ISTITUTO COMPRENSIVO "G. BARONE" DI BARANELLO A.S. 2019 /2020 SCUOLA PRIMARIA DI CASTROPIGNANO **UNITA` DI APPRENDIMENTO N. 3** **CLASSE PRIMA**	
UNITA' DI APPRENDIMENTO N.3	
Denominazione	IL MONDO INTORNO A NOI
Prodotti	POWER POINT
Discipline coinvolte	ITALIANO – INGLESE – RELIGIONE - STORIA – GEOGRAFIA – MATEMATICA – SCIENZE – TECNOLOGIA – EDUCAZIONE CIVICA – ARTE E IMMAGINE – MUSICA – EDUCAZIONE FISICA
Competenze chiave (Raccomandazioni europee 22 maggio 2018)	**Evidenze osservabili/Traguardi** *(Indicazioni Nazionali 2012)*
Competenza alfabetica funzionale	• Interagisce in modo pertinente ed efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori e le regole della conversazione e osservando un registro corretto e adeguato al contesto e ai destinatari. • Ascolta in modo attivo ed esegue una consegna. • Ascolta o legge testi di vario genere e riferisce le informazioni richieste dall'insegnante. • Acquisisce la tecnica della lettura di parole e di frasi in forma espressiva. • Scrive semplici parole, semplici frasi di senso compiuto rispettando le principali convenzioni ortografiche. • Comunica attraverso il codice scritto, conosce e scrive i simboli alfabetici nei tre caratteri.
Competenza multilinguistica	Comprende vocaboli, brevi e semplici istruzioni (giochi, percorsi…), espressioni e brevi frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni, alla famiglia. Interagisce con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e brevi frasi memorizzate adatte alla situazione.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	• Utilizza il calcolo aritmetico, scritto e mentale, con riferimento a contesti reali. • Individua relazioni spaziali a partire da situazioni reali. • ricerca dati per ricavare informazioni, costruisce rappresentazioni e legge dati già rappresentati • sviluppa ed applica il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane • Osserva con curiosità l'ambiente circostante, ponendo spontaneamente domande pertinenti. • Realizza semplici artefatti
Competenza digitale	Utilizza tecniche e adeguate risorse materiali per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti. • Conosce le principali parti e funzioni elementari del computer • Utilizza semplici programmi e giochi didattici
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	• Sa utilizzare le conoscenze apprese. • Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) • Partecipa alle attività proposte. • Collabora e partecipa in modo efficace e costruttivo alla vita sociale **EDUCAZIONE CIVICA** 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 auto-valutarsi e adattare in modo funzionale il proprio comportamento.	
Competenza in materia di cittadinanza	• Attiva atteggiamenti e modalità di relazione positiva nei confronti degli altri. • Aspetta il proprio turno prima di parlare ed ascolta prima di chiedere. • Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente e degli oggetti propri e altrui. • Partecipa attivamente alle attività senza escludere alcuno.	
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	• Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio- temporali. • Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici. • Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici • Riconosce, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni. • Riconoscere gli elementi fisici e antropici di paesaggi. • Sa esprimersi usando le diverse forme espressive: rappresentazioni grafiche, canore e coreografiche. • Riconosce che la Bibbia è documento fondamentale della nostra cultura	
Competenza imprenditoriale	• Assume e porta a termine compiti e iniziative • Pianifica e organizzare il proprio lavoro; realizza semplici progetti • Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving	
Area Linguistica-espressiva: (indicatori di competenza del curricolo)	**Italiano** **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	ASCOLTO E PARLATO • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione), rispettando i turni di parola •Cogliere le informazioni di un testo ascoltato • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti LETTURA Leggere semplici testi, cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago SCRITTURA •Scrivere sotto dettatura, curando l'ortografia. •Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti e connessi con situazioni quotidiane. •Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi	ASCOLTO E PARLATO •Ascoltare e comprendere testi. •Utilizzo appropriato delle parole apprese. •Rielaborazione orale di racconti di esperienze personali o racconti letti o ascoltati. LETTURA •Lettura di immagini e parole. •Associazione fonema/grafema • Lettura di parole, frasi e brevi testi. SCRITTURA •Copiatura e scrittura di parole, frasi e brevi testi nei tre caratteri con il supporto di immagini. • Produzione scritta di semplici testi narrativi e descrittivi. •Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta LESSICO •Ampliamento del lessico attraverso l'analisi delle parole nuove incontrate nelle letture o nelle conversazioni o nelle esperienze extrascolastiche.

