ISITUTO COMPRENSIVO "G. BARONE" DI BARANELLO A.S.2019/2020 SCUOLA PRIMARIA DI CASTROPIGNANO UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 1 CLASSE TERZA	
Denominazione	**A SPASSO CON LE EMOZIONI: IO A SCUOLA**
Prodotti	Cartelloni- Grafici-. Realizzazione di un testo a tema su fogli per la bella grafia – Glossario italiano e inglese – simulazione di situazioni -Tabelle – Canti – Balli – Manufatti – lapbook -scrittura con word di un racconto realistico con immagini
Competenze	**Evidenze osservabili/traguardi**
EDUCAZIONE CIVICA **•competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare**	Aspetta il proprio turno prima di parlare, di chiedere. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta. Assume comportamenti rispettosi verso sé, verso gli altri e l'ambiente. Prende decisioni singolarmente e/o condivise in un gruppo. Valuta tempi, strumenti, rispetto ad un compito assegnato. Sa autovalutarsi e adattare in modo funzionale il proprio comportamento.
• competenza alfabetica funzionale **• competenza multilinguistica** **• competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** **ITALIANO** **ASCOLTO PARLATO** ▪Partecipa a una conversazione su argomenti noti e interviene in modo adeguato alla situazione ▪Assume atteggiamenti legati all'ascolto attivo e comprende l'argomento e le informazioni essenziali di testi ascoltati di vario genere	▪Prende la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. ▪Ascolta testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. ▪Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.
LETTURA ▪Legge e comprende brevi testi letterari e ne coglie il senso globale e le informazioni essenziali	▪Prevede il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. ▪Leggere testi realistici (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.
SCRITTURA ▪Scrive testi di diverso tipo, chiari e coerenti, relativi a contesti familiari, rispettando le regole ortografiche	▪Scrive sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. ▪Produce semplici testi narrativi, descrittivi, regolativi e informativi.
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SULL'USO DELLA LINGUA	▪Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria

▪Riflette sulle produzioni linguistiche e ne riconosce alcune caratteristiche fondamentali	produzione scritta. ▪Riconosce e classificare nomi e aggettivi possessivi.
• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali **MUSICA** ▪Esplora gli eventi sonori, le possibilità espressive della voce, dei materiali e degli strumenti musicali imparando ad ascoltare se stesso e gli altri ▪Esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali e strumentali imparando a organizzare tecniche e materiali, suoni e silenzi	ASCOLTO, FRUIZIONE, PRODUZIONE ▪ Riconosce i suoni i rumori che ci circondano, naturali e non ▪ Utilizza la voce in modo appropriato all'attività espressiva proposta
ARTE E IMMAGINE **•Competenza alfabetica funzionale** **•Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale** **•Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** ESPRIMERSI E COMUNICARE ▪Conosce, analizza, produce testi visivi di diverso tipo ▪Utilizza gli strumenti e le tecniche in forma sempre più completa e autonoma, sul piano espressivo e comunicativo OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI ▪Osserva, esplora e descrive la realtà visiva, le immagini, i messaggi multimediali.	ESPRIMERSI E COMUNICARE •Elabora creativamente produzioni personali per esprime sensazioni ed emozioni. • Rappresenta e comunica la realtà percepita. • Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici e pittorici. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI •Individuare gli elementi formali ed espressivi di un'opera d'arte, immagini e messaggi multimediali.
