

ANNO SCOLASTICO 2004-2005
SCUOLA PRIMARIA
PROGRAMMAZIONE DIDATTICA
CLASSE TERZA

CRITERI E MODALITA' DI STESURA DELLA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

1. LA SITUAZIONE INIZIALE DELLA CLASSE

- Accertamento dei prerequisiti cognitivi

(lettura sintesi globali – prove d'ingresso – colloqui con le famiglie – incontri con docenti sc. dell'infanzia – ecc.).

- Accertamento iniziale dei comportamenti affettivi, relazionali e sociali degli alunni tra loro, con i docenti nelle diverse situazioni educative.
- Alunni con difficoltà di apprendimento
(identificazione dei campi di difficoltà: cognitivo, logico, linguistico, motorio, spaziale, relazionale, affettivo al fine di predisporre la personalizzazione del processo di apprendimento e i LARSA).

2. GLI OBIETTIVI, LE UNITA' D'APPRENDIMENTO E LE COMPETENZE

- Individuazione/definizione degli obiettivi formativi riferiti alle singole discipline.
- es.ascoltare e comprendere
leggere diversi tipi di testi
produrre testi scritti
- Individuazione/definizione degli obiettivi specifici di apprendimento (OSA) suddivisi in abilità e conoscenze
- Individuazione degli obiettivi formativi personalizzati
- Progettazione delle unità di apprendimento (vedi prospetto)
- Definizione delle competenze

3. LE SEI EDUCAZIONI

- Definizione degli obiettivi specifici di apprendimento, con le conoscenze e le abilità.

4. REALIZZAZIONE DIDATTICA DEI PROGETTI DI CIRCOLO

- Adesione ai progetti
- Progettazione delle tre ore aggiuntive

5. FRUIZIONE DEGLI SPAZI SCOLASTICI, INTERNI ED ESTERNI

6. LE USCITE DIDATTICHE E I VIAGGI D'ISTRUZIONE

7. I TEMPI SCOLASTICI

- I tempi delle attività disciplinari (monte ore di ciascuna disciplina)
- I tempi delle attività trasversali e specifiche (laboratori, utilizzo della contemporaneità, LARSA, classi aperte, ecc.)

8. LE VERIFICHE DIDATTICHE E LA VALUTAZIONE

- Sistema di verifica e metodi di controllo dei livelli di abilità e di conoscenza possedute dagli alunni (tipi e frequenza delle verifiche, osservazioni sistematiche, raccolta dati, realizzazione del portfolio individuale,colloqui con le famiglie,...)
- Criteri e procedure della valutazione (il documento di valutazione, tempi e procedure di compilazione, comunicazione alle famiglie)

LINGUA ITALIANA

ASCOLARE E COMPRENDERE

CONOSCENZE

- Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo i tratti prosodici :intensità, timbro, ritmo r relazioni di connessione lessicale fra parole sulla base dei contesti ed il criterio di successione.

ABILITA'

- Mantenere l'attenzione sulla comunicazione orale.
- Mantenere l'attenzione durante l'ascolto di un testo.
- Avvalersi di tutte le anticipazioni del testo (contesto, tipo, argomento, titolo) per orientarsi nella comprensione e porsi in modo attivo all'ascolto

COMPETENZE

- Eseguire correttamente istruzioni impartite.
- Ascoltare comunicazioni di vario tipo, individuandone l'idea centrale (conversazioni, letture di testi narrativi, descrittivi).
- Ascoltare e comprendere le regole di un gioco o il messaggio di un avviso.
- Riconoscere la funzione dei testi (descrivere, narrare, regolare).

COMUNICARE ORALMENTE

CONOSCENZE

- Comunicazione generale: concordanza (genere, numero, verbo), tratti prosodici (intensità, ritmo, velocità, timbro), intonazione legata alla punteggiatura, relazione di connessione lessicale.
- Concetto di frase (semplice, complessa e nucleare).
- Tecniche di memorizzazione.

ABILITA'

- Simulare situazioni comunicative diverse con il medesimo contenuto in contesti e persone differenti.
- Produrre testi brevi orali di tipo descrittivo, narrativo e regolativi.
- Descrivere azioni, processi, accadimenti e collocarli nel tempo presente, passato e futuro.
- Interagire nello scambio comunicativo (dialogo collettivo e non, conversazioni) in modo adeguato alla situazione.
- Ripetere per memorizzare filastrocche e poesie.