	che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione LESSICO •Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese •Comprendere in brevi testi il significato di parole non note, basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole	
	Inglese **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	ASCOLTO • Comprendere vocaboli, semplici istruzioni ed espressioni di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente PARLATO • Ripete semplici termini riferiti a contenuti noti • Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando termini adatti alla situazione LETTURA • Comprendere biglietti, brevi messaggi accompagnati preferibilmente da supporti visivi e/o sonori, cogliendo parole ed espressioni con cui si è familiarizzato oralmente SCRITTURA •Completare, copiare e scrivere parole e brevi frasi attinenti alle attività svolte in classe a interessi personali e del gruppo	ASCOLTO E PARLATO • Lessico relativo agli ambienti della casa e ai componenti della famiglia. •Chiedere e rispondere alle domande per localizzare persone e arredi. • I cinque sensi. • Semplici descrizioni di persone, ambienti e cose. • Alcuni aggettivi qualificativi e le preposizioni ON – IN. • Strutture linguistiche: I'VE GOT../THERE'S…/THERE ARE… •Canzoni mimate • Ascolto di semplici storie. • Giochi LETTURA E SCRITTURA • Lettura di semplici parole corredate dal supporto visivo. •Completamento di schede: abbinare la parola scritta a immagini. • Copiare parole e semplici espressioni corredate di immagini legate ai contenuti proposti.
	Musica **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	ASCOLTO, FRUIZIONE, PRODUZIONE •Attribuire significati a segnali sonori, sonorità quotidiane ed eventi naturali. Intuire le caratteristiche del	ASCOLTO, FRUIZIONE, PRODUZIONE •Significato dei segnali sonori della scuola, della casa, della città e della natura.

	suono discriminandolo in base alla fonte ed al timbro. •Sperimentare contrasti suono-silenzio attraverso giochi e con l'uso di semplici oggetti. • Esplorare le diverse possibilità espressive della voce. •Riprodurre suoni attraverso la voce, il corpo e gli oggetti. •Eseguire correttamente, collettivamente e individualmente, facili brani vocali e strumentali di diversi generi e stili.	•Timbri diversi negli strumenti musicali e nelle voci. •Il sonoro nei fumetti. •Suono- silenzio con gli strumenti musicali e con la voce. •Riproduzione di suoni con la voce, con il corpo e con gli oggetti. •Canzoncine per attività espressive e motorie. •Canti appartenenti alla tradizione popolare.
	Educazione Fisica **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO ▪Acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali. 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 ritmo-musicali 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 SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA (ed. Civica) ▪Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.	▪Giochi di staffetta, giochi con la palla, giochi di imitazioni con emotion proposti dal CONI con il progetto: Sport di classe ▪Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. ▪Imitare passi di danza da video e inventare coreografie relative agli stati d'animo ▪Partecipare attivamente alle forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. ▪Rispettare criteri di sicurezza per sé e per gli altri.
	Arte e immagine **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	ESPRIMERSI E COMUNICARE •Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI	ESPRIMERSI E COMUNICARE

	•Leggere immagini ed esprimere sensazioni, emozioni, pensieri con produzioni di vario tipo. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE •Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici	•Realizzazione di disegni, cartelloni, addobbi, oggetti tridimensionali con materiali e tecniche diverse. •Rappresentazioni grafiche di personaggi o ambienti inerenti i testi ascoltati o letti, o della realtà osservata. • Realizzazione di maschere e festoni di Carnevale con materiali e tecniche varie. OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI •Analisi di opere d'arte e immagini di vario genere. • Individuazione delle caratteristiche delle maschere tradizionali italiane. COMPRENDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE •Analisi di opere d'arte e osservazione dei monumenti presenti nel proprio paese. • Osservazioni, descrizioni, disegni di opere d'arte e monumenti antichi presenti nel proprio paese. •Uscite didattiche.
	Religione	**Conoscenze/Attività**
	NUCLEO FONDANTE: Il linguaggio religioso **Abilità** •Partecipare attivamente. •Comprendere ed esprimere pensieri e opinioni. •Tradurre nuove idee in azione per raggiungere obiettivi.	•Con Gesù nel suo tempo. •La mia casa, la casa di Gesù. •I miei giochi, i giochi di Gesù. •Gesù cresce, va a scuola nella Sinagoga. •Gli amici di Gesù. •Gesù racconta che ognuno è prezioso.
Area scientifica: (indicatori di competenza del curricolo)	**Matematica** **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	NUMERI • Contare sia in senso progressivo sia regressivo. • Usare i numeri per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti. • Eseguire addizioni fra numeri naturali entro il 20. •Eseguire sottrazioni fra numeri naturali entro il 20. RELAZIONI, DATI, PREVISIONI • Raccogliere e rappresentare dati con semplici strumenti grafici. • Leggere e interpretare semplici rappresentazioni grafiche di dati. •Individuare grandezze misurabili ed effettuare confronti.	NUMERI • I numeri da o a 20: valore posizionale delle cifre, confronto e ordinamento in senso crescente e decrescente •Addizioni e sottrazioni in riga e in colonna. • Risoluzioni di situazioni problematiche. RELAZIONI, DATI, PREVISIONI • Semplici osservazioni statistiche. •Raccolta di dati e creazione di un istogramma e/o di un ideogramma. • Lettura e comprensione di semplici rappresentazioni di dati. •Confronti e misurazioni di grandezze.

