

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>	
Denominazione	“Noi cittadini per un mondo sostenibile”
Prodotti	Cartelloni, lapbook, disegni, manufatti <b>AGGIORNAMENTO POST 05.03.2020</b> (Rinviato al momento del rientro a scuola)
Discipline coinvolte	Italiano, Inglese, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Arte e Immagine, Musica, Tecnologia, Educazione Fisica, Religione.
Competenze chiave/ competenze culturali	Evidenze osservabili
Competenza alfabetica funzionale	<p>Ascolta e comprende testi di vario tipo “diretti” e trasmessi da media, riferendone il significato il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi. Espone oralmente all’ insegnanti e compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer ecc.).</p> <p>-Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>-Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l’apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell’esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <p>-Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative.</p> <p>-Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all’organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi.</p>
Competenza multi linguistica	<p>-Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari.</p> <p>-Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</p>

<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizza le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali</li> <li>-Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni</li> <li>-Elabora soluzioni, sia concettuali che costruttive, per raggiungere un risultato o risolvere un problema.</li> </ul>
<p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>-Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reperisce informazioni da varie fonti.</li> <li>-Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare).</li> <li>-Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite.</li> <li>-Auto valuta il processo di apprendimento.</li> <li>-Riflette su se stessi</li> <li>-Gestisce efficacemente il tempo e le informazioni</li> <li>-Lavora con gli altri in maniera costruttiva</li> <li>-Fa fronte all'incertezza e alla complessità</li> <li>-Impara a imparare</li> <li>-Favorisce il proprio benessere fisico ed emotivo</li> </ul>
<p>Competenza in materia di cittadinanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Partecipa attivamente ad attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività.</li> <li>-Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.</li> <li>-Agisce da cittadino responsabile e partecipa pienamente alla vita civica e sociale.</li> </ul>
<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.</li> <li>-Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.</li> <li>-Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.</li> <li>-Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali,</li> </ul>

	fotografiche, artistico-letterarie)
Competenza imprenditoriale	-Pianifica e organizza il proprio lavoro. -Realizza semplici progetti. -Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza. -Adotta strategie di problemsolving.
<b>Abilità</b> Italiano <b>Ascolto e parlato</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Rintracciare in un testo le informazioni richieste.</li> <li>▪Completare descrizioni con schemi facilitativi.</li> <li>▪Prestare attenzione all'ascolto.</li> </ul> Riferire con ordine logico e con chiarezza contenuti di testi letti e ascoltati. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Riconoscere il linguaggio dei fumetti.</li> </ul> Lettura <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Leggere in modo espressivo.</li> </ul> <b>Scrittura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Strutturare frasi e testi in maniera sempre più organica.</li> <li>▪Produrre testi descrittivi.</li> </ul> Riflessione linguistica e acquisizione del lessico <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizzare correttamente i verbi nella produzione scritta.</li> </ul>	<b>Conoscenze</b> Italiano <b>Ascolto e parlato</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La struttura del testo descrittivo.</li> <li>▪L'aspetto fisico di persone ,animali e cose.</li> <li>▪Il carattere delle persone descritte.</li> <li>▪Il linguaggio dei fumetti.</li> </ul> Lettura <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Lettura di test descrittivi.</li> <li>▪ Individuare rime.</li> </ul> Scrittura <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Descrizioni di persone, animali, cose.</li> </ul> Riflessione linguistica e acquisizione del lessico <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Punteggiatura nel discorso diretto e indiretto.</li> <li>▪ L'ordine nella frase</li> <li>▪Il soggetto e il predicato</li> <li>▪Uso sempre più consapevole di “è” verbo ed “ e” congiunzione</li> <li>▪”H” nel verbo avere e nelle esclamazioni</li> <li>▪Le tre coniugazioni dei verbi.</li> </ul>
<b>Inglese</b> <b>Ascolto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Ascoltare, comprendere ed eseguire istruzioni</li> <li>▪Ascoltare e comprendere il senso globale di una canzone e di una storia</li> <li>▪Ascoltare e comprendere dialoghi</li> <li>▪Ascoltare e abbinare o associare parole a immagini</li> </ul> <b>Parlato</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Nominare: arredi e ambienti domestici, oggetti legati ai giochi all'aperto, soggetti relativi alla stagione primaverile.</li> <li>▪Dire frasi che descrivono ambienti.</li> <li>▪Localizzare oggetti nello spazio.</li> <li>▪Porre domande e indicare il possesso di oggetti propri e altrui.</li> </ul> <b>Lettura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Leggere e comprendere istruzioni</li> <li>▪Leggere brevi frasi</li> </ul> <b>Scrittura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Copiare e scrivere parole e semplici frasi</li> <li>▪Completare parole e frasi</li> <li>▪Riordinare frasi</li> </ul>	<b>Inglese</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Lessico relativo ad arredi e ambienti domestici.</li> <li>▪Lessico relativo a oggetti legati ai giochi all'aperto.</li> <li>▪Lessico relativo alla stagione primaverile.</li> <li>▪Preposizioni <i>in, on, under</i>.</li> <li>▪Forme linguistiche: <i>There's/there are;I've got a...;Have you got...?;He/She's got a...</i></li> </ul>
<b>Storia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Riconoscere le caratteristiche dei primi ominidi.</li> <li>▪ Collocare sulla linea del tempo l'evoluzione</li> </ul>	<b>Storia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gli ominidi</li> <li>▪ Le tappe dell'evoluzione: dalle grandi scimmie</li> </ul>