COMPETENZE

- Inserirsi in modo pertinente nella conversazione.
- Riferire in modo ordinato le esperienze personali e non.
- Utilizzare il lessico appropriato relativo all'argomento trattato.
- Saper ripetere con parole proprie il contenuto di ciò che si è sentito dire o leggere.

LEGGERE E COMPRENDERE

CONOSCENZE

- Consolidare le competenze del leggere in modo spedito ed espressivo ed in silenzio anche allo scopo di comprenderne il contenuto.

ABILITA'

- Utilizzare forme di lettura diverse, funzionali allo scopo, ad alta voce, silenziose, per ricerca, per studio, per piacere...
- Leggere testi descrittivi di storia, mitologia, geografia, scienze.....
- Comprendere il contenuto dei testi letti anche di tipo pratico-comunicativo.

COMPETENZE

- Leggere a voce alta , in modo espressivo e scorrevole testi narrativi (fiaba, favola, leggenda, mito), descrittivi e regolativi.
- Leggere silenziosamente testi di vario tipo, cogliendone globalmente il contenuto.
- Saper ricavare lo schema tripartito dalla lettura di un semplice testo.
- Analizzare testi narrativi di vario genere (fiaba, favola, leggenda, mito) cogliendone le caratteristiche principali, per saperli distinguere.
- Cogliere i dati sensoriali di un testo descrittivo, dopo la lettura silenziosa.

SCRIVERE E RILETTERE SULLA LINGUA

CONOSCENZE

- Conoscere le convenzioni di scrittura:convenzioni ortografiche (accento monosillabi, elisione,divisione in sillabe, uso dell'h, esclamazioni)
- Concetto di frase (semplice, complessa e nucleare).
- Segni di punteggiatura debole e del discorso diretto.
- Coniugazione del verbo:persona, tempo, modo, indicativo.
- I nomi, gli articoli e l'aggettivo qualificativo.

- Conoscere la struttura dei testi narrativi, descrittivi regolativi al fine di produrli.
- Sapere che per scrivere bisogna curare l'ideazione, la stesura, e la revisione del testo.

ABILITA'

- Sapere scrivere brevi testi per comunicare, esprimersi (anche in versi) e rielaborare utilizzando le convenzioni grafiche ed ortografiche.
- Riflettere sulla pluralità di usi, funzioni e significati della parola.

COMPETENZE

- Produrre testi descrittivi, narrativi, informativi applicando diverse regole espositive.
- Effettuare semplici sintesi di testi letti.
- Avviare all'uso del dizionario.
- Utilizzare semplici strategie di autocorrezione.
- Riconoscere ed usare correttamente le convenzioni ortografiche presentate.
- Riconoscere e saper analizzare articoli, nomi, azioni (persona, tempo, modo indicativo), aggettivi qualificativi.
- Costruire correttamente enunciati complessi.

STORIA

CONOSCENZE

- Indicatori temporali.
- Rapporti di causalità tra fatti e situazioni.
- Trasformazioni di uomini, oggetti, ambienti connesse al trascorrere del tempo.
- Concetto di periodizzazione.
- Testimonianze di eventi, momenti, figure significative presenti nel proprio territorio e caratterizzanti la storia.
- Miti e leggende delle origini.
- La Terra prima dell'uomo e le esperienze umane preistoriche.
- L'uomo cacciatore e l'uomo allevatore.
- La rivoluzione neolitica e l'agricoltura.
- Dal villaggio alla città.

- Passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico.

ABILITA'

- Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali, anche in successione.
- Riordinare gli eventi in successione logica ed analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità.
- Individuare a livello sociale relazioni di causa ed effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa.
- Usare la cronologia come strumento ordinatore.
- Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica orale e scritta.
- Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio.
- Riconoscere la differenza tra mito e racconto storico.
- Conoscere la teoria sulla formazione della Terra.
- Conoscere l'origine e l'evoluzione delle forme di vita fino alla comparsa dei primi uomini.
- Conoscere l'evoluzione dell'organizzazione sociale nell'uomo primitivo.
- Conoscere i primi documenti scritti.