INGLESE **• Competenza multilinguistica** **• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** **• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali** ASCOLTO ▪Ascolta e comprende globalmente semplici messaggi orali PARLATO ▪Interagisce in brevi scambi dialogici monitorati dall'insegnante e stimolati anche con supporti visivi ▪Descrive oralmente sé e i compagni, persone luoghi e oggetti, utilizzando il lessico conosciuto	ASCOLTO E PARLATO Ascolta, comprende ed eseguire istruzioni. Comprende la domanda sul nome e si presentare. Formula domande e risponde per scambiare informazioni sull'età, la nazionalità, il numero di telefono, preferenze ecc. Ascolta, identifica i componenti della famiglia. Ascolta e comprende descrizioni di persone. Ascolta, identificare e dice vocaboli relativi alla festa di Halloween. Riconoscere le forme affermativa, negativa e interrogativa del verbo essere (to be), e del verbo avere (to have got) del tempo presente semplice. Ascoltare e partecipare a una canzone attraverso il mimo

LETTURA ▪Legge e comprende semplici testi accompagnati da supporti visivi SCRITTURA ▪Scrive semplici messaggi e brevi testi, riferiti ai propri gusti, al proprio mondo RIFLESSIONE SULLA INGUA ▪Osserva la struttura di parole e frasi, mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative. ▪Confronta abitudini e modi di vita di altre culture.	e la ripetizione di parole. Ascoltare e comprendere una semplice storia. Riprodurre le canzoni, le filastrocche e le storie apprese. LETTURA Legge e comprende semplici testi relativi ad Halloween, descrizioni di familiari e persone in genere. SCRITTURA Scrive semplici testi descrittivi e pagine di diario, utilizzando prendendo spunto da esempi dati dal testo. RIFLESSIONE SULLA LINGUA Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e ne coglie i rapporti di significato. Riconoscere le forme affermativa, negativa e interrogativa del verbo essere (to be), e del verbo avere (to have got) del tempo presente semplice. Riconosce gli aggettivi possessivi.
•Competenza digitale **•Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare** **•Competenza in materia di cittadinanza** **STORIA** **USO DELLE FONTI** L'alunno ▪Fa uso di fonti per conoscere eventi significativi del passato e del suo ambiente di vita	Individua fonti e le usa per ricavare conoscenze sulla storia della Terra e sulla Preistoria.
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI ▪Usa la linea del tempo per collocare un fatto o un periodo storico ▪Organizza la conoscenza tematizzando e usando semplici categorie	▪Rappresenta graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti enarrati relativamente alla storia della Terra e all'evoluzione della specie umana.
STRUMENTI CONCETTUALI ▪Confronta e individua le relazioni tra uomo e ambiente	▪Segue e comprende vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi.
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE ▪Ascolta e comprende i testi storici proposti ▪Sa raccontare i fatti studiati con linguaggio specifico ▪Produce semplici testi per organizzare le conoscenze relative al passato	▪ Conosce le caratteristiche degli animali della Preistoria, le descrive e le rappresenta graficamente.

•Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare **•Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali** **GEOGRAFIA** **ORIENTAMENTO** ▪Colloca correttamente nello spazio sé stesso, oggetti, persone ▪Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	▪Si muove consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le carte mentali. ▪Sa orientarsi su una pianta. ▪Conosce i punti cardinali, la bussola, la Stella Polare e le loro funzioni per l'orientamento.
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITA' Utilizza semplici simboli per registrare mappe e percorsi	▪Rappresenta in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria **Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare** **•Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali** **MATEMATICA** **NUMERI** L'alunno ▪Ha acquisito sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali ▪Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze scientifiche che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili per operare nella realtà	▪Conta oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e fino a 1000. ▪Legge e scrive, confronta e ordina i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza del valore posizionale delle cifre. ▪Conosce con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 e utilizzarle per l'esecuzione di calcoli. ▪Esegue in forma scritta addizioni in colonna anche con più riporti. Applicare la proprietà dell'addizione Saper calcoli a mente.
SPAZIO E FIGURE ▪Descrive e classifica le figure in base a caratteristiche geometriche	▪Esegue semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e utilizza correttamente gli indicatori spaziali. ▪Riconosce e disegna rette, semirette e segmenti.
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI ▪Imposta e risolve problemi con strategie diverse ▪Intuisce come gli strumenti matematici che ha imparato a utilizzare siano utili nella realtà	▪Analizzare, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi di vari tipi.

•Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare **•Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria** **SCIENZE** **OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO** ▪Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare •Formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, identifica relazioni	•Ha acquisito i concetti di materia vivente e materia non vivente. •Osserva i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando semine in terrari.
L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE ▪Riconosce le principali caratteristiche di organismi vegetali e animali.	•Conosce a grandi linee il metodo scientifico di indagine dei fenomeni. • Ha acquisito i concetti di viventi e non viventi. ▪Riconosce la struttura e le parti delle piante.
• Competenza matematica e competenza in Scienze Tecnologia e Ingegneria; **• competenza digitale;** **TECNOLOGIA** VEDERE E OSSERVARE ▪Distingue, descrive con le parole e rappresenta elementi del mondo artificiale con disegni e schemi ▪Sa cogliere le differenze per forma, materiali, funzioni e sa collocarli nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. INTERVENIRE E TRASFORMARE •Inizia ad usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline	VEDERE E OSSERVARE ▪Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento INTERVENIRE E TRASFORMARE ▪Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare **EDUCAZIONE FISICA** **IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATVO-ESPRESSIVA** ▪Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali	Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ▪Elabora ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY ▪Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza ed il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva	•Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. ▪Rispetta le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali **RELIGIONE CATTOLICA** ▪Riflettere su Dio creatore padre ▪Riconoscere la Bibbia come libro sacro per cristiani ed Ebrei e come documento fondamentale della nostra cultura	▪Scopre che per la religione cristiana Dio è creatore e Padre, che ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. ▪Ascolta, legge e fa riferimenti su pagine bibliche fondamentali su racconti e figure principali del popolo di Israele
Abilità	**Conoscenze**
ITALIANO ▪Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. ▪Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riesporli in modo comprensibile a chi ascolta. ▪Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.	Racconti orali di fatti di vita Ascolto di testi letti dai compagni e dall'insegnante
▪Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini. ▪Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni.	Ipotizzare l'argomento di un testo attraverso la lettura di immagini. Leggere racconti e trarne informazioni principali rispettando la regola delle 5 W.
▪Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. ▪Produrre semplici testi narrativi, descrittivi, regolativi e informativi.	Dettati sistematici Produzione di testi legati alla vita vissuta degli alunni. Elencare gli ingredienti (del sapone – Progetto Spotlight) o le fasi di una lavorazione.
▪Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. ▪Riconoscere e classificare nomi, verbi, articoli, aggettivi, pronomi.	Riscrivere i testi corretti in bella grafia Conoscere gli aggetti possessivi Conoscere il nome: genere, numero, astratto concreto, composto, collettivo.
MUSICA ASCOLTO, FRUIZIONE, PRODUZIONE ▪Utilizzare voce e semplici strumenti in modo creativo. ▪Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	ASCOLTO, FRUIZIONE, PRODUZIONE ▪I suoni e i rumori della realtà quotidiana ▪Gli strumenti musicali ▪Il pentagramma e le note musicali. ▪Primo approccio al flauto ▪Canti corali
ARTE E IMMAGINE ESPRIMERSI E COMUNICARE	ESPRIMERSI E COMUNICARE

▪Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo, utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi. OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI ▪Esplorare forme, colori, oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, gestuali e tattili. ▪Riconoscere in un'immagine: linee, forme, colori e struttura compositiva	Realizzazione di disegni, cartelloni, addobbi, oggetti tridimensionali con materiali e tecniche diverse. Rappresentazioni grafiche dei testi ascoltati o letti. Analisi di opere d'arte. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI Osservazione e analisi di oggetti, paesaggi, immagini. Analisi di opere d'arte.