<p>dell'uomo nella Preistoria.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Riconoscere le caratteristiche e le conquiste fatte dall'uomo nelle diverse fasi evolutive.</li> <li>▪ Individuare le caratteristiche del Paleolitico.</li> </ul>	<p>all'uomo di Cro- Magnon.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gli strumenti creati dall'uomo e il loro utilizzo; la scoperta del fuoco; aspetti della vita quotidiana: le abitazioni, la caccia, l'arte e le pitture, le sepolture.</li> <li>▪ Quadro storico-sociale del Paleolitico.</li> </ul>
<p><b>Geografia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Riconoscere e rappresentare graficamente i vari tipi di paesaggio.</li> <li>▪ Osservare e descrivere i diversi paesaggi: la montagna, la collina ,la pianura.</li> <li>▪ Saper utilizzare i termini specifici del linguaggio disciplinare.</li> <li>▪ Riconoscere le più evidenti trasformazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.</li> </ul>	<p><b>Geografia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪La collina</li> <li>▪La pianura</li> <li>▪Le attività dell'uomo presso gli ambienti di terra.</li> </ul>
<p><b>Arte e immagine</b></p> <p><b>Osservare e leggere immagini</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inventare personaggi fantastici.</li> <li>▪Produrre brevi storie a fumetti.</li> </ul> <p><b>Esprimersi e comunicare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Produrre immagini in modo personale e creativo</li> </ul>	<p><b>Arte e immagine</b></p> <p><b>Osservare e leggere immagini</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Il fumetto.</li> </ul> <p><b>Esprimersi e comunicare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Produrre immagini.</li> </ul>
<p><b>Musica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Riconoscere la funzione comunicativa della musica attraverso l'ascolto di brani musicali di vario genere e stile.</li> </ul>	<p><b>Musica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Brani musicali di vario genere e stile.</li> <li>▪Analisi del genere e dello stile utilizzato.</li> <li>▪Esecuzione di canti.</li> </ul>
<p><b>Educazione civica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● (Educazione ambientale)Promuovere atteggiamenti e comportamenti corretti per la tutela dell'ambiente.</li> <li>● (Cittadinanza digitale) Conoscere le regole per un uso consapevole e responsabile dei dispositivi informatici e per una navigazione sicura.</li> <li>● (Educazione stradale)Saper leggere, nel proprio contesto ambientale, la segnaletica verticale Individuare le norme principali del ciclista.</li> </ul> <p>(Educazione civica italiano – storia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riflettere sulle tematiche relative alla Giornata della Memoria e del Ricordo.</li> <li>● Analizzare e riflettere sulle tematiche della sicurezza in rete e del contrasto al Bullismo e al Cyberbullismo.</li> <li>● Conoscere se stessi.</li> <li>● Riconoscere e apprezzare la diversità.</li> </ul>	<p><b>Educazione civica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le regole per ridurre l'inquinamento dell'aria.</li> <li>● La raccolta differenziata.</li> <li>● Bullismo e cyberbullismo. Regole per un navigare in sicurezza su internet.</li> <li>● Segnali di pericolo, prescrizione, precedenza, divieto, obbligo e di indicazione.</li> <li>● Regole e comportamenti adeguati del ciclista.</li> </ul> <p>(Educazione civica italiano – storia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Lettura di testi narrativi e poetici relativi alla Shoah e all'Esodo istriano.</li> <li>● Realizzazione di una coccarda come simbolo al non Bullismo.</li> <li>● Visione del cartone animato "AntBully".</li> <li>●Rappresentazione grafica della scena più gradita del cartone.</li> <li>● Esecuzione del brano "Siamo diversi tra noi"</li> <li>● Gli umori.</li> <li>● Filastrocche.</li> <li>● Letture di immagini.</li> </ul>

