

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SCUOLA PRIMARIA
GAMBETTOLA

Insegnante/i.....

Anno scolastico

Curricolo Annuale Scuola Primaria

"G. PASCOLI"

classe 3[^]

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3

L'alunno partecipa a scambi comunicativi attraverso messaggi, chiari e pertinenti formulati in un registro adeguato.

Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

Italiano

Ascolta e comprende testi di tipo diverso, utilizzando strategie di lettura funzionali agli scopi.

Legge testi a voce alta, con tono di voce espressivo, con lettura silenziosa e autonoma, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali.

ITALIANO 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p><i>Ascoltare e parlare</i></p> <p>Æ Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.</p> <p>Æ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</p> <p>Æ Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>Æ Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.</p> <p>Æ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.</p> <p><i>Leggere</i></p> <p>Æ Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.</p> <p>Æ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p>	<p>Æ Conoscenza e utilizzo dei concetti di descrizione, narrazione e informazione.</p>	<p>Æ Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato alla situazione rispettando le regole stabilite.</p> <p>Æ Comprendere il significato di testi orali e scritti riconoscendone la funzione e individuandone gli elementi essenziali.</p> <p>Æ Produrre testi orali di tipo descrittivo, narrativo, informativo.</p> <p>Æ Descrivere azioni, accadimenti, proprietà e collegarli nel tempo presente, passato e futuro.</p> <p>Æ Utilizzare semplici tecniche di memorizzazione.</p> <p>Æ Leggere in modo ritmato e intonato secondo il senso.</p>

ITALIANO 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>Scrivere</p> <ul style="list-style-type: none"> Æ Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). Æ Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). Æ Comunicare per iscritto con frasi compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le principali convenzioni ortografiche. <p>Riflettere sulla lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> Æ Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice. Æ Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità. Æ Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi. 	<ul style="list-style-type: none"> Æ Convenzioni ortografiche Æ I segni di punteggiatura debole e del discorso diretto. Æ I nomi, gli articoli, gli aggettivi, le preposizioni, i pronomi, le congiunzioni del verbo: persona, modo indicativo. Æ Concetto di frase semplice e complessa, soggetto, predicato ed espansione. 	<ul style="list-style-type: none"> Æ Produrre semplici testi scritti descrittivi, narrativi, informativi e poetici. Æ Utilizzare strategie di autocorrezione.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3

L'alunno discrimina eventi sonori (suoni e rumori) e fa riferimento alla loro fonte.

Gestisce diverse possibilità espressive della voce e di oggetti sonori imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.

