

## UNITÀ DI LAVORO N° 2


Tempi: 2° bimestre (dicembre- gennaio)

### AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

☀ Obiettivo generale

*Sviluppare le capacità espressive dell'alunno nei diversi linguaggi, verbali e non verbali, in forma sempre più completa e autonoma, sul piano espressivo e comunicativo.*

#### ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ascoltare e parlare</i></p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.</li><li>3. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.</li><li>4. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.</li><li>5. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.</li></ol>	<p><b>La fantasia</b> <b>L'inverno</b> <b>C'è aria di festa...</b></p>	<p>Ascolto di racconti fantastici: stralci dalla letteratura per l'infanzia, fiabe classiche e parodie di fiabe. Visione di un film (Shrek 3°) e conversazioni finalizzate alla riesposizione della trama, alla ricerca dei personaggi fiabeschi che si intrecciano nella sceneggiatura. Individuazione, nei racconti ascoltati, dei dati essenziali: personaggi, luoghi, tempi, connotazioni. Oralizzazione del contenuto della narrazione in modo coeso e coerente. Recitazione di poesie. Racconto di esperienze personali relative alle vacanze invernali e alle festività del periodo natalizio. Descrizione verbale di oggetti; connotazione di sensazioni e stati d'animo.</p> 

<p>.....</p> <p><i>Leggere</i></p> <p>6. Leggere testi narrativi, descrittivi e informativi cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.</p> <p>7. Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.</p> <p>8. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>.....</p>		<p>.....</p> <p>Lettura e comprensione di testi descrittivi e narrativi di genere fantastico, in particolare di fiabe e poesie. Ricerca della struttura narrativa di un brano letto, dei personaggi principali, dei luoghi, dei vissuti. Lettura di poesie e brevi testi in prosa finalizzata alla comprensione dei sentimenti espressi dall'autore. Comprensione degli elementi denotativi di brevi brani informativi sul tema dell'inverno. Ricerca di similitudini in un testo poetico. Le poesie sonore: rap poetici.</p> <p>.....</p>
<p><i>Scrivere</i></p> <p>9. Produrre semplici testi narrativi e poetici di tipo fantastico.</p> <p>10. Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).</p> <p>11. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.</p>		<p>Rappresentazione in sequenze illustrate di fiabe, miti e leggende letti; aggiunta di didascalie e fumetti alle immagini precedentemente create. Storie a completamento o manipolazione di storie: inventare il finale di storie che ne sono prive, modificare le connotazioni caratteriali dei personaggi, scrivere diversi finali per una stessa storia. Scrittura di un testo narrativo "fantastico" partendo da una sequenza di immagini corredate di fumetti; uso del dialogo per</p>

<p>.....</p> <p><i>Riflettere sulla lingua</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12. Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.</li> <li>13. Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.</li> <li>14. Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.</li> </ol>		<p>comunicare un “vissuto”.          Scrittura di una semplice lettera con registro informale e di biglietti augurali.          Creazione guidata di un testo poetico attingendo dalla lettura di altre poesie          l’ispirazione per l’introduzione nei versi di alcune similitudini.          Completamento di tabelle con dati rilevati da semplici testi denotativi.          Rilevazione di cause e conseguenze di un fatto e completamento di schemi logici.</p> <p>.....</p> <p>Uso di omonimi in frasi brevi. Uso di omonimi e omofoni in testi a burla (laboratorio di scrittura creativa).          Esercizi di consolidamento per l’uso dei segni di punteggiatura: il punto fermo, il punto esclamativo, il punto interrogativo.          Dal fumetto al discorso diretto e viceversa.          Esercizi strutturati per l’arricchimento della frase minima e la divisione in sintagmi di frasi espanse.          Esercizi strutturati per il riconoscimento e l’uso appropriato dei nomi collettivi, i nomi concreti e i nomi astratti.          Distinzione delle persone del verbo, del tempo e del modo.          Riconoscimento della forma di un testo poetico: i versi, la strofa, il ritmo, la rima.</p>
--	--	--

		La similitudine nella poesia: esercizi strutturati e laboratorio di scrittura creativa.
--	--	--

#### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno segue le conversazioni e interviene in modo pertinente.
- Legge testi narrativi e poetici rispettando intonazione e prosodia.
- Rileva luoghi, tempi, vissuti, personaggi principali e secondari in un testo narrativo.
- Individua la similitudine in un testo poetico.
- Usa la similitudine in frasi brevi o in testi guidati.
- Produce semplici testi narrativi seguendo le indicazioni date.
- Completa tabelle con i dati desunti dall'analisi di brevi testi denotativi.
- Analizza la struttura grammaticale e sintattica di semplici frasi.