<p><b>Religione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪Acquisire e assimilare nuove conoscenze.</li> <li>▪Comprendere testi scritti.</li> <li>▪Esprimere oralmente idee e opinioni.</li> </ul>	<p><b>Religione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪La strada della Bibbia, caccia al versetto.</li> <li>▪Personaggi e storia nella Bibbia – Abramo, Isacco e Giacobbe, Giuseppe, Mosè.</li> <li>▪Le Tavole della legge.</li> </ul>
<p><b>Matematica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Eseguire le quattro operazioni con padronanza dei relativi algoritmi.</li> <li>● Avviare procedure e strategie di calcolo mentale, anche individuando le proprietà delle operazioni.</li> <li>● Riconoscere e rappresentare la porzione di un intero.</li> <li>● Leggere, scrivere e confrontare le posizioni decimali.</li> <li>● Trasformare frazioni decimali in numeri decimali.</li> <li>● Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta.</li> <li>● Rappresentare e risolvere una situazione problematica con tabelle, grafici e con le quattro operazioni; con una o due domande.</li> <li>● Misurare grandezze (tempo, valore) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità di misura convenzionali.</li> <li>● Riconoscere i principali elementi geometrici.</li> <li>● Riconoscere le principali figure geometriche e le loro caratteristiche.</li> <li>● Consolidare le capacità di raccolta dei dati.</li> </ul>	<p><b>Matematica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Divisione: terminologia specifica, proprietà, strategie di calcolo a mente e in colonna con una cifra al divisore.</li> <li>● Divisione per 10,100,1000.</li> <li>● Moltiplicazione e divisione come operazioni inverse.</li> <li>● La posizione di un intero.</li> <li>● L'unità posizionale.</li> <li>● La posizione decimale.</li> <li>● I numeri decimali.</li> <li>● Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni.</li> <li>● Unità di misura di grandezza (tempo, valore) con relativi multipli e sottomultipli.</li> <li>● Gli elementi geometrici: gli angoli.</li> <li>● I poligoni.</li> <li>● L'indagine statistica.</li> </ul>
<p><b>Scienze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere le principali caratteristiche dell'aria</li> <li>● Riconoscere le principali caratteristiche del suolo.</li> <li>● Confrontare ambienti diversi in base ad alcune proprietà.</li> <li>● Conoscere le caratteristiche e le varietà di comportamenti negli esseri viventi.</li> </ul>	<p><b>Scienze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le caratteristiche dell'aria.</li> <li>● Le caratteristiche del suolo.</li> <li>● I diversi tipi di ambienti.</li> <li>● Mimetismo, letargo e migrazione.</li> <li>● Le piante e l'ambiente.</li> <li>● Linguaggio specifico della disciplina</li> </ul>
<p><b>Tecnologia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere i concetti base di Scratch.</li> </ul>	<p><b>Tecnologia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Semplici animazioni con Scratch.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare piccoli artefatti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Manufatti relativi alle festività del periodo di riferimento.</li> </ul>
<b>Educazione fisica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro</li> <li>● Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.</li> <li>● Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport</li> <li>● Rispettare le regole prestabilite dei giochi sportivi praticati.</li> <li>● Conoscere le regole di base di alcuni giochi-sports.</li> <li>● Cooperare nel gruppo, confrontandosi lealmente, anche in una competizione con i compagni.</li> </ul>	<b>Educazione fisica</b> <p style="text-align: right;">Padronan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● za degli schemi motori e posturali</li> <li>● Percorsi strutturati</li> <li>● Attività a coppie</li> <li>● Semplici coreografie o sequenze di movimento.</li> <li>● Comprensione e rispetto di indicazioni e regole.</li> <li>● Assunzione di atteggiamenti positivi.</li> <li>● Giochi di gruppo di movimento, individuali e di squadra</li> </ul>
<b>Utenti destinatari</b>	<b>Alunni classe 3<sup>a</sup></b>
Fasi di applicazione	<b>Prima fase:</b> ricognizione dei bisogni <b>Seconda fase:</b> proposte operative e presentazione alla classe del lavoro da svolgere <b>Terza fase:</b> analisi del prodotto, riflessione del lavoro svolto, valutazione del percorso, autovalutazione da parte degli alunni.
Tempi	Dicembre/gennaio
Metodologie	<p>La metodologia si baserà sulla partecipazione attiva e sulla valorizzazione delle conoscenze e delle esperienze dei bambini, i quali verranno stimolati alla riflessione attraverso domande mirate (strategie: brainstorming e problemsolving), allo scopo di farli riflettere costantemente sui propri processi di apprendimento. Attraverso il circle time si offrirà ai bambini la possibilità di comunicare con tutti i membri del gruppo, guardando in viso ogni interlocutore al fine di favorire una conoscenza reciproca più approfondita e rapporti interpersonali gratificanti. Il compito di realtà verrà realizzato utilizzando il cooperative learning: gli alunni verranno divisi in gruppi eterogenei e utilizzeranno l'interdipendenza positiva per favorire l'apprendimento e la relazione tra loro.</p> <p><b>AGGIORNAMENTO POST 05.03.2020</b></p> <p>Ciascun docente, sulla base delle competenze individuali e a seguito delle formazioni effettuate o in corso, utilizzerà alcune delle metodologie sotto indicate per creare, condividere, percorsi di apprendimento riferiti alla classe e alla propria specifica disciplina.</p> <p>1. Scelta di contenuti e percorsi agili al fine</p>