COMPETENZE

- Disporre fatti ed esperienze in ordine cronologico.
- Cogliere il rapporto causa-effetto in situazioni diverse.
- Cogliere la successione lineare del tempo.
- Comprendere la necessità di reperire fonti per ricostruire il passato.
- Individuare la tipologia delle fonti (materiali, orali, scritte, iconiche).
- Conoscere miti e leggende sulla formazione della Terra e sulla nascita dell'uomo.
- Conoscere la teoria del Big Bang.
- Cogliere i mutamenti fisico-ambientali che hanno portato all'evoluzione e/o all'estinzione di alcune specie.
- Conoscere gli aspetti più significativi della vita dell'uomo dal Paleolitico al Neolitico.

MATEMATICA

IL NUMERO

CONOSCENZE

- 1 I numeri naturali anche oltre il 1000.
- 2 Algoritmi di addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisioni.

ABILITA'

- 1.1 Contare in senso progressivo e regressivo.
 - 1.2 Leggere e scrivere i numeri naturali interi e decimali in cifre e in lettere.
 - 1.3 Confrontare e ordinare i numeri interi e decimali.
 - 1.4 Riconoscere nella scrittura in base dieci il valore posizionale delle cifre.
 - 1.5 Effettuare raggruppamenti in base dieci limitando il cambio al terzo ordine.
-
- 2.1 Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle.
 - 2.2 Acquisire e memorizzare le tabelline mediante l'uso di schieramenti e successioni numeriche.
 - 2.3 Eseguire raggruppamenti e distribuzioni.
 - 2.4 Eseguire calcoli mentali e scritti con i numeri interi e decimali.
 - 2.5 Moltiplicazioni e divisioni con i numeri interi e decimali per 10, 100, 1000.
 - 2.6 Acquisire il concetto di frazione come parte di un intero.
 - 2.7 Operare con le frazioni numeriche.
 - 2.8 Tradurre in termini matematici un'esperienza problematica.

COMPETENZE

- 1.1 Comprendere il significato dei numeri naturali e il modo per rappresentarli.
 - 1.2 Comporre, scomporre e riconoscere il valore posizionale delle cifre ed il concetto di cambio fino a 1000.
-
- 2.1 Utilizzare le operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione in un contesto e nella risoluzione di problemi.
 - 2.2 Formulare testi problematici ed indicare le soluzioni possibili.
 - 2.2 Operare con le frazioni numeriche, intuendo le frazioni complementari, apparenti, proprie ed improprie.

GEOMETRIA

CONOSCENZE

- 1 Le principali forme geometriche tridimensionali presenti nell'ambiente.
- 2 Somiglianze e differenze che caratterizzano le figure piane.
- 3 Linee aperte e linee chiuse. Concetti principali riguardanti le rette.
- 4 Intuire il concetto di angoli partendo da contesti concreti.
- 5 Intuire il concetto di perimetro.

ABILITA'

- 1.1 Osservare, descrivere e classificare oggetti a forma di cubo, parallelepipedo, cilindro, cono, sfera.

- 2.1 Osservare, descrivere, denominare le principali forme geometriche del piano (quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio...).
- 2.2 Individuare simmetrie nella realtà e costruire figure simmetriche.

- 3.1 Descrivere gli elementi significativi di una figura (linee aperte, linee chiuse, regioni, confine e le caratteristiche della retta...).
- 3.2 Descrivere gli elementi significativi dei poligoni.

- 4.1 Individuare gli angoli in figure e contesti diversi.

- 5.1 Identificare il perimetro di una figura assegnata.

COMPETENZE

- 1.1 Dato un contesto, riconoscere le caratteristiche delle principali figure solide.

- 2.1 Dalle impronte dei solidi presentati, individuare le figure piane e le loro caratteristiche.
- 2.2 Disegnare e completare figure simmetriche.

- 3.1 Dato un insieme di figure piane, individuare gli elementi principali che le caratterizzano.
- 3.2 Individuare in un insieme di figure i poligoni e i non poligoni.
- 3.1 Dato un insieme di poligoni, riconoscere le caratteristiche principali.