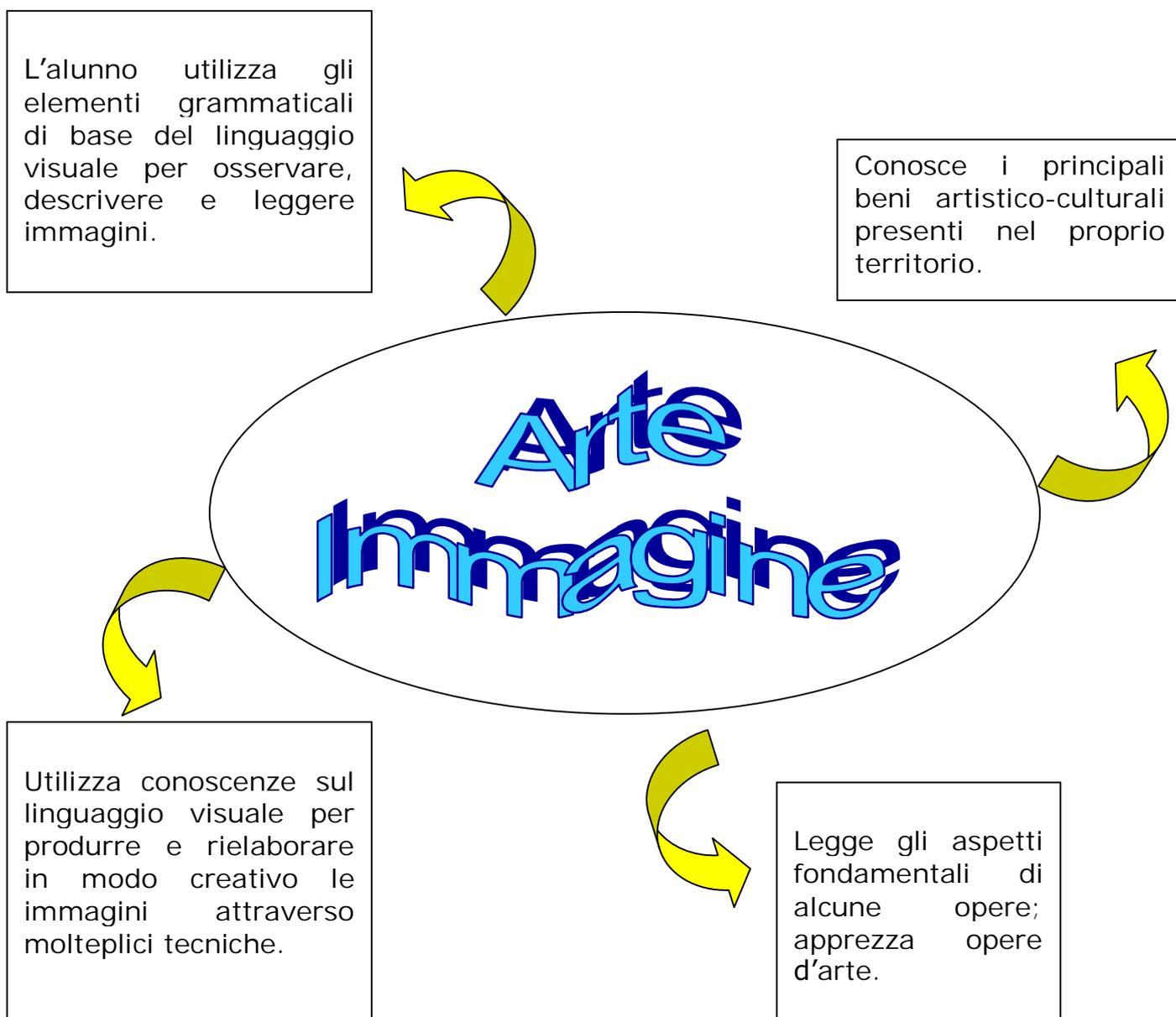
Musica

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali.

MUSICA 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>Æ Usare la voce, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.</p> <p>Æ Eseguire in gruppo semplici brani vocali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.</p> <p>Æ Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.</p>	<p>Æ Le caratteristiche musicali (intensità, durata, altezza, timbro, velocità, fonte ...) di suoni, rumori e voci di ambienti naturali e artificiali.</p> <p>Æ Le analogie e le differenze fra parlato e canto (respiri, accenti, ritmi, durate, altezze, velocità...).</p>	<p>Æ Utilizzare le possibilità foniche ed espressive della propria voce per eseguire ritmi, onomatopée, filastrocche e canti.</p> <p>Æ Utilizzare il proprio corpo, oggetti o semplici strumenti didattici per eseguire ritmi e/o effetti sonori.</p> <p>Æ Memorizzare ed eseguire ritmi, melodie e canti.</p> <p>Æ Esprimere il senso di una musica ascoltata attraverso il corpo, il disegno o la parola.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3



ARTE E IMMAGINE 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>Percettivo visivi</p> <p>Æ Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.</p> <p>Æ 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, dai colori e altro.</p> <p>Leggere</p> <p>Æ Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme presenti nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.</p> <p>Æ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le sequenze narrative.</p> <p>Æ Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni.</p> <p>Æ Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.</p> <p>Produrre</p> <p>Æ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) usando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.</p>	<p>Æ Gli elementi del linguaggio visivo: il disegno, la linea, il colore e lo spazio.</p> <p>Æ I colori primari e secondari.</p> <p>Æ Le potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, cartapesta ...) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere...).</p> <p>Æ Le relazioni spaziali.</p> <p>Æ Le prime espressioni artistiche.</p> <p>Æ Fotografie, stampe e quadri d'autore.</p> <p>Æ L'arte nel territorio e nel mondo artistico.</p>	<p>Æ Usare il colore in modo creativo e significativamente espressivo.</p> <p>Æ Rappresentare elementi tridimensionali con materiali plastici e utilizzare materiali e tecniche espressive per rappresentazioni bidimensionali.</p> <p>Æ Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione le relazioni spaziali.</p> <p>Æ Osservare in maniera globale un'immagine.</p> <p>Æ Leggere i documenti visivi e le testimonianze delle prime forme d'arte.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e una prima osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali.

