centinaia, decine, unità. 8) Scrittura di numeri sotto dettatura. 9) Il valore posizionale delle cifre. 10) Il significato e l'uso dello zero. 11) Ordinamento di elementi secondo opportuni criteri. 12) Confronto e ordinamento di numeri naturali con la linea dei numeri. 13) Scrittura di successione di numeri partendo da regole date. 14) Scoperta di regole che generano successioni numeriche. 15) Conoscenza e uso dei segni >, <, =</p>

		<p>17) Saper confrontare e ordinare frazioni operando con le figure.</p> <p>18) Saper trovare la frazione che rappresenta la parte di un insieme di oggetti o di un numero.</p> <p>19) Acquisire l'idea di frazione decimale.</p> <p>20) Riconoscere le frazioni decimali.</p> <p>21) Rappresentare le frazioni decimali (limitatamente ai decimi) sulla linea dei numeri.</p> <p>22) Confrontare e ordinare frazioni decimali</p> <p>24) Eeguire oralmente, in riga, in tabella: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni.</p> <p>25) Conoscere e applicare le proprietà delle quattro operazioni.</p> <p>26) Saper riconoscere, costruire ed utilizzare numeri pari e numeri dispari.</p> <p>27) Saper individuare con chiarezza nell'operazione la coppia ordinata, il segno e il risultato.</p> <p>28) Saper collegare in sequenza una serie di operazioni.</p> <p>29) Avviare all'uso della calcolatrice.</p> <p>30) Eeguire addizioni senza riporto, con riporto, con doppio riporto.</p> <p>31) Eeguire sottrazioni con il cambio delle decine, alle centinaia, con il doppio cambio (prestito).</p> <p>32) Saper contare numerando per 2, per 3, etc..., sulla retta dei numeri.</p> <p>33) Abbreviare l'addizione ripetuta con</p>	<p>1) Lettura della tabella dell'addizione. 2) Deduzione dalla tabella dell'addizione, la proprietà commutativa e l'esistenza dell'elemento neutro. 3) Applicazione delle proprietà commutativa e associativa dell'addizione. 4) Formazione dei numeri pari e dei numeri dispari. 5) Completamento di una sentenza aperta di addizione e successivo collegamento con la sottrazione corrispondente. 6) La sottrazione come operazione inversa dell'addizione. 7) Lettura della tabella dell'addizione. 8) L'impossibilità di eseguire sempre</p>
--	--	--	--

		<p>la moltiplicazione.</p> <p>34)Saper costruire e leggere uno schieramento contando per righe e per colonne.</p> <p>35)Avviare all'acquisizione dell'idea di multiplo di un numero.</p> <p>36)Saper rappresentare le moltiplicazioni relative alle tabelline in modi diversi.</p> <p>37)Riconoscere la commutatività della moltiplicazione.</p> <p>38)Consolidare la memorizzazione delle tabelline.</p> <p>39)Conoscere e applicare le proprietà commutativa, associativa e distributiva della moltiplicazione.</p> <p>40)Eseguire moltiplicazioni senza cambi, con uno o due cambi</p> <p>41)Eseguire moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore.</p> <p>42)Saper completare una sentenza aperta nella moltiplicazione e saperla collegare alle divisioni corrispondenti.</p> <p>43)Saper costruire, dato un numero, figure rettangolari e quadrate corrispondenti.</p> <p>44)Saper trovare nella tavola pitagorica, dato un risultato, la coppia corrispondente.</p> <p>45)Riconoscere il rapporto tra multiplo e divisore.</p> <p>46)Comprendere che non sempre è possibile eseguire la divisione esatta. Eseguire divisioni con il divisore di una cifra.</p> <p>Riconoscere il rapporto tra il doppio e la metà</p>	<p>la sottrazione con i numeri naturali.</p> <p>9) Il comportamento dello zero nella sottrazione.</p> <p>10) La coppia ordinata, il segno e il risultato.</p> <p>11) Uso della calcolatrice.</p> <p>12) Le addizioni, il cambio. Le sottrazioni, il prestito.</p> <p>13) La moltiplicazione.</p> <p>14) Giochi motori di schieramento.</p> <p>15) La linea dei numeri.</p> <p>16) Il multiplo di un numero.</p> <p>17) La rappresentazione della moltiplicazione con rettangoli e quadrati, con i regoli, il domino, la tombola.</p> <p>18) Le proprietà della moltiplicazione (commutativa, associativa, distributiva).</p> <p>19) La memorizzazione delle tabelline.</p> <p>20) La divisione come operazione inversa della moltiplicazione.</p> <p>21) La costruzione di quadrati e rettangoli.</p> <p>22) I multipli e i divisori.</p> <p>23) La divisione approssimativa.</p> <p>24) La divisione con e senza</p>
--	--	---	---