4.1 Data una serie di angoli, operare una classificazione.

5.1 Data una serie di figure piane, saper calcolare il perimetro.

LA MISURA

CONOSCENZE

1 Riconoscere in oggetti-fenomeni, grandezze misurabili.

2 Acquisire la capacità di utilizzare sistemi di misurazione.

3 Conoscere i soldi: monete da 1 e 2 euro, monete dei centesimi di euro, banconote da 5, 10, 20, 50 euro.

ABILITA'

1.1 Individuare e scegliere l'unità di misura adatta a misurare grandezze diverse.

1.2 Confrontare e ordinare oggetti in base alle dimensioni.

2 Effettuare misure di grandezze (lunghezze, tempi, masse...) ed esprimerle utilizzando le unità di misure adatte.

3.1 Discriminare monete e banconote di euro.

3.2 Discriminare monete di centesimi di euro.

3.3 Effettuare semplici cambi fra monete e banconote.

COMPETENZE

1.1 Stabilire unità di misura arbitrarie adatte a compiere misurazioni (abbinare campioni di misura arbitrarie a delle grandezze misurabili corrispondenti: spanna, piede, passo, bicchiere...).

2.1 Saper misurare grandezze utilizzando il SIM.

2.2 Passare da una misura espressa in una data unità ad un'altra ad essa equivalente.

3.1 Saper effettuare semplici pagamenti.

INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE

CONOSCENZE

1 Conoscere semplici linguaggi logici.

ABILITA'

1 Riconoscere analogie e differenze, classificare, usare quantificatori e i connettivi logici “e” e “non”.

COMPETENZE

- 1.1 Utilizzare il linguaggio specifico in contesti diversi.
- 1.2 Data una serie di elementi individuarne le relazioni e rappresentarle.
- 1.3 Data una relazione saperla decodificare.
- 1.4 Classificare e ordinare in base ad una determinata proprietà e relazione.

DATI E PREVISIONI

CONOSCENZE

1 Analizzare una situazione attraverso la raccolta di dati e organizzarli rispetto al criterio stabilito.

ABILITA'

- 1.1 Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli con istogrammi e tabelle.
- 1.2 Saper leggere e interpretare i grafici presentati.

COMPETENZE

1.1 Assegnato un insieme di dati registrarli con le modalità richieste (istogrammi, tabelle...).

SCIENZE

CONOSCENZE

- 1 I diversi stadi di aggregazione della materia
- 2 L'acqua: elemento essenziale per la vita di un essere vivente.
- 3 Definizione elementare d'ambiente e natura in rapporto all'uomo.
- 4 Varie forme e comportamenti negli esseri viventi.

ABILITA'

- 1 Riconoscere le proprietà di solidi, liquidi e gas. Loro trasformazioni ed interazioni.
- 2 Rilevare la presenza dell'acqua nella vita quotidiana.
- 3 Esplorare, descrivere un ambiente esterno, mettendolo in relazione con l'attività umana.
- 4 Comprendere le differenze e i ruoli tra viventi e viventi e tra viventi e ambiente.

COMPETENZE

- 1 Rilevare attraverso i sensi e le esperienze le caratteristiche e le proprietà di materiali diversi.
 - 1.1 Usare strumenti e procedimenti adeguati per verificare e descrivere le proprietà di un corpo.

- 2.1 Riconoscere la presenza dell'acqua nell'ambiente circostante.
- 2.2 Individuare la sinergia acqua-ambiente.

- 3 Cogliere l'interazione esistente tra uomo e ambiente

- 4 Riconoscere le componenti di un semplice ecosistema.

Per le descrizioni delle competenze, si rimanda alla Programmazione all'Educazione alimentare allegata; inoltre per alcune delle competenze individuate si sottolinea la trasversalità con geografia, tecnologia ed informatica.

GEOGRAFIA

CONOSCENZE

- 1 Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione: approccio alla carta geografica, legenda, posizione relativa.
- 2 Elementi fisici ed antropici, fissi e mobili del paesaggio: spazi aperti e chiusi.
- 3 Il proprio territorio comunale, provinciale, con la distribuzione dei più evidenti e significativi elementi fisici e antropici e le loro trasformazioni nel tempo.
- 4 L'uomo e le sue attività come parte dell'ambiente e della sua fruizione-tutela.
- 5 Comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti e dell'ambiente vicino.

ABILITA'

- 1.1 Formulare proposte di organizzazione di spazi vissuti (aula, parco della scuola, camera...).
- 1.2 Leggere semplici rappresentazioni iconiche cartografiche, utilizzando la legenda e i punti cardinali.