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

Corpo
Movimento
Sport

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

Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

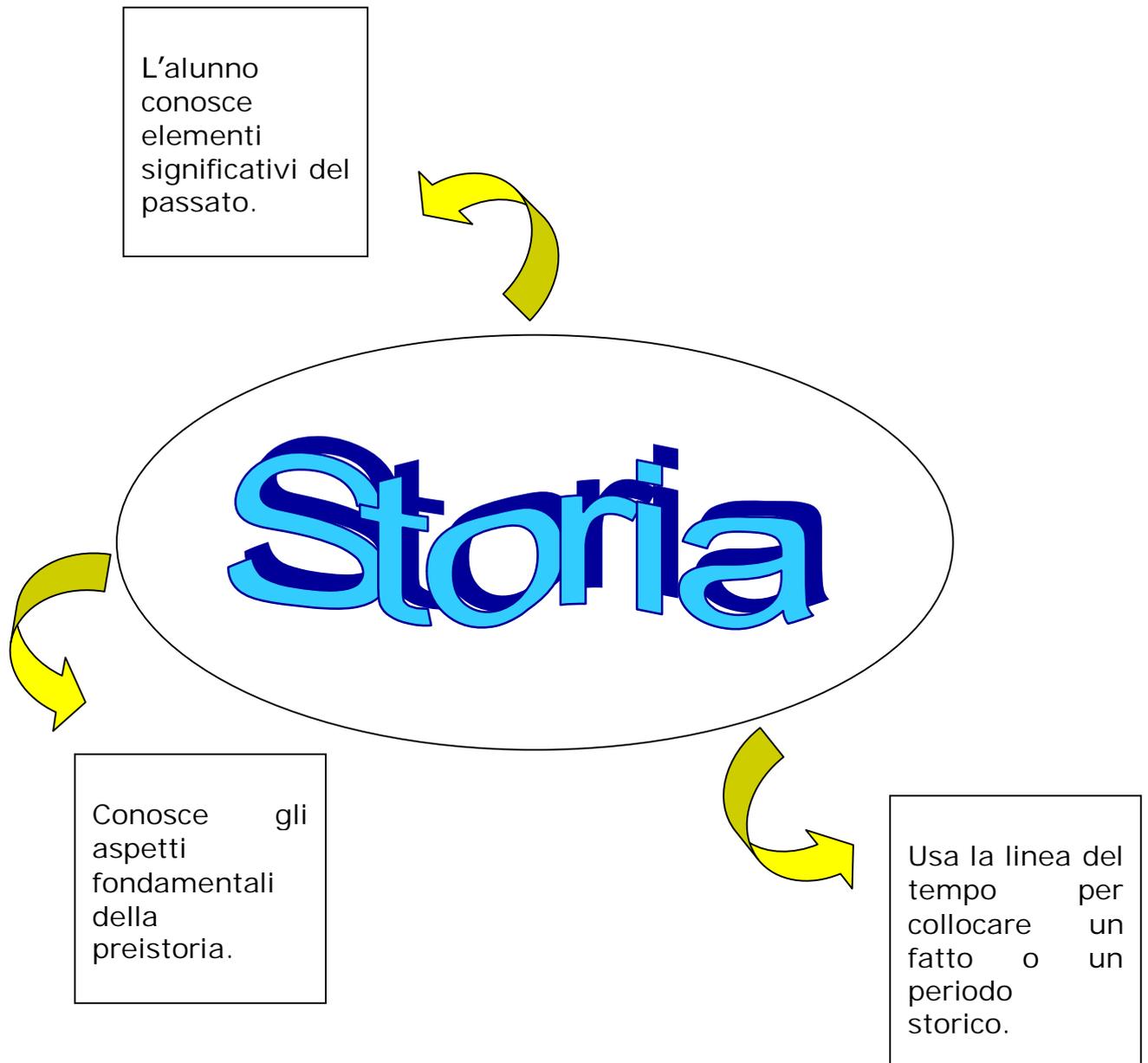
CORPO MOVIMENTO SPORT 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>Il corpo e le funzioni senso-percettive</p> <p>Æ 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).</p> <p>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</p> <p>Æ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <p>Æ Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p> <p>Æ 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.</p> <p>Æ Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva.</p> <p>Æ Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi,</p>	<p>Æ Gli schemi motori e le loro possibili combinazioni.</p> <p>Æ Il linguaggio corporeo come modalità espressiva e comunicativa.</p>	<p>Æ Muoversi con destrezza, controllando e combinando più schemi motori tra loro (correre-saltare, afferrare-lanciare eccetera) per adattarli ai parametri spazio-temporali.</p> <p>Æ Comprendere ed eseguire esercizi ritmici.</p> <p>Æ Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi codificati e non.</p> <p>Æ Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie modulandone l'intensità del carico e valutando anche le capacità degli altri.</p> <p>Æ Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.</p> <p>Æ Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, sensazioni eccetera.</p>

CORPO MOVIMENTO SPORT 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.</p> <p>Æ Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.</p> <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <p>Æ 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 positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle.</p> <p><i>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</i></p> <p>Æ Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p> <p>Æ Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.</p>	<p>Æ Le forme del gioco (giochi di imitazione, di immaginazione, della tradizione popolare, di regole, giochi organizzati sotto forma di gara).</p>	<p>Æ Partecipare attivamente ai giochi organizzati anche in forma di gara, cooperando all'interno del gruppo, accettando le diversità e rispettando le regole.</p>