		<p>di un numero. 47) Saper eseguire divisioni con la sottrazione ripetuta. 48) Saper utilizzare strategie di calcolo per abbreviare la divisione. 49) Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 con i numeri interi. 50) Conoscere le proprietà delle quattro operazioni. 51) Sviluppare e consolidare strategie di calcolo mentale</p> <p>52) Verbalizzare situazioni problematiche. 53) Tradurre problemi elementari espressi con parole in rappresentazioni problematiche, scegliendo le operazioni adatte; trovare le soluzioni e interpretare correttamente i risultati. 54) Attribuire un significato a rappresentazioni matematiche date. 55) Individuare situazioni problematiche in ambiti di esperienza e di studio e formularne e giustificarne ipotesi di risoluzione con l'uso di appropriati strumenti matematici, sia aritmetici sia di altro tipo. 56) Risolvere</p>	<p>resto. 25) La divisione come sottrazione ripetuta. 26) Strategie di calcolo per eseguire la divisione. 27) Il doppio e la metà dei numeri. 28) Il doppio dei numeri come multipli di due. 29) La metà dei numeri pari e la metà dei numeri dispari. 30) Le moltiplicazioni per 10, 100, 1000. 31) Le divisioni per 10, 100, 1000.</p> <p>1) Giochi per inventare problemi. 2) Costruzione del testo di un problema. 3) Scoperta di situazioni adeguate a un grafico e invenzione di un problema. 4) Costruzione di problemi partendo dai dati forniti. 5) Risoluzioni di problemi sulle quattro operazioni. 6) Partendo da situazioni che fanno sorgere domande, far emergere il problema e ricerca della soluzione attraverso strumenti adeguati. 7) Risoluzione di problemi con più soluzioni. 8) Risoluzione di problemi con dati mancanti. 9) Risoluzione di problemi con dati nascosti. 10) Risoluzione di problemi con dati inutili. 11) Risoluzione di problemi con dati contraddittori. 12) Risoluzione di problemi con le frazioni.</p>
--	--	---	---

	<p>RELAZIONI DATI E PREVISIONI</p>	<p>problemi aventi procedimenti unici e problemi che offrono possibilità di risposte diverse, ma ugualmente accettabili</p> <p>57) Individuare informazioni e dati, anche sottintesi o espressi solo a parole, per risolvere un problema.</p> <p>58) Individuare la carenza di dati essenziali per la risoluzione di problemi ed eventualmente integrarli; riconoscere in un problema la presenza di dati sovrabbondanti, oppure contraddittori con conseguente impossibilità di risolverlo.</p>	
	<p>SPAZIO, FIGURE E MISURE</p>	<p>1) Riconoscere e disegnare linee aperte, linee chiuse, regioni interne, regioni esterne, punti interni e punti esterni. 2) Riconoscere e disegnare linee semplici e complesse. 3) Identificare le principali figure solide e piane. 4) Classificare e disegnare vari tipi di linee. 5) Acquisire l'idea di direzione. 6) Riconoscere la differenza tra direzione e verso. 7) Acquisire l'idea di angolo. 8) Saper descrivere, costruire e riconoscere l'angolo retto, piatto e l'angolo giro e saperli</p>	<p>Termini: verticale, orizzontale, obliquo. 2) La regione interna e la regione esterna. 3) I confini. 4) Le linee. 5) Linee semplici e linee complesse, aperte e chiuse. 6) I punti interni e i punti esterni a una figura. 7) La direzione delle linee. 8) Differenza tra direzione e verso. 9) Il concetto di angolo. 10) Tipi di angolo. 11) Giochi con il corpo. 12) I percorsi. 13) Le mappe. 14) Uso delle lancette dell'orologio. 15) La costruzione degli angoli. 16) Cambiamenti di direzione. 17) Le rette, le semirette e i segmenti. 18) Rette perpendicolari, parallele, incidenti. 19) Il geopiano. 20) Giochi con</p>