- 2.1 Conoscere la differenza tra spazi aperti e chiusi.
- 2.2 Conoscere le caratteristiche di un elemento fisico ed antropico, sia fisso che mobile.
- 2.3 Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata.

2.4 Conoscere gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza.

2.5 Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio.

3.1 Conoscere il proprio quartiere, la propria città e la propria provincia rilevandone gli elementi più significativi.

3.2 Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.

4 Comprendere i motivi dell'organizzazione di uno spazio (quartiere, città...).

5 Comprendere la necessità di salvaguardare gli spazi vissuti.

COMPETENZE

1.1 Rappresentare mentalmente uno spazio e saperlo tradurre graficamente.

1.2 Comprendere la necessità di usare un codice di rappresentazione simbolica: la legenda. Utilizzare punti di riferimento. Comprendere il significato della posizione relativa. Conoscere i punti cardinali su una carta geografica.

2.1 Riconoscere la presenza dell'acqua nell'ambiente circostante.

2.2 Individuare la sinergia acqua-ambiente.

3.1 Distinguere gli elementi caratteristici del proprio territorio.

3.2 Individuare la presenza di elementi fisici ed antropici che modificano il territorio.

4 Comprendere che lo spazio viene vissuto in modi diversi e finalizzati.

5 Acquisire i concetti di "bisogno" e di "bene" nel proprio ambiente.

Per alcune delle competenze individuate si sottolinea la trasversalità con scienze, tecnologia ed informatica.

EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE

CONOSCENZE

- Il colore.
- La forma
- Lo spazio.

- Le varie tecniche espressive.

ABILITA'

- Usare creativamente il colore
- Utilizzare la scala cromatica
- Riconoscere il punto e i vari tipi di linee: retta, curva, spezzata, mista..
- Scoprire segni e simboli presenti nell'ambiente.
- Scoprire segni e simboli presenti nell'età preistorica.
- Rielaborare segni e simboli.
- Utilizzare la linea per delimitare gli spazi.
- Manipolare materiali diversi (carta, cartoncino...):
- Usare in modo più tecnico materiali e strumenti grafico-pittorici.

COMPETENZE

- Usare i colori in modo finalizzato.
- Saper usare con diverse tecniche il colore.
- Leggere e comprendere immagini di diverso tipo.
- Leggere le immagini secondo il criterio percettivo del colore.
- Produrre messaggi con l'uso di materiali e tecniche diverse.
- Usare punti, linee, segni e simboli con finalità espressive.
- Organizzare lo spazio grafico (del foglio).
- Usare in modo più consapevole e finalizzato le tecniche espressive.

MUSICA

CONOSCENZE

- Caratteristiche del suono: timbro, intensità, durata, altezza.
- Il senso ritmico.
- Cantare.

ABILITA'

- Mantenere la capacità attentiva durante l'ascolto.
- Mantenere la capacità attentiva durante l'ascolto, l'imitazione e la produzione ritmica.
- Mantenere la capacità attentiva durante l'ascolto e l'esecuzione di canti.
- Mantenere la capacità attentiva durante l'ascolto e l'esecuzione.

COMPETENZE

- Discriminare il timbro, l'altezza, la durata e l'intensità.
- Avviare all'uso di una simbologia convenzionale per indicare le intensità e le durate.
- Imitare e produrre ritmi sempre più complessi.
- Rappresentare i ritmi prodotti introducendo i simboli convenzionali.
- Riconoscere, descrivere, analizzare, classificare e memorizzare suoni ed eventi sonori.
- Eseguire per imitazione semplici canti.
- Saper collegare movimenti e gestualità al ritmo.

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CONOSCENZE

- 1 Schemi motori e posturali.
- 2 Giochi d'imitazione, di immaginazione, giochi popolari, giochi organizzati sotto forme di gare.
- 3 Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti della scuola.
- 4 Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo.

ABILITA'

- 1.1 Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo.
 - 1.2 Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi codificati e non nelle varie attività ludiche.
-
- 2.1 Variare gli schemi motori in funzione di parametri spazio-temporali.
 - 2.2 Saper valutare traiettorie, distanze, ritmi nelle azioni motorie.
 - 2.3 Utilizzare abilità motorie in forma singola, in coppia e in squadra.

3.1 Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie, anche in rapporto agli altri.

3.2 Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e gli altri, spazi e attrezzature.