INGLESE ASCOLTO ▪Comprendere messaggi orali brevi, semplici, articolati in modo chiaro relativi a contesti comunicativi, familiari, quotidiani e personali ▪Comprendere ed eseguire semplici istruzioni verbali. PARLATO ▪Rispondere a domande semplici e dirette su aspetti personali, espresse lentamente e chiaramente. ▪ Interagire in brevi scambi dialogici guidati dall'insegnante e stimolati anche con supporti visivi (posters, flash cards, video ecc). LETTURA ▪Mettere in relazione il sistema grafematico della lingua inglese con i relativi fonemi tramite l'esempio di parole e frasi semplici. ▪Riconoscere nomi, parole e frasi familiari su testi, cartelloni, etichette, didascalie e messaggi pubblicitari nelle più comuni situazioni quotidiane. ▪Comprendere testi iconico-grafici, brevi messaggi personali, semplice corrispondenza anche in rete, semplici descrizioni. ▪Riprodurre con linguaggi non verbali il contenuto di brevi testi e messaggi letti (disegni, riduzioni in fumetti). SCRITTURA ▪Scrivere parole familiari e brevi frasi che fanno parte del proprio repertorio orale (es: numeri, date, colori, animali,…). ▪Mettere in relazione il sistema grafematico della lingua straniera con i relativi fonemi attraverso la conoscenza dell'alfabeto e l'uso dello spelling. ▪Scrivere frasi accurate sulla base di un modello.	ASCOLTO E PARLATO •Canti, giochi e ascolto di semplici storie. •Vocaboli relativi ai componenti della famiglia, alle parti del corpo, ad Halloween; •Dialoghi per chiedere e dare informazioni sulla nazionalità. LETTURA •Letture e comprensione di semplici descrizioni e dialoghi, storie. SCRITTURA •Produzione scritta di semplici descrizioni e completamento di testi..

RIFLESSIONE SULLA LINGUA ▪Confrontare parole e/o brevi frasi per coglierne elementi di somiglianza/differenza sia sul piano formale, sia a livello di significati. ▪ Dimostrare interesse per la cultura di altri popoli. ▪ Conoscere alcuni aspetti delle tradizioni del paese di cui si studia la lingua.	RIFLESSIONE SULLA LINGUA • Il presente semplice del verbo TO BE, del verbo TO HAVE GOT nelle forme interrogativa, negativa e affermativa, gli aggettivi possessivi, l'alfabeto e lo spelling delle parole. Canti, giochi e ascolto di semplici storie.
STORIA▪ Individuare fonti e usarle per ricavare conoscenze sulla storia della Terra e sulla Preistoria.	Il tempo della storia - Come si studia la storia I colleghi dello storico - Come si studiano i fossili L'età dei fossili il mito e la scienza - La nascita dell'universo e la terra - Le ere arcaiche L'era secondaria - La scomparsa dei dinosauri L'era terziaria e i mammiferi
▪Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati relativamente alla storia della Terra e all'evoluzione della specie umana.	Costruzione della linea del tempo e collocare gli eventi sulla stessa narrandoli.
▪Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi.	Lettura individuale dei testi storici, rielaborazione a parole proprie e sottolineatura delle parole chiave, già evidenziate nel testo.
▪Conoscere le caratteristiche degli animali della Preistoria, le descrive e le rappresenta graficamente.	Conoscere i dinosauri le loro caratteristiche e disegnarli
GEOGRAFIA ▪Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le carte mentali. ▪Orientarsi su una pianta. ▪Conoscere i punti cardinali, la bussola, la Stella Polare e le loro funzioni per l'orientamento.	La geografia come scienza I colleghi del geografo Orientarsi : i punti cardinali, gli strumenti, il passato
▪Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	Il cartografo La carta geografica Tanti tipi di carte
MATEMATICA ▪Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e fino a 1 000. ▪Leggere e scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza del valore posizionale delle cifre. ▪Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 e utilizzarle per l'esecuzione di calcoli.	Il migliaio I numeri fino a 1999 I numeri fino a 9999 Comporre scomporre, confrontare e ordinare. L'arrotondamento Addizione Proprietà dell'addizione

▪Eseguire in forma scritta addizioni in colonna anche con più riporti, sottrazioni in colonna anche con più prestiti, moltiplicazioni in colonna anche con più riporti e moltiplicatore di 2 cifre, divisioni con una cifra con i numeri naturali.	Addizioni a mente
▪Eseguire semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e utilizzare correttamente gli indicatori spaziali. ▪Riconoscere e disegnare rette, semirette e segmenti.	Muoversi descrivendo figure geometriche nello spazio. Introduzione degli oggetti fondamentali della geometria quali punto retta, piano e angolo usando la carta.