		<p>rappresentare. 9) Saper eseguire percorsi con cambiamenti di direzione e saperli rappresentare.</p> <p>10)Riconoscere e descrivere rette, semirette e segmenti. 11)Conoscere concetti di incidenza, parallelismo, perpendicolarità tra coppie di rette. 12)Saper costruire e interpretare reticoli. 13)Saper individuare un punto nel piano data una coppia ordinata di numeri e viceversa. 14)Classificare, denominare e disegnare i principali poligoni. 15)Saper individuare i modelli che si possono deformare; descrivere e denominare le figure che si ottengono. 16)Conoscere e denominare i principali solidi. 17)Acquisire il concetto di perimetro. 18)Acquisire il concetto di superficie. 19)Individuare e rappresentare simmetrie in una figura. 20)Far ruotare le figure intorno ad un vertice e riconoscerne le successive posizioni. 21)Traslare una figura nel piano. 22)Misurare lunghezze con unità</p>	<p>l'ordinamento dei banchi. 21) Costruzione di reticoli. 22) Scoprire le figure nel reticolo congiungendo i nodi. 23) Trovare i nodi che danno origine al disegno nel reticolo. 24) Studio di mappe e cartine. 25) Costruzione sul reticolo delle figure geometriche piane. 26) La costruzione del cerchio. 27) Le figure mobili. 28) I solidi. 29) I solidi di rotazioni. 30) I poliedri. 31) Le parti di un solido. 32) Il perimetro. 33) L'area. 34) Costruzione di figure dotate di simmetria. 35) Costruzione di figure simmetriche rispetto ad un asse. 36) Gli assi di simmetria delle figure geometriche. 37) Figure in movimento: rotazioni e traslazioni. 38) Le principali unità di misura del sistema metrico decimale. 39) La misura come numero attraverso il conteggio dei campioni usati per coprire la lunghezza desiderata. 40) Le misure di lunghezza arbitrarie. 41) La previsione sulle misure di lunghezza. 42) Le misure di lunghezza convenzionali: chilometro, ettometro, decametro, metro, decimetro, centimetro, millimetro. 43) La costruzione del metro. 44) La relatività delle misure di lunghezza. 45) Le misure di lunghezza equivalenti. 46) Le equivalenze tra le misure di lunghezza. 47) Ordinamento di lunghezze in ordine</p>
--	--	---	---

		<p>arbitrarie. 23)Acquisire l'idea di misura come numero. 24)Saper scegliere il campione più adatto secondo la lunghezza da misurare. 25)Riconoscere che più è lungo il campione usato, minore è il numero che esprime la misura e viceversa. 26)Riconoscere l'equivalenza tra la lunghezza espressa in una certa unità di misura e la stessa lunghezza espressa in altre unità. 27)Riconoscere la necessità di scegliere un unico campione per avere un unico riferimento. 28)Conoscere e saper usare le unità di misura convenzionali delle lunghezze (metro, multipli e sottomultipli). 29)Riconoscere la relatività della misura rispetto all'unità usata. 30)Saper riconoscere misure equivalenti. 31)Saper eseguire equivalenze. 32)Saper ordinare lunghezze. 33)Saper disegnare una piantina in scala. 34)Saper confrontare pesi con l'uso della bilancia. 35)Saper ordinare oggetti secondo il loro peso. 36)Usare campioni arbitrari di pesi. 37)Conoscere e usare campioni convenzionali di peso (chilogrammo, multipli e sottomultipli). 38)Valutare la capacità con un confronto diretto. 39)Utilizzare campioni arbitrari di</p>	<p>stretto e largo. 48) La misurazione della lunghezza e dell'altezza di oggetti, di persone e dell'ambiente. 49) La riduzione in scala. 50) Le misure di peso arbitrarie, i campioni di peso. 51) Le previsioni sulle misure di peso 52) Le misure di peso convenzionali: chilogrammo, ettogrammo, decagrammo, grammo, decigrammo, centigrammo, milligrammo. 53) La relatività delle misure di peso. 54) Le misure di peso equivalenti. 55) Le equivalenze tra le misure di peso. 56) Ordinamento di pesi in ordine stretto e largo tra misure di peso. 57) Il peso di oggetti e di persone. 58) Peso netto, lordo e tara. 59) Confronti tra recipienti di stessa forma e dimensioni. 60) Il travaso tra recipienti di forma e capacità differenti. 61) Le previsioni sulle misure di capacità. 62) Le misure di capacità convenzionali: ettolitro, decalitro, litro, decilitro, centilitro, millilitro. 63) La relatività delle misure di capacità. 64) Le misure di capacità equivalenti. 65) Le equivalenze tra le misure di capacità. 66) Ordinamento di capacità in ordine stretto e largo tra misure di peso.</p> <p>1) Classificazioni e insiemi. 2) Intersezione di insiemi. 3) Indagini statistiche. 4) La moda. 5) Individuazione della</p>
--	--	---	--