3.3 Rispettare le regole dei giochi organizzati anche in forma di gara.

3.4 Cooperare all'interno del gruppo.

3.5 Interagire positivamente con gli altri, valorizzandone le diversità.

4.1 Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni.

COMPETENZE

1.1 Consolidare gli schemi motori .

1.2 Acquisire abilità motorie in situazioni di movimento, singolarmente, a coppie, a gruppi, in spazi diversi, con l'uso di attrezzi.

1.3 Lanciare ed afferrare piccoli attrezzi, in movimento e in modi diversi.

2.1 Compiere spostamenti nello spazio in relazione all'orientamento, alla direzione, ai ritmi, alla velocità di spostamento di compagnie oggetti.

2.2 Valutare la propria posizione in campo, nei giochi di gruppo e di squadra, in relazione al campo da gioco, ai compagni, all'oggetto utilizzato e all'obiettivo prefissato nel gioco.

3.1 Sviluppare la capacità d'iniziativa e di risoluzione di problemi in situazione di gioco.

3.2 Accettare i compagni di squadra e aiutare quelli in difficoltà.

3.3 Accettare ruoli diversi e le regole di gioco condivise dalla classe.

4.1 Esprimere sentimenti, emozioni con sequenze ritmiche e/o danze.

TECNOLOGIA ED INFORMATICA

CONOSCENZE

1 Conoscere le proprietà e le principali caratteristiche di alcuni materiali e le caratteristiche di alcuni oggetti.

2 Conoscere il computer come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo.

ABILITA'

1.1 Progettare in modo semplice i modelli di alcune macchine o strumenti di uso quotidiano, scegliendo i materiali più idonei per la loro costruzione.

1.2 Realizzare oggetti di uso comune.

2.1 Utilizzare alcune funzioni del computer: salvare un file, trovare un file salvato, aprire una cartella o un file, stampare un documento.

2.2 Utilizzare la barra del Disegno.

2.3 Utilizzare Word o altro programma di videoscrittura: selezionare, scegliere carattere, dimensione, colore, allineare il testo, tagliare, copiare, incollare.

2.4 Utilizzare i giochi e i programmi didattici.

COMPETENZE

1.1 Stabilire unità di misura arbitrarie e convenzionali adatte a compiere misurazioni. Individuare, raccogliere e utilizzare materiali diversi (plastica, legno, carta), da utilizzare nella costruzione.

1.2 Usare strumenti e procedimenti adeguati per costruire semplici macchine di uso quotidiano.

2.1 Raggiungere il programma desiderato e saperlo utilizzare.

Per alcune delle competenze individuate si sottolinea la trasversalità con scienze, matematica.

EDUCAZIONE ALIMENTARE

CONOSCENZE

1 Composizione nutritiva di alcuni cibi

2 La piramide alimentare

ABILITA'

1 Riconoscere le proprietà nutritive di proteine, grassi, carboidrati e vitamine

2 Conoscere, applicare una dieta equilibrata

COMPETENZE

1.1 Rilevare attraverso i sensi e le esperienze la composizione di alcuni cibi

1.2 Usare strumenti e procedimenti adeguati per verificare e descrivere le proprietà di proteine, grassi, carboidrati e vitamine.

1.3 Riconoscere la presenza dell'acqua nel processo di nutrizione.

2.1 Individuare le proporzioni tra i vari gruppi di elementi.

2.3 Riconoscere l'importanza dei carboidrati e delle vitamine nello sviluppo della vita umana.

LINGUA INGLESE

CONOSCENZE

- Espressioni semplici per semplici interazioni comunicative.
- Ambiti lessicali relativi a:
 1. numeri
 2. colori
 3. forme
 4. cibi e bevande
 5. oggetti scolastici
 6. famiglia
 7. indumenti
 8. mare
 9. festività (Halloween, Christmas, Easter).
- Suoni e ritmi della lingua inglese.

ABILITA'

- Presentare se stesso e gli altri
- Chiedere e dire l'età
- Domandare e rispondere sulle preferenze
- Seguire semplici istruzioni
- Recitare l'alfabeto
- Chiedere e dire dove si trova qualcosa/qualcuno
- Identificare i numeri fino a 50

- Identificare le principali figure geometriche
- Identificare alcuni tipi di cibo e bevande
- Descrivere il proprio abbigliamento e quello degli altri
- Domandare e rispondere sull'identità di qualcuno
- Domandare e rispondere sui alcuni elementi dell'ambiente mare
- Conoscere il lessico relativo ad alcune festività
- Memorizzare e scandire una filastrocca
- Memorizzare e cantare una canzone.