## LINGUA STRANIERA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Ricezione orale (ascolto)</i> 1. Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.</p> <p><i>Ricezione scritta (lettura)</i> 2. Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente.</p> <p><i>Interazione orale</i> 3. Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p> <p><i>Produzione scritta</i> 4. Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Descrizione di persone, animali, oggetti.</b></li> <li>● <b>Aggettivi qualificativi.</b></li> <li>● <b>Lessico e strutture circa i numeri entro il venti (<i>numbers, How old are you? I'm...</i>).</b></li> <li>● <b><i>Christmas</i>: il Natale e le sue tradizioni.</b></li> <li>● <b>Le parole che utilizziamo per descriverci e descrivere.</b></li> <li>● <b>I simboli del Natale.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ascolto e riproduzione orale di semplici dialoghi, strutture, canzoni, rime e brevi storie.</li> <li>● Giochi di società (<i>bingo</i>).</li> <li>● Giochi con le <i>flash card</i>.</li> <li>● Eseguiamo un semplice canto natalizio. Leggiamo una storia natalizia</li> <li>● Scriviamo brevi frasi.</li> <li>● Realizziamo una <i>Christmas card</i>.</li> </ul>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno descrive se stesso utilizzando alcuni aggettivi qualificativi.
- L'alunno chiede e fornisce semplici informazioni personali .

## MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>2. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.</p> <p>3. Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale.</p>	<p><b>Gesti-suono, giochi ritmico-motori, giochi vocali, giochi cantati, non-sense verbali, filastrocche, poesie, fiabe musicali, semplici canti infantili e popolari.</b></p> <p><b>Parametri del suono (intensità, timbro, durata, altezza, ritmo, profilo melodico) e relative indicazioni in partitura, partiture informali e non, elementi di notazione.</b></p> <p><b>Strumenti poveri, strumenti inventati, strumenti ritmici e melodici, uso consapevole dell'apparato fonatorio, esplorazione delle potenzialità espressive della voce.</b></p>	<p>Giochi che richiedono partecipazione motoria: battere di mani e piedi, percuotere di oggetti, movimenti organizzati, semplici coreografie.</p> <p>Attività volte a scoprire le sonorità che il proprio corpo produce da solo (battito cardiaco, respiro...) o con intenzionalità.</p> <p>Le potenzialità sonore della propria voce (rumori, versi di animali, onomatopee, frasi con intonazioni diverse).</p> <p>Realizzazione di semplici strumenti ed esplorazione sonora degli stessi.</p> <p>Esecuzioni di gruppo vocali e strumentali.</p> <p>Classificazioni di suoni, esplorazione sonora; registrazione grafica delle caratteristiche di un evento sonoro, decodificazione di semplici partiture musicali.</p>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno utilizza il corpo per l'accompagnamento ritmico di semplici brani.
- Discrimina e interpreta simboli del sistema di scrittura della musica relativamente a durata ed altezza delle note.
- Elabora una trascrizione grafica di un evento sonoro.
- Esegue con la voce e con gli strumenti combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche.

## ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Leggere</i></p> <p>3. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.</p> <p>5. Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.</p> <p><i>Produrre</i></p> <p>7. Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gli elementi della grammatica visiva: punto, linea.</b></li> <li>• <b>Alla scoperta delle opere d'arte.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puntinismo.</li> <li>- Linee rette, oblique, curve, ondulate...</li> <li>- Analisi guidata di opere scelte con schede strutturate per proposte operative.</li> </ul>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno

- scopre che l'arte è un linguaggio con sue proprie regole grammaticali e sintattiche,
- sa utilizzare il punto e la linea per le proprie finalità espressive,
- legge gli aspetti formali di alcune opere d'arte.

## CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Il corpo e le funzioni senso-percettive</i>            1. 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><i>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i>            2. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).            3. Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.            4. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.            5. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.</p> <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i>            6. Utilizzare in modo personale il corpo e il</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Il corpo e le funzioni senso-percettive</b></li> <li>● <b>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b></li> <li>● <b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></li> <li>● <b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b></li> <li>● <b>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</b></li> </ul>	<p>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).            Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).            Controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.            Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.            Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.            Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.            Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del</p>



<p>movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.</p> <p>7. 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>8. 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>9. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p> <p>10. Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all'attività ludico-motoria.</p>		<p>corpo con finalità espressive. Conoscere 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. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p> <p>Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all'attività ludico-motoria.</p>
---	--	---

## COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno esegue facili esercizi di respirazione e di movimento.
- Sa organizzare i suoi movimenti nello spazio orizzontale e verticale a corpo libero e con piccoli attrezzi.
- Coordina le funzioni dell'occhio e della mano nel percorrere lo spazio fisico e nel gioco.
- Controlla le qualità del movimento: forza, intensità, ritmo, tenuta, direzione, flessibilità, rigidità.

## AREA STORICO-GEOGRAFICA

### ☀ Obiettivo generale

*Conoscere ed ordinare eventi storici operando su dati, informazioni, concetti fondamentali; orientarsi nello spazio vissuto dagli uomini ai fini della comprensione dell'interazione uomo-ambiente.*

### STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Organizzazione delle informazioni</i> 1. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. 2. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.</p> <p><i>Usa dei documenti</i> 4. Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.</p> <p><i>Produzione</i> 8. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.</p>	<p>- <b>Origine dell'Universo e della Terra.</b> - <b>Ere geologiche.</b> - <b>Comparsa ed evoluzione degli esseri viventi.</b> - <b>I fossili.</b> - <b>L'evoluzione dell'uomo.</b></p>	<p>- Disegni. - Ricerche individuali e di gruppo. - Questionari. - Formulazione di ipotesi. - Verbalizzazioni orali e scritte. - Realizzazione di mappe concettuali riepilogative. - Schede strutturate.</p>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno

- scopre la storia della vita sulla Terra,
- sa individuare e riflettere sui cambiamenti che veicolano l'evoluzione,
- è capace di raccontare gli eventi più importanti usando un lessico specifico.

## GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Paesaggio</i></p> <p>5. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.</p> <p>6. Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.</p> <p>7. Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione.</p>	<p>- <b>Gli ambienti geografici: elementi naturali e antropici.</b></p> <p>- <b>La montagna, la collina: i tratti fisici, la formazione, l'evoluzione, flora, fauna, attività dell'uomo.</b></p> <p>- <b>Una montagna particolare: il vulcano.</b></p>	<p>- Osservazione e descrizione di ambienti.</p> <p>- Disegni.</p> <p>- Ricerche individuali e di gruppo.</p> <p>- Questionari.</p> <p>- Schede operative.</p> <p>- Schemi e mappe concettuali.</p> <p>- Esposizione orale e scritta di quanto appreso.</p>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno

- scopre i paesaggi geografici, in particolare quelli di montagna e di collina,
- impara a osservare l'ambiente circostante individuando gli elementi che lo compongono e riconoscendo le modifiche apportate dall'uomo,
- è capace di descrivere un ambiente nei suoi elementi essenziali usando un lessico specifico.

## AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

### ☀ Obiettivo generale

*Ordinare, quantificare e misurare fatti e fenomeni della realtà per acquisire e padroneggiare le tecniche del calcolo, pervenire al concetto di misura, razionalizzare e risolvere situazioni problematiche, identificare, classificare e misurare forme geometriche; comprendere la realtà e rapportarsi con essa per riconoscere il ruolo della scienza nella vita quotidiana e nella società attuale.*

### MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Numeri</i></p> <p>1. Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre.</p> <p>2. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.</p> <p>3. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.</p> <p>4. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>I numeri naturali oltre il 100.</b></li> <li>• <b>Unità, decina, centinaia, migliaia.</b></li> <li>• <b>Addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione.</b></li> <li>• <b>La moltiplicazione e le sue proprietà.</b></li> <li>• <b>Tabelline e Tavola Pitagorica.</b></li> <li>• <b>La divisione e le sue proprietà.</b></li> <li>• <b>Acquisire l'idea di frazione.</b></li> <li>• <b>Problemi in ambiti di esperienza.</b></li> </ul>	<p>Contare in senso progressivo e regressivo entro il mille. Confronto, ordinamento, composizione, scomposizione dei numeri entro il mille.</p> <p>Contare numerando per 2, per 3, per 4, etc. sulla retta numerica (avvio alla comprensione di multiplo e divisore).</p> <p>Abbreviare l'addizione ripetuta con la moltiplicazione.</p> <p>Costruire e leggere uno schieramento.</p> <p>Riconoscere i multipli di un numero.</p> <p>Individuare nella tabella dei numeri da 1 a 100 i multipli di 2, di 3, di 6, etc.</p> <p>Rappresentare le moltiplicazioni relative alle tabelline in modi diversi.</p> <p>Applicare le proprietà commutativa, distributiva e associativa della moltiplicazione.</p> <p>Eseguire moltiplicazioni per 10, 100, 1000.</p> <p>Conoscere i concetti di divisione come ripartizione e</p>

<p>.....</p> <p><i>Spazio e figure</i></p> <p>6. 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>7. 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>8. Riconoscere,</p>	<p>.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'angolo</b></li> <li>• <b>Approccio al concetto di perimetro</b></li> <li>• <b>Le figure geometriche piane</b></li> </ul>	<p>continenza.</p> <p>Rappresentare la divisione secondo le procedure di ripartizione e di continenza.</p> <p>Acquisire la tecnica della divisione secondo il criterio della continenza.</p> <p>Applicare la tecnica della divisione a quantità numeriche.</p> <p>Saper trovare unità frazionarie in figure geometriche e, viceversa, ricomporre figure a partire da unità frazionarie.</p> <p>Saper scrivere e denominare frazioni come <math>1/2</math>, <math>1/3</math>, <math>1/4</math>, <math>2/6</math>, <math>3/5</math>, <math>1/10</math>.</p> <p>Stabilire se i dati di un problema sono sufficienti, individuare i dati mancanti e integrarli.</p> <p>Problemi con le quattro operazioni.</p> <p>.....</p> <p>Acquisire l'idea di direzione (linea retta).</p> <p>Riconoscere la differenza tra direzione e verso.</p> <p>Acquisire l'idea di angolo.</p> <p>Saper descrivere con il proprio corpo l'angolo retto, piatto e giro e saperli rappresentare.</p> <p>Saper costruire e riconoscere angoli retti.</p> <p>Acquisire l'idea di rette perpendicolari e parallele oblique.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche comuni e le differenze tra figure geometriche piane.</p> <p>Acquisire l'idea di perimetro</p>
--	---	--

<p>denominare e descrivere figure geometriche.</p> <p>9. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio, utilizzando strumenti appropriati.</p> <p>.....</p> <p><i>Relazioni, misure, dati e previsioni</i></p> <p>10. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.</p> <p>11. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.</p> <p>12. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>13. Misurare segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.</p>	<p>.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La superficie</b></li> <li>● <b>Il perimetro</b></li> <li>● <b>Le misure di lunghezza</b></li> </ul>	<p>di una figura data.</p> <p>.....</p> <p>Saper misurare lunghezze. Saper scegliere il campione più adatto secondo la lunghezza da misurare. Riconoscere la necessità di scegliere un unico campione per avere un unico riferimento. Conoscere e saper usare le unità di misura convenzionali delle lunghezze (il metro e suoi multipli).</p>
---	---	--

## COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno conosce il valore posizionale delle cifre.
- Scompono e ricompono i numeri entro il mille.
- Esegue addizioni con i numeri interi, in riga e in colonna.
- Esegue la sottrazione in tutti i suoi casi.
- Divide e moltiplica un numero intero per 10, per 100 e per 1000.
- Esegue addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con il cambio.
- Esegue moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore.
- Risolve facili problemi aritmetici.
- Distingue linee e figure.
- Individua aree e perimetri.
- Esegue misurazioni con le unità di misura della lunghezza.

## SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Sperimentare con oggetti e materiali</i></p> <p>1. 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>2. 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 celesti (di/notte,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>L'acqua</b></li> <li>● <b>Rapporti tra viventi: l'equilibrio di un ecosistema</b></li> <li>● <b>Il prato</b></li> </ul>	<p>Conosce le proprietà dei liquidi. Sa operare con i liquidi (mescolare e disciogliere). Conosce gli stati dell'acqua. Verifica gli stati dell'acqua nell'esperienze di ogni giorno. Conosce e analizza il ciclo dell'acqua. Conosce il percorso che l'acqua deve compiere per arrivare nelle nostre case. Conosce i diversi tipi di acqua. Comprende l'importanza dell'equilibrio biologico. Conosce l'ambiente prato.</p>

<p>percorsi del sole, fasi della luna, stagioni, ecc.).</p> <p>3. Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni (uscite esplorative; allevamento di piccoli animali in classe, orticelli, costruzione di reti alimentari).</p>		
--	--	--

### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno esegue semplici esperimenti per la composizioni di soluzioni.
- Mette in relazione causa ed effetto per quanto concerne lo stato dell'acqua.
- Rappresenta con disegni il ciclo dell'acqua.
- Riconosce gli elementi dell'ambiente "Prato".



## TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p>3. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.</p> <p>4. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>6. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p>	<p><b>La Videoscrittura, la Videografica e ...tanti auguri!</b></p>	<p>Installare i driver di una nuova periferica; installare un programma.</p> <p>Disegnare in Paint, utilizzando la tavoletta grafica o il mouse, animali fantastici, personaggi fiabeschi, ambienti, fiori e piante e poi colorarli con lo strumento &lt;&lt;Riempi&gt;&gt;; salvare il file con nome. Inserire le immagini create in Word.</p> <p>Aggiungere alle immagini testi descrittivi o informativi applicando varie opzioni di formattazione del testo. Inserire tabelle in word e formattarle (bordi, sfondo, layout). Scrivere fiabe, favole e leggende in una tabella data.</p> <p>Creazione di biglietti augurali polimaterici. Costruzione di strumenti musicali con materiale di recupero o "naturale": sonagliere e palo della pioggia.</p>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno installa da CD programmi autorun e non.
- Utilizza in modo integrato l'applicazione Paint e il programma Word e finalizza le operazioni di disegno e scrittura alla creazione di un elaborato su tema dato.
- In un documento Word inserisce e formatta tabelle confacenti ad una esigenza di tabulazione dati.
- Ricava indicazioni per compiere operazioni manuali e pratiche da un testo e le usa per costruire oggetti fatti con materiale di recupero o naturale.

## RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>B. Gesù di Nazaret, l'Emmanuele "Dio con noi".</i></p> <p>3. Descrivere l'ambiente di vita di Gesù nei suoi aspetti quotidiani, familiari, sociali e religiosi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Maria, madre di Gesù.</b></li> <li>▪ <b>L'annunciazione;</b></li> <li>▪ <b>censimento: Maria e Giuseppe a Betlemme;</b></li> <li>▪ <b>Poesie natalizie;</b></li> <li>▪ <b>Gesù un bambino normale;</b></li> <li>▪ <b>Gesù un uomo speciale;</b></li> <li>▪ <b>Gesù e le parabole.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzazione di un cartellone:collage di immagini di Maria;</li> <li>- Ricerca sulle origini della festa del Natale e del Natale nel mondo;</li> <li>- Realizzazione di un cartoncino natalizio;</li> <li>- Memorizzazione di una poesia sul Natale;</li> <li>- Realizzazione grafico-pittorica di alcuni eventi dell'infanzia di Gesù;</li> <li>Ricerca del brano evangelico del battesimo di Gesù con relativa elaborazione grafico-pittorica;</li> <li>- Ricerca sul Vangelo (Mc 3,13-19) di Gesù che chiama gli apostoli e gli chiede di seguirlo;</li> <li>- Ricerca della parola "Parabola".</li> <li>Ascolto di brani evangelici e relative elaborazioni grafico-pittoriche.</li> </ul>

### COMPETENZE DA VERIFICARE

- L'alunno deve saper cogliere, attraverso alcune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono e di pace, di giustizia e di vita eterna.