		<p> misure di capacità. 40) Ordinare recipienti secondo la capacità. 41) Utilizzare campioni di misura convenzionali. 42) Conoscere e usare campioni convenzionali di capacità (litro, multipli e sottomultipli). 43) Conoscere e utilizzare unità convenzionali di misura del tempo. 44) Rappresentare il tempo nella sua dimensione lineare. 45) Saper leggere l'orologio. 46) Conoscere e utilizzare il denaro in semplici contesti. 47) Eseguire calcoli di cambio con gli euro. </p>	<p> situazione da analizzare. 6) Raccolta dei dati necessari. 7) Organizzazione e registrazione dei dati raccolti. 8) Rappresentazione dei dati. 9) Tabelle, ideogrammi, grafici a colonne. 10) Lettura dei grafici. 11) Registrazione del verificarsi degli eventi in situazioni di gioco. 12) Uso dei termini vero, certo, falso, probabile, improbabile, impossibile in relazione all'esperienza di gioco. 13) La probabilità degli eventi di verificarsi. </p>
--	--	--	--

<p>L'allievo: • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).</p>	<p>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p>	<p>1) Rappresentare graficamente classificazioni. 2) Definire i criteri di classificazione. 3) Stabilire e rappresentare relazioni. 4) Distinguere enunciati veri, falsi. 5) Usare in modo appropriato i quantificatori logici. 6) Leggere e costruire istogrammi. 7) Leggere ideogrammi. 8) Stabilire se un evento è: possibile impossibile, certo</p>	
---	-------------------------------------	---	--

TRAGURDI	COMPETENZE SPECIFICHE	Evidenze	Contenuti
<p>L'allievo: • Sa sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; • Sa esplorare 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. • Sa acquisire consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo. • Sa utilizzare modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. • Sa avere atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri. • Sa rispettare e apprezza il valore dell'ambiente naturale.</p>	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p>	<p>1) Conoscere il metodo scientifico. 2) Progettare semplici esperimenti. 3) Conoscere alcune proprietà della materia. 4) Conoscere le caratteristiche degli esseri viventi. 5) Conoscere la morfologia e le principali funzioni della pianta. 6) Conoscere la classificazione e le caratteristiche degli animali. 7) Conoscere i principali ecosistemi. 8) Conoscere la catena e la rete alimentare. 9) Conoscere l'adattamento degli esseri viventi all'ambiente. 10) Riferire oralmente il contenuto di un testo scientifico utilizzando un lessico adeguato. 11) Individuare i concetti fondamentali di un argomento e le "parole chiave".</p>	<p>1) Gli strumenti dello scienziato. 2) Il metodo scientifico. 3) I tre stati della materia. 4) L'acqua e i passaggi di stato. 5) Il ciclo dell'acqua. 6) I liquidi, i solidi, le polveri. 7) Le proprietà dell'aria. 8) I fenomeni atmosferici: la pioggia, la neve, la nebbia. 9) Il suolo. 10) Gli esseri viventi. 11) Il ciclo vitale. 12) Le piante. 13) Come si nutrono le piante. 14) Le foglie. 15) Come si nutrono le piante. 16) Tipi di piante. 17) Le radici. 18) Gli animali. 19) I vertebrati. 20) Gli invertebrati. 21) La piramide alimentare. 22) Come si difendono le piante. 23) Come si difendono gli animali. 24) Il letargo e la migrazione. 25) La catena alimentare. 26) Gli ecosistemi</p>