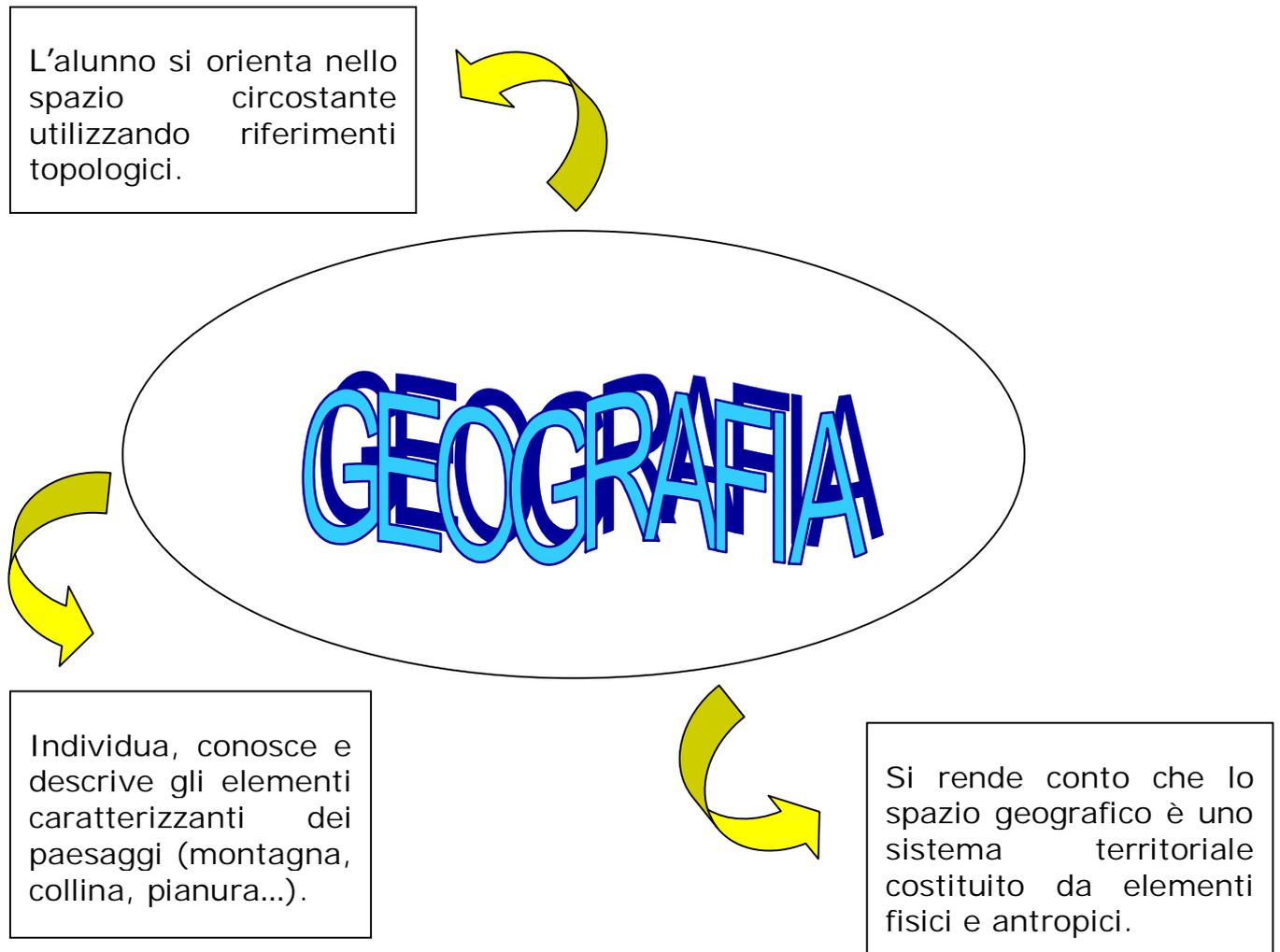
TRAGUARDI DI COMPETENZA 3



STORIA 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>Organizzazione delle informazioni</p> <p>Æ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p>Uso dei documenti</p> <p>Æ Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato.</p> <p>Æ Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su argomenti del passato.</p> <p>Strumenti concettuali e conoscenze</p> <p>Æ Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia.</p> <p>Æ Individuare analogie e differenze fra il mondo preistorico e quello contemporaneo.</p> <p>Produzione</p> <p>Æ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.</p>	<p>Æ Concetto di periodizzazione.</p> <p>Æ Concetto di fonte.</p> <p>Æ Concetto di trasformazione.</p> <p>Æ Concetto di evoluzione.</p>	<p>Æ Utilizzare in modo appropriato gli indicatori temporali.</p> <p>Æ Riordinare gli eventi secondo la successione logica.</p> <p>Æ Riconoscere situazioni di contemporaneità.</p> <p>Æ Individuare le relazioni di causa e effetto.</p> <p>Æ Riconoscere le trasformazioni connesse al trascorrere del tempo.</p> <p>Æ Distinguere e confrontare alcune tipologie di fonti storiche.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3



GEOGRAFIA 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p><i>Orientamento</i> Æ Orientarsi nello spazio utilizzando gli indicatori spaziali.</p> <p><i>Carte mentali</i> Æ Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio.</p> <p><i>Linguaggio della geo – graficità</i> Æ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.</p> <p><i>Paesaggio</i> Æ Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta. Æ Riconoscere lo spazio geografico come sistema fisico-antropico. Æ Individuare gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio. Æ Conoscere e descrivere gli elementi fisici ed antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza.</p>	<p>Æ Indicatori spaziali.</p> <p>Æ Punti di riferimento.</p> <p>Æ Il rapporto tra la realtà geografica e la sua rappresentazione. Æ Rappresentazioni cartografiche.</p> <p>Æ L'uomo e le sue attività come parte dell'ambiente e della sua fruizione-tutela.</p>	<p>Æ Usare correttamente gli indicatori spaziali.</p> <p>Æ Localizzare elementi nello spazio in modo pertinente. Æ Leggere semplici rappresentazioni cartografiche utilizzando legende e punti cardinali.</p> <p>Æ Riconoscere le più evidenti trasformazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio. Æ Riconoscere, descrivere e rappresentare i principali tipi di paesaggio. Æ Distinguere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3

L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà.

Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali entro il 10000.

Riconosce, rappresenta e costruisce forme geometriche del piano e dello spazio utilizzando i più comuni strumenti di misura.

Matematica

Impara a riconoscere situazioni di incertezza e ne parla con i compagni iniziando a usare le espressioni "è più probabile", "è meno probabile".

Impara a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi grazie ad attività laboratoriali e alla discussione tra pari.

Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti a un unico ambito), spiegando a parole il procedimento seguito.

Produce utilizza semplici rappresentazioni di dati per ricavare informazioni.

MATEMATICA 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p><i>Numeri</i></p> <p>Æ Contare con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo per salti di due, tre, quattro....</p> <p>Æ Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale con la consapevolezza del valore posizionale delle cifre; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta dei numeri.</p> <p>Æ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>Æ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>Æ Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.</p> <p><i>Spazio e figure</i></p> <p>Æ 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).</p>	<p>Æ Rappresentazione e valore posizionale delle cifre dei numeri naturali in base dieci.</p> <p>Æ Operazioni aritmetiche con i numeri naturali; significato dello zero e del numero uno nelle quattro operazioni.</p> <p>Æ Le tabelline della moltiplicazione.</p> <p>Æ Tecniche di calcolo mentale e strategie per la soluzione di problemi.</p> <p>Æ</p> <p>Æ Le principali figure geometriche dei piani e dello spazio.</p>	<p>Æ Eseguire operazioni aritmetiche, verbalizzare i processi e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarli.</p> <p>Æ Esplorare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche.</p> <p>Æ Eseguire semplici calcoli mentali e scritti.</p> <p>Æ Qualificare le situazioni certe ed incerte.</p> <p>Æ Disegnare, denominare e descrivere alcune figure geometriche del piano: quadrato, triangolo, rettangolo, cerchio.</p>

MATEMATICA 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>Æ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>Æ Riconoscere, denominare, descrivere e costruire semplici figure geometriche.</p> <p><i>Relazioni, misure, dati e previsioni</i></p> <p>Æ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <p>Æ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p> <p>Æ Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>Æ Misurare segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.</p>	<p>Æ Sistemi di misura non convenzionali e convenzionali.</p> <p>Æ Elementi delle rilevazioni statistiche: unità statistica, tabelle di frequenza, rappresentazioni grafiche.</p>	<p>Æ Misurare con le unità di misura convenzionali e non.</p> <p>Æ Individuare, riconoscere, qualificare, rappresentare le informazioni in proprio possesso utilizzando tabelle e grafici.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3

L'alunno ha capacità operative e manuali, che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni.

Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti.

Scienze

Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, identifica relazioni spazio-temporali, prospetta soluzioni e interpretazioni.

Fa riferimento in modo pertinente alla realtà, in particolare all'esperienza che fa in classe e non, per dare supporto alle sue considerazioni e motivazione alle proprie esigenze di chiarimenti.

Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente scolastico in quanto ambiente di lavoro cooperativo e finalizzato, e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale, di cui conosce e apprezza il valore.

SCIENZE 3°

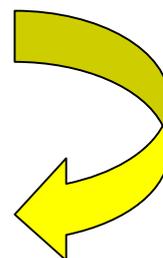
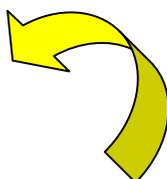
Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p><i>Sperimentare con oggetti e materiali</i></p> <p>Æ Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro (all'aumentare di ...,aumenta o diminuisce); provocare trasformazioni variandone le modalità, e costruire storie per darne conto: "che cosa succede se...", "che cosa succede quando..."; leggere analogie nei fatti al variare delle forme e degli oggetti, riconoscendo "famiglie" di accadimenti e regolarità ("è successo come...") all'interno di campi di esperienza.</p> <p><i>Osservare e sperimentare sul campo</i></p> <p>Æ Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi; acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità su diverse scale temporali dei fenomeni</p>	<p>Æ Le caratteristiche degli esseri viventi.</p> <p>Æ Le piante: come si nutrono, come si adattano all'ambiente, classificazione.</p> <p>Æ Gli animali: vertebrati e invertebrati; come si nutrono.</p> <p>Æ La catena alimentare.</p> <p>Æ L'ecosistema.</p>	<p>Æ Classificare gli esseri in: viventi e non viventi.</p> <p>Æ Effettuare osservazioni guidate e semplici esperimenti.</p> <p>Æ Comprendere il valore del rispetto per l'ambiente e per gli esseri viventi.</p> <p>Æ Osservare, comprendere e descrivere comportamenti e trasformazioni di animali e piante.</p>

SCIENZE 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>celesti (di/notte, percorsi, del sole, fasi della luna stagioni, ecc.).</p> <p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <p>Æ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.</p> <p>Æ Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale e coglierne le prime relazioni.</p> <p>Æ Riconoscere la diversità dei viventi: differenze/somiglianze fra piante, animali e altri organismi.</p> <p>Æ Individuare la relazione tra gli organismi viventi e il loro ambiente.</p>		

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3

L'alunno utilizza strumenti informatici in situazioni di gioco e di relazione con gli altri.