	<p>di agevolare lo studio e l'apprendimento degli alunni.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Attività sincrone mediante l'utilizzo di Meet per webconfernce, prevalentemente a piccoli gruppi, o mediante classroom. Per le attività sincrone saranno concordati con le famiglie giorno e orario.</li> <li>3. Attività asincrone con l'utilizzo del registro elettronico o della lassroom mediante invio di video-lezioni o link ad altri video/audio, questionari, compiti e materiali didattici per il loro svolgimento.</li> </ol>
Risorse umane interne / esterne	Docenti della classe
Strumenti	<p>Materiale di facile consumo, libri di testo, PC, fotocopiatrice.</p> <p><b>AGGIORNAMENTO POST 05.03.2020</b></p> <p>Ciascun docente, sulla base delle competenze individuali e a seguito delle formazione effettuata o in corso, utilizzerà alcuni degli strumenti sotto indicati per creare, condividere, percorsi di apprendimento riferiti alla classe e alla propria specifica disciplina.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzo del registro elettronico.</li> <li>2. Utilizzo della mail d'istituto.</li> <li>3. Utilizzo della GSuite Classroom.</li> <li>4. Utilizzo di GoogleMeet.</li> <li>5. Utilizzo di ambienti esterni alla piattaforma Education (Whatsapp).</li> <li>6. Utilizzo del telefono per restare in contatto con gli alunni che non accedono alla classroom.</li> </ol>
Valutazione	<p>Valutazione abilità e conoscenze: in itinere e finale (prove strutturate e colloqui).</p> <p>Valutazione competenze: griglie di osservazione e rubriche valutative.</p> <p>Valutazione del prodotto: accuratezza, precisione, estetica, efficacia comunicativa.</p> <p><b>AGGIORNAMENTO POST 05.03.2020</b></p> <p>In questo periodo la valutazione sarà di tipo formativo, in attesa delle decisioni che verranno prese dal Collegio dei docenti del 26.03.2020.</p>

IL TEAM DI CLASSE