COMPETENZA DIGITALE

TRAGURDI	COMPETENZE SPECIFICHE	EVIDENZE	CONTENUTI
<p>L'allievo: • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • 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. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica o com</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE IMMAGINARE PROGETTARE</p> <p>COMUNICARE MEDIANTE STRUMENTI TECNOLOGICI E MULTIMEDIALI</p>	<p>Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper collocare nel contesto d'uso gli elementi del mondo artificiale ,riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. ▪ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire . ▪ Eseguire prove di esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni <p>1) Distinguere, descrivere elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni. 2) Conoscere il processo di riciclaggio di alcuni materiali: carta, vetro, plastica... 3) Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni, seguendo le opportune norme di sicurezza. 4) Realizzare manufatti di uso comune, seguendo semplici istruzioni. 5) Conoscere e rispettare le norme di sicurezza per operare correttamente al computer. 6)</p>	<p>1) Oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso. 2) Individuazione delle funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti. 3) Schematizzazione di semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione. 5) I materiali e le loro principali caratteristiche. Raggruppare oggetti secondo criteri autonomamente stabiliti e dati. 6) Il riciclo. 7) Le norme di sicurezza nell'uso del computer. 8) Utilizzo di programmi di videoscrittura e videografica.</p>

		Approfondire la conoscenza della tastiera, del mouse e scoprire le funzioni dei tasti. 7) Utilizzare la videoscrittura per consolidare e/o ampliare i concetti e gli argomenti affrontati nelle varie discipline.	
--	--	---	--

EDUCAZIONE FISICA (COMPETENZA CHIAVE EUROPEA): Consapevolezza ed espressione culturale riguarda l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	EVIDENZE	CONTENUTI
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. • Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVA ESPRESSIVA</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE IL FAIR PLAY</p>	<p>1) Coordinare e utilizzare diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare, ecc.). 2) Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. 3) Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il corpo e con attrezzi. 4) Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo. 5) Utilizzare il movimento per esprimere e comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni, emozioni e sentimenti. 6) Conoscere ed utilizzare un modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. 7) Conoscere ed applicare le modalità esecutive di giochi di movimento</p>	<p>1) Eseguire esercizi con clavette, palle, cerchi, Riprodurre movimenti che si ripetono ad intervalli 2) Iniziare un'azione dopo che un compagno ha terminato la sua (staffetta....). 3) Combinare in modo coordinato più azioni motorie: correre, saltare, strisciare, camminare, afferrare, lanciare. 4) Ripetere diverse esecuzioni motorie in percorsi, gimkane.... 5) Situarsi nello spazio in rapporto agli altri ed agli oggetti. 6) Orientarsi rispetto a persone ed oggetti anche in movimento. 8) Valutare lo spazio a disposizione ed usufruire di quello necessario. 9) Realizzare movimenti e gesti senza urtare persone e oggetti. 10) Dimostrare velocità di reazione. 11) Protrarre un'attività fisica per tempi via via</p>

	SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA.	individuali e di squadra. 8) Assumere un atteggiamento positivo verso il gioco, accettando i propri limiti. 9) Interagire e cooperare positivamente con gli altri, valorizzando le diversità. 10) Svolgere un ruolo attivo, significativo nel gioco di squadra. 11) Comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	più lunghi. 12) Eseguire esercizi con difficoltà crescente. 13) Rispondere con celerità ad un comando. 14) Inserirsi in un'attività al momento giusto rispettando il ritmo. 15) Controllare la palla con le mani e con i piedi. 16) Lanciare con precisione verso un bersaglio. 17) Dimostrare attenzione durante il gioco. 18) Dimostrare impegno, costanza, senso di responsabilità. 19) Eseguire gli esercizi in modo efficace. 20) Comprendere il valore della lealtà nel gioco individuale e di squadra. 21) Giocare indifferentemente con tutti. 22) Sviluppare la capacità di risolvere conflitti. 23) Assumersi le proprie responsabilità. 24) Impegnarsi per raggiungere un risultato comune. 25) Controllare la propria istintività. 33) Riconoscere gli sforzi dei compagni. 26) Considerare le proprie abilità in funzione della squadra.
--	--	--	---

GEOGRAFIA COMPETENZA CHIAVE: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	EVIDENZE	CONTENUTI
Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte	Orientamento	a. Sa muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti,	. Esplorazione dello spazio scuola 2. Esplorazione del quartiere: territorializzazione, elementi naturali e