COMPETENZE

- Sa usare le espressioni adatte per presentarsi e presentare qualcuno
- Sa usare l'espressione per chiedere l'età ad altri e dire la propria
- Sa dire e chiedere le preferenze relative a numeri e forme
- Sa comprendere ed eseguire ordini.
- Sa denominare le lettere dell'alfabeto.
- Sa denominare cibi e bevande
- Sa domandare e rispondere sugli indumenti
- Sa denominare i termini relativi alle principali festività
- Sa esprimere auguri
- Sa recitare relative filastrocche, rhymes, chants relativi agli ambiti lessicale ed alle strutture apprese
- Sa cantare una semplice canzone relativa agli ambiti lessicali ed alle strutture apprese
- Sa formulare gli auguri

Per le descrizioni delle competenze, si rimanda alla Programmazione di scienze allegata; inoltre per alcune delle competenze individuate si sottolinea la trasversalità con matematica, tecnologia ed informatica.

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA CONOSCENZE

Contributi disciplinari

	Tutte le discipline	Italiano	Storia	Ed. fisica e sportiva
Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé; conoscere i concetti di diritto/dovere, libertà, pace.	Controllo e autocontrollo delle attività e dei comportamenti utili alla vita scolastica.	Discussione su situazioni vissute a scuola o nell'extrascuola che risultano esempi significativi dei concetti da acquisire.	Lettura, commento, riscrittura di alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia.	Esercizio della disponibilità a partecipare a giochi e attività che richiedono impegno e pongono difficoltà da superare.
Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé", comprendendo le ragioni dei loro comportamenti.	Nelle diverse situazioni formative valorizzazione delle caratteristiche e delle particolarità personali di ciascuno. Messa a confronto di modalità differenti di lavoro attuate in una data situazione, per capirne motivazioni, limiti e vantaggi.	Interpretazione di narrazioni di altre culture, per esplicitarne i valori sottesi.	Analisi dei diversi modi con cui persone di cultura diversa affrontano momenti della vita (la nascita, la morte, le nozze, ...) Documentazione su realtà storiche di altri popoli che motivano situazioni attuali.	Partecipazione a giochi nuovi, proposti da compagni con attitudini differenti dalle proprie o presentati da compagni provenienti da altre culture.
Suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune.	Assegnazione di incarichi per lavorare insieme con un obiettivo comune. Valutazione finale delle modalità di svolgimento degli incarichi e dei risultati conseguiti da ciascuno. Attività di tutor nei confronti dei compagni più piccoli.	Stesura di testi regolativi relativi alla vita di classe. Lettura di testi che descrivono contesti familiari, scolastici... di collaborazione.	Esempi storici significativi dell'efficacia del lavorare insieme	Simulazione di ruoli diversi nei giochi e loro accettazione.

EDUCAZIONE STRADALE

CONOSCENZE

Contributi disciplinari

	Tecnologia	Geografia-storia	Ed. motoria e sportiva	Matematica-Scienze	Italiano
Conoscere la tipologia della segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.	Ricostruzione, con materiali di recupero, di alcuni segnali stradali.	Conoscenza del Concetto di Codice e di alcune fasi significative di sviluppo del Codice Stradale.		Conoscenza delle figure che hanno un valore convenzionale nella segnaletica stradale. Concetto di direzione.	Elaborazione di didascalie che illustrano il significato di una serie di segnali.
Eseguire correttamente a piedi e in bicicletta un percorso stradale in situazione reale o simulata.	Attività di misurazione con strumenti adeguati. Realizzazione di strumenti per la misurazione di tratti del percorso.		Spostamenti in palestra, rispettando le regole stabilite. Esercizi per l'acquisizione o lo sviluppo dell'equilibrio.	Utilizzo dei concetti di velocità, distanza, lunghezza, larghezza. Conoscenza delle misure lineari utili nella gestione dei percorsi.	Esposizione orale delle regole da seguire. Confronto fra punti di vista diversi sul comportamento da tenere nel percorso.