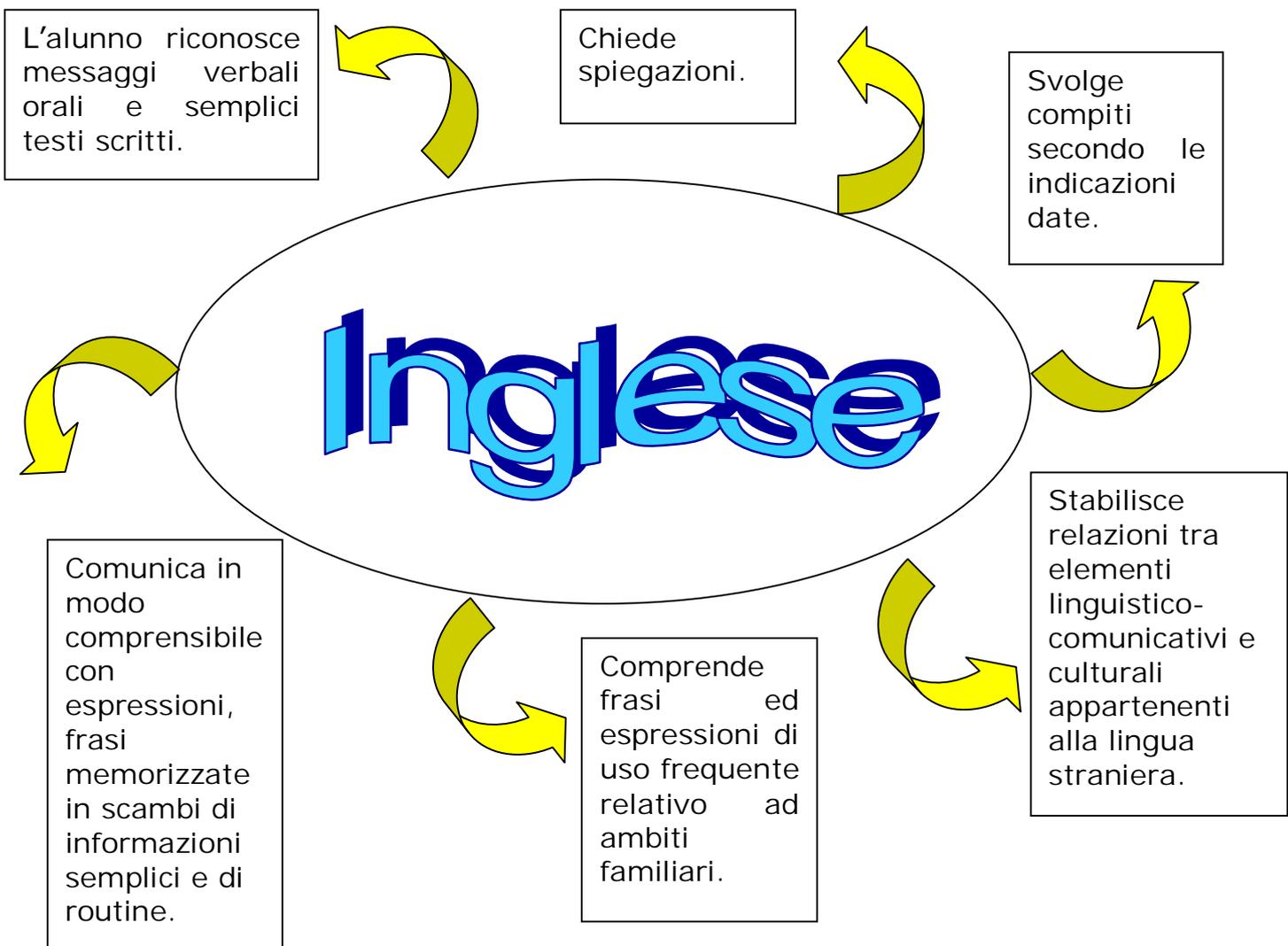


E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.