<p>tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. 11. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). 12. Riconosce e denomina i principali "oggetti" geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) 13. Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e di altri continenti. 14. Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale. 15. Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici</p>	<p>Linguaggio della geograficità</p> <p>Paesaggio</p> <p>Regione e sistema territoriale</p>	<p>dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</p> <p>a. Sa rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. b. Sa leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino.</p> <p>a. Sa conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. b. Sa individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione. a. Sa conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. b. Sa individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi dell'ambiente di vita della propria regione.</p>	<p>antropici, carta topografica, percorsi. Intervento dell'uomo sull'ambiente: trasformazioni, tutela dell'ambiente, territorializzazione, organizzazione degli spazi. Carte geografiche. Orientamento: punti di riferimento, punti cardinali, Sole. Il linguaggio della geograficità.</p> <p>I paesaggi</p> <p>L'ambiente di montagna e i segni della territorializzazione.</p> <p>L'ambiente di collina e i segni della territorializzazione.</p> <p>L'ambiente di pianura e i segni della territorializzazione.</p> <p>.Bonifica, agricoltura, industria, opere d'arte, turismo.</p> <p>Gli ambienti acquatici, le modifiche apportate dall'uomo, la tutela dell'ambiente.</p>
--	---	---	---

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

TRAGURDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE SPECIFICHE	EVIDENZE	CONTENUTI
<p>1. L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi</p>	<p>A. Ascolto e parlato</p>	<p>a. Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. b. Comprende l'argomento e le informazioni principali di discorsi</p>	<p>1) Conversazione libera o a tema. 2) Le regole della conversazione. 3) Linguaggi verbali e non verbali. 4) Gli</p>

<p>chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. 2. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 3. Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. 4. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p>	<p>B. Lettura</p>	<p>affrontati in classe. c. Ascolta testi narrativi ed espositivi mostrando di saper coglierne il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. d. Comprende e dà semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. e. Racconta storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. f. Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti. a. Padroneggia la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. b. Prevede il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini; comprendere il significato di parole non note in base al testo. c. Legge testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. d. Comprende testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. e. Legge semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p>	<p>elementi della comunicazione. 5) Gli scopi dei messaggi. 6) Il contesto della comunicazione. 7) Relazione parola/contesto. 8) Narrazioni orali di esperienze vissute</p> <p>Letture di testi di geografia, scienze e tecnologia.</p>
---	-------------------	---	---

	<p>C. Scrittura</p> <p>D. Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p>	<p>f. Legge semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p> <p>a. Scrive sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia.</p> <p>B. Produce semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).</p> <p>d. Comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p> <p>a. Comprende in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.</p> <p>b. Amplia il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura.</p> <p>c. Usa in modo appropriato le parole man mano apprese.</p>	<p>Progettare: definire l'argomento, lo scopo, il destinatario del testo. 2) Progettare: strategie per la ricerca di idee. 3) Progettare: organizzare un testo scegliendo e organizzando le idee. 4) Scrivere: coerenza e coesione</p>
--	---	---	--

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE		
Lezione frontale	Osservazione diretta di fatti e fenomeni	Cooperative Learning (Apprendimento cooperativo)
Lezione interattiva dialogata	Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate	Lavoro in coppie d'aiuto (Tutoring)
Discussione libera e guidata		Lavoro in piccolo e grande gruppo

Didattica per problemi	Didattica laboratoriale	
Attività grafico/manipolative	Percorsi d'apprendimento attorno a compiti di realtà	
	Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzione e degli errori	Misure dispensative e interventi di individualizzazione
Esperimenti	Lavoro individuale nella produzione di parole e brevi testi.	
MEZZI E STRUMENTI		
Libro di testo	Schede predisposte	
Testi didattici integrativi	Computer, LIM	
Sussidi audio-visivi	Viaggi e visite d'istruzione	
Materiale didattico in dotazione alla Scuola		
	LIM	
	Strumenti compensativi	
Esercizi interattivi	Partecipazione alle attività di laboratorio e di gruppo	

VERIFICA E VALUTAZIONE
Utilizzo di prove scritte, orali e pratiche, coerenti per tipologia e livello di difficoltà con le attività svolte in classe. Per la verifica degli apprendimenti e delle competenze acquisite, si effettueranno osservazioni sistematiche relativamente anche all'impegno a casa e a scuola, all'interesse, alla partecipazione con prove in itinere e finali scritte, orali, grafiche e pratiche. La valutazione in itinere e finale rispetterà i criteri indicati nel PTOF.

UDA: LE EMOZIONI.

PER GLI ALUNNI CON BES SI RIMANDA ALLE SPECIFICHE PROGETTAZIONI PEI/PDP

ROMA 13/11/2023

F.TO Anna Alessandrini