▪Analizzare, rappresentare graficamente e risolvere semplici problemi di vari tipi.	Risoluzioni e impostazione di problemi con dati nascosti e non e con domande palesi e non.
SCIENZE •Acquisire i concetti di materia vivente e materia non vivente. •Osservare i momenti significativi nella vita di piante e animali, realizzando allevamenti in classe di piccoli animali, semine in terrari e orti, ecc.	Laboratorio: il fusto delle piante cresce verso l'alto le radici verso il basso. Piantare semi in un barattolo di vetro e inclinarlo
•Conoscere a grandi linee il metodo scientifico di indagine dei fenomeni.	Il metodo scientifico Le scienziate e gli scienziati
▪Acquisire i concetti di viventi e non viventi. ▪Riconoscere la struttura e le parti delle piante.	Come sono fatte, come nascono, come si nutrono e come respirano le piante.
TECNOLOGIA VEDERE E OSSERVARE ▪Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la manipolazione Individuare le funzioni di alcuni strumenti di uso comune INTERVENIRE E TRASFORMARE Riconoscere e utilizzare il programma di video scrittura	VEDERE E OSSERVARE ▪Le caratteristiche e le proprietà dei materiali ▪La funzione e l'utilità degli strumenti di uso comune INTERVENIRE E TRASFORMARE ▪I programmi di videoscrittura: scrittura e modifica di un testo cambiando l'aspetto dei caratteri, utilizzo delle procedure "taglia", "copia", "incolla", inserimento di immagini
EDUCAZIONE FISICA - Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ▪Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. ▪Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. ▪Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.	Pantomima Mimare i mestieri Giochi di gruppo: l'orologio, tutti giù per terra, bulldozer Coreografie per il progetto "Il Natale che vorrei"

RELIGIONE ▪Scoprire che per la religione cristiana Dio è creatore e Padre, che ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. ▪Ascoltare, leggere e saper riferire su pagine bibliche fondamentali su racconti e figure principali del popolo di Israele.	▪Come è nato l'universo ▪Le risposte della scienza ▪Le risposte della Bibbia ▪Le risposte dell'uomo ▪Dio e l'uomo
Fasi di applicazione	**Prima fase**: ricognizione dei bisogni **Seconda fase**: proposte operative e presentazione alla classe del lavoro da svolgere **Terza fase**: analisi del prodotto, riflessione del lavoro svolto, valutazione del percorso, autovalutazione da parte degli alunni.
Tempi	**OTTOBRE - NOVEMBRE**
Metodologie	La metodologia si baserà su lezioni frontali, seguite da domande stimolo per invitare gli alunni alla partecipazione attiva della lezione con apporti personali esperienziali. Altre attività prediligeranno strategie: brain storming e problem solving, allo scopo di farli riflettere costantemente sui propri processi di apprendimento. I prodotti verranno realizzati sia individualmente sia in gruppi eterogenei ed omogenei utilizzando l'interdipendenza positiva per favorire l'apprendimento e la relazione tra loro.
Risorse umane interne / esterne	I docenti di classe – Collaboratore scolastico – genitori – nonni – membri di associazioni
Strumenti	Materiale di facile consumo, libri di testo, PC per cercare sul web, fotocopiatrice.
Valutazione	Valutazione abilità e conoscenze: in itinere e finale (prove strutturate e colloqui). Valutazione competenze: griglie di osservazione e rubriche valutative. Valutazione del prodotto: pertinenza, precisione, efficacia comunicativa, impegno, partecipazione.