TECNOLOGIA 3°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
<p>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</p> <p>Æ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Æ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>Æ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>Æ 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 se ne trae.</p> <p>Æ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.</p>	<p>Æ La gestione del computer e delle principali periferiche.</p> <p>Æ Il computer per risolvere problemi pratici.</p> <p>Æ Videoscrittura e videografia come strumenti per apprendere e comunicare.</p> <p>Æ Uso di Word Art.</p> <p>Æ Uso di Paint.</p> <p>Æ Navigazione nel Web.</p>	<p>Æ Riconoscere e utilizzare il computer e le principali periferiche per svolgere un compito.</p> <p>Æ Utilizzare le opzioni principali del sistema operativo.</p> <p>Æ Definire semplici procedure e procedimenti risolutivi per svolgere giochi didattici ed esercitazioni.</p> <p>Æ Utilizzare programmi adeguati per leggere, comporre testi ed illustrare (videoscrittura e videografia).</p> <p>Æ Aprire, chiudere, salvare un documento.</p> <p>Æ Osservare e rielaborare dati per risolvere problemi e presentare un'esperienza.</p> <p>Æ Disegnare e colorare, forme e linee, copiare e incollare i disegni con Paint, anche in un documento di Word.</p> <p>Æ Saper predisporre biglietti augurali per varie occasioni con Word Art.</p> <p>Æ Utilizzare i motori di ricerca.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3



INGLESE 3°

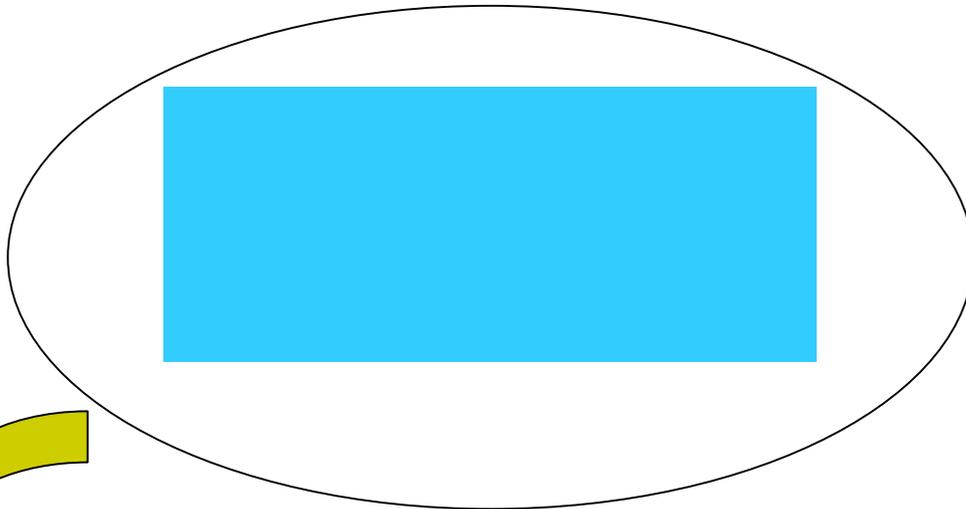
Obiettivi di apprendimento	Conoscenze *	Abilità
<p>Listening</p> <p>Æ Ascoltare istruzioni e semplici e brevi messaggi di uso quotidiano con pronuncia chiara ed articolata.</p> <p>Reading</p> <p>Æ Leggere parole relative al nucleo tematico trattato, auguri e brevi messaggi mediante supporti visivi.</p> <p>Speaking</p> <p>Æ Interagire con un compagno per presentarsi utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p> <p>Writing</p> <p>Æ Copiare e scrivere parole relative al lessico proposto in classe.</p>	<p>Æ Le parti del corpo.</p> <p>Æ I numeri da 1 a 50.</p> <p>Æ Gli oggetti scolastici.</p> <p>Æ Il tempo atmosferico.</p> <p>Æ Le stanze della casa.</p> <p>Æ Il cibo.</p> <p>Æ Gli oggetti personali.</p> <p>Æ Gli sport.</p> <p>Æ Le principali festività: Halloween, Christmas, Easter.</p>	<p>Æ Conoscere le lettere dell'alfabeto e saper fare lo spelling con sicurezza.</p> <p>Æ Saper riconoscere e pronunciare i suoni della lingua 2.</p> <p>Æ Comprendere e saper usare espressioni utili per semplici interazioni (chiedere e dare qualcosa, capire domande e istruzioni, seguire indicazioni).</p> <p>Æ Comprendere e memorizzare ambiti lessicali relativi ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri (1-50).</p>

* Le conoscenze possono variare in base alle diverse proposte del testo adottato.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 3

L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive, riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi rispetto al modo in cui lui stesso percepisce vive tali festività.

Riconosce nella Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani, un documento fondamentale della cultura occidentale, distinguendola da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza culturale ed esistenziale.



Confronta la propria esperienza religiosa con quella di altre persone e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il valore specifico dei Sacramenti e si interroga sul significato che essi hanno nella vita dei cristiani.