EDUCAZIONE AMBIENTALE **CONOSCENZE**

Contributi disciplinari

	Scienze	Italiano–storia-geografia	Tecnologia
Conoscere la flora, la fauna, gli equilibri ecologici tipici del proprio ambiente di vita. Rispettare le bellezze	Analisi di habitat caratteristici della propria zona (pianura, torrente, collina..)	Visite guidate e gite scolastiche per la conoscenza di aspetti tipici del proprio territorio. Ricostruzione, sulla base di documenti storici e di testimonianze, di momenti significativi per la vita nel	Varie forme di osservazione e di rappresentazione (disegni, fotografie, riprese filmiche, ecc) dell'ambiente.

<p>naturali ed artistiche del proprio ambiente.</p>		<p>proprio territorio. Riscoperta delle tradizioni culturali più significative: interviste ai nonni, visita al museo locale, ricostruzione dei giochi di un tempo, ecc.</p>	
<p>Comprendere l'importanza dell'intervento necessario dell'uomo sull'ambiente.</p>	<p>Individuazione delle risorse proprie dell'ambiente di vita e analisi delle loro diverse forme di utilizzo nel tempo.</p>	<p>Analisi e comparazione di documenti storici e geografici relativi all'intervento dell'uomo sul territorio.</p>	<p>Descrizione di interventi umani che hanno modificato sostanzialmente un paesaggio (costruzione di un quartiere, di una strada, di una diga, ...).</p>

EDUCAZIONE alla SALUTE

CONOSCENZE

Contributi disciplinari

	Tutte le discipline	Italiano - Storia	Educazione motoria e sportiva
Elaborare tecniche di osservazione e di "ascolto" del proprio corpo per distinguere i momenti di benessere da quelli di malessere.	Impiego di tecniche di osservazione del sé. Esercizio della disponibilità a manifestare il proprio vissuto.	Letture di testi argomentativi ed espositivi sul rapporto "ambiente / salute" considerato.	Conoscenza del proprio corpo e dei suoi ritmi.
Attivare comportamenti di prevenzione ai fini della salute nel suo complesso.	Assunzione di comportamenti adeguati (corretta postura, controllo del volume di voce...).	Analisi/produzione di messaggi di Pubblicità Progresso. Documentazione dell'incidenza, in varie epoche storiche, di comportamenti non adeguati al mantenimento della salute.	Rispetto di modalità fisiche adeguate di gestione del proprio tempo (adeguato lasso di tempo di attività motoria, senza cadere negli eccessi...).

EDUCAZIONE ALL'AFFETTIVITA'

CONOSCENZE

Contributi disciplinari

	Tutte le discipline	Italiano - Storia	Educazione motoria e sportiva
Attivare modalità relazionali positive con i compagni e con gli adulti, anche tenendo conto delle caratteristiche specifiche di maschi e femmine, adulti e bambini.	Atteggiamento di ascolto e di relazione positiva nei confronti dell'altro. Riflessioni sulle modalità per una relazione corretta tra coetanei e alunno – adulto. Esercizio dell'abitudine a mettersi dal punto di vista altrui e a rispettarlo.	Controllo dell'espressione verbale e non verbale nella comunicazione, ai fini della scelta del registro più adeguato alla relazione positiva.	Attivazione di una squadra di gioco, in cui si scambiano, secondo ritmi stabiliti, i ruoli.

<p>Esercitare modalità corrette ed efficaci di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.</p>	<p>Interventi che favoriscano l'espressione personale, ma anche socialmente accettata, di stati d'animo, di sentimenti, di emozioni diversi, in situazioni diverse, anche di competizioni sportive e agonistiche .</p>	<p>In contesti spontanei o strutturati, espressione verbale, nella forma più congeniale, della propria emotività ed affettività.</p>	<p>In situazione di gioco (vittoria, sconfitta, contesa,..)espressione corretta della propria emotività.</p>
<p>Attivare atteggiamenti di conoscenza/ ascolto di sé.</p>	<p>Atteggiamento di ascolto e di relazione positiva nei confronti dell'altro.</p>	<p>Descrizioni di sé, delle proprie capacità e abilità, dei propri interessi. Narrazione dei cambiamenti personali nel tempo.</p>	<p>Individuazione delle proprie capacità e dei propri limiti nelle attività motorie e fisiche.</p>