RELIGIONE CATTOLICA 3°

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> Æ Scoprire che la bellezza del mondo suscita tante domande. Æ Conoscere i miti dei popoli antichi. Æ Comprendere che scienza e fede danno risposte diverse ma complementari alle domande sull'origine dell'universo e dell'uomo. Æ Comprendere attraverso i racconti biblici le risposte alle domande sulle del mondo. Æ Conoscere le tappe fondamentali della Storia della Salvezza. Æ Comprendere che Dio sceglie un popolo e lo accompagna nel suo cammino. Æ Riconosce in Abramo il "padre dei credenti". Æ Sapere che Dio chiama Mosè a liberare dalla schiavitù il suo popolo. Æ Capire perché i profeti della Bibbia annunciano il Messia. Æ Comprendere che per i cristiani Gesù è il Messia annunciato dai profeti. Æ Saper cogliere nella Pasqua di Cristo l'evento centrale della Storia della Salvezza. Æ Confrontare il significato della Pasqua ebraica con quella cristiana. Æ Conoscere com'era la vita della prima comunità cristiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Æ L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimo e nelle grandi religioni. Æ Gesù, il Messia, compimento delle promesse di Dio. Æ La festa della Pasqua. Æ La Chiesa, il suo credo e la sua missione. 	<ul style="list-style-type: none"> Æ Comprendere attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio, affidato alla responsabilità dell'uomo. Æ Ricostruire le principali tappe della Storia della Salvezza, anche attraverso figure significative. Æ Cogliere, attraverso opportune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono, di giustizia e di vita eterna. Æ Cogliere, attraverso alcune pagine degli Atti degli Apostoli la vita della Chiesa delle origini.

Metodologia

Si propone una metodologia che intende promuovere nell'alunno la capacità di riconoscere e valorizzare le modalità di apprendimento.

Tale metodologia dovrà:

- Ø Valorizzare le esperienze e le conoscenze degli alunni;
- Ø Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità;
- Ø Favorire l'esplorazione e la scoperta;
- Ø Incoraggiare l'apprendimento collaborativo (cooperative learning);
- Ø Realizzare percorsi per favorire l'operatività e contemporaneamente il dialogo e la riflessione, anche in forma di laboratorio.

Modalità di verifica e di valutazione

Attraverso l'osservazione in situazione, durante le diverse attività educativo – didattiche, si valuteranno i livelli acquisiti dagli alunni rispetto alle diverse autonomie:

- Ø Autonomia cognitiva
- Ø Autonomia critica
- Ø Autonomia emotivo – relazionale
- Ø Autoregolazione
- Ø Autostima

Per verificare e valutare il percorso di apprendimento personale di ogni alunno si utilizzeranno modalità strutturate e non, tenendo conto di momenti calendarizzati, comunicati in anticipo agli alunni e di varie situazioni in itinere non formalizzate come momenti di verifica.

Le interclassi, **liberamente, potrebbero** verificare a cadenza quadrimestrale, gli obiettivi di apprendimento posti in esecuzione nel corso del quadrimestre di riferimento, relativamente ad ogni disciplina.

Le prove dovranno essere il più complete e oggettive possibili, basate su 10 difficoltà o multipli. Sarebbe opportuno che assumessero la modalità delle prove INVALSI.

Per le classi prime, almeno nel 1° quadrimestre, in alcune discipline quali inglese, religione, tecnologia è preferibile la valutazione su 5 difficoltà poiché, non sapendo gli alunni ancora scrivere e leggere, la prova basata su 10 richieste risulterebbe disorientante.

Le prove **potrebbero essere** stabilite da insegnanti di ogni interclasse, collegialmente in sede di programmazione e dovranno riportare:

- gli obiettivi di riferimento;
- la prova somministrata.

In sede di interclasse, se si ritiene utile, si discuteranno i risultati di ogni classe e si potranno fare correttive laddove emergano risultati negativi.

Una particolare attenzione andrà rivolta alle prove degli alunni "H" le quali dovranno riportare gli obiettivi del P.E.I. a cura non solo dell'insegnante di sostegno ma anche del team di classe.

Lo stesso avverrà per alunni che fruiscono di un Piano Educativo Personalizzato (alunni stranieri neo inseriti nella classe con evidenti difficoltà linguistiche o alunni con difficoltà non certificate).

Il giudizio di valutazione potrebbe essere dato nella seguente forma:

PROVA SUPERATA: 10 (già Ottimo)	= Nessun errore
9 (già Distinto)	= 1 errore
8 (già Buono)	= 2 errori
7 (già Discreto)	= 3 errori
PROVA PARZIALMENTE SUPERATA 6 (già Sufficiente)	= 4 errori
5 (già Parziale)	= 5 errori
PROVA NON SUPERATA	= 6-10 errori

Saranno privilegiate le seguenti tipologie di prove, in quanto maggiormente rispondenti ai criteri di verificabilità oggettiva:

- Æ Test a scelta multipla
- Æ Test vero/falso
- Æ Individuazione di corrispondenza
- Æ Questionario a risposta aperta
- Æ Testo a buchi
- Æ Prove strutturate di altro tipo

Al fine di una valutazione globale dell'alunno, che non tenga conto semplicemente delle conoscenze acquisite ma tenda a rilevarne altresì le competenze e la maturazione generale, si attuerà anche l'osservazione sistematica dei comportamenti e delle modalità espresse dagli alunni in itinere.