	SPAZIO, FIGURE •Riconoscere, denominare e descrivere semplici figure geometriche.	SPAZIO, FIGURE •Tipi di linee. •Regioni e confini. •Discriminazione dei principali poligoni. •Individuazione di simmetrie in oggetti e figure date, produzione delle stesse con il disegno.
	Scienze **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	L'UOMO, I VIVENTI E L'AMBIENTE •Classificare i viventi e non viventi. •Osservare e classificare gli esseri viventi e non viventi analizzandone le caratteristiche.	•Le caratteristiche macroscopiche dei viventi. •La distinzione tra animali e vegetali. •Il ciclo vitale della pianta. •L'albero e le sue parti. •Esperimenti di semina.
	Tecnologia **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	▪Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati ▪Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. ▪Riconoscere e utilizzare il programma di videoscrittura ▪Riconoscere e utilizzare il programma di videoscrittura e di Power point.	▪Utilizzare utensili e strumenti di uso quotidiano (forbici, colla stick, temperino, zaino, stringhe…) rispettando i criteri di sicurezza per se' e per gli altri. ▪Riflettere sulle conseguenze di comportamenti personali o di classe relativamente alla gestione dei propri materiali e dei materiali comuni. ▪Formatta un documento di scrittura ▪Inserisce un'immagine in programmi di scrittura. ▪Power point.
Area antropologica (indicatori di competenza del curricolo)	**Storia** **Abilità**	**Conoscenze/Attività**

	USO DELLE FONTI •Riconoscere i mutamenti prodotti dal passare del tempo su essere viventi, oggetti e ambienti. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati utilizzando i connettivi temporali. • Riconoscere relazioni la durata delle azioni, i periodi e i cicli temporali. • Orientarsi correttamente nelle temporalità della vita quotidiana. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE •Rappresentare conoscenze apprese attraverso disegni e brevi didascalie.	USO DELLE FONTI •Osservazione e confronto di immagini, oggetti, persone, ambienti. ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI •Le parti della giornata. •La successione dei giorni della settimana •La successione dei mesi e delle stagioni. • Il calendario e le date. PRODUZIONE SCRITTA E ORALE •Produzione di disegni, brevi testi, cartelloni, memorizzazione e illustrazioni di filastrocche, lettura, comprensione e illustrazione grafica di racconti.
	Geografia **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	PAESAGGI •Osservare, descrivere ed effettuare semplici rappresentazioni di ambienti. •Osservare oggetti da diversi punti di vista e rappresentarli graficamente •Riconoscere oggetti rappresentati da diversi punti di vista REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE •Riconoscere nel proprio ambiente di vita spazi diversi e rappresentarli •Individuare le principali funzioni degli spazi vissuti	PAESAGGI •Gli spazi della scuola e la loro funzione. • Gli spazi della casa e la loro funzione. • Gli elementi presenti nell'aula. • Gli elementi presenti nella casa. • Vari tipi di case. REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE •Rappresentare con il disegno gli spazi analizzati e gli elementi che li caratterizzano. •Rappresentazione di oggetti e spazi da più punti di vista.
	Educazione civica **Abilità**	**Conoscenze/Attività**
	•Comprendere l'importanza delle regole per una corretta e pacifica convivenza. •Comprendere che ogni ambiente di vita quotidiana è regolato da regole. •Comprendere l'importanza di seguire delle norme igieniche per la cura del proprio corpo e dell'ambiente circostante. •Conoscere i comportamenti adeguati al risparmio energetico.	•Letture di testi, conversazioni, riflessioni, completamento di schede operative, situazioni di gioco, lavoro di gruppo, esecuzione di compiti. •Le azioni virtuose per il risparmio energetico. •Le norme di igiene personale. •Importanza delle piante per l'ambiente. •Le azioni virtuose per la salvaguardia dell'ambiente. • Elaborazione di regole per star bene insieme a scuola.

	•Manifestare atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente naturale, le piante e gli animali. •Far maturare nei ragazzi il desiderio di conoscenza del proprio territorio per rispettarlo e valorizzarlo. •Rilevare gli effetti positivi e negativi prodotti dall'azione dell'uomo sull'ambiente naturale.	
Utenti destinatari	GLI ALUNNI DELLA CLASSE PRIMA	
Fasi di applicazione	PRIMA FASE: ricognizione dei bisogni SECONDA FASE: proposte operative e presentazione alla classe del lavoro da svolgere TERZA FASE: riflessione sul lavoro svolto, valutazione del percorso, autovalutazione da parte degli alunni.	
Tempi	FEBBRAIO - MARZO	
Metodologie	• Esperienze pratiche sotto forma di gioco • Lezione frontale • Lezione interattiva • Problematizzazione della situazione comunicativa • Metodo induttivo • Metodo deduttivo • Brainstorming • Metodo scientifico • Esercitazioni individuali • Esercitazioni collettive • Lavori di gruppo •Attività laboratoriali •Uscite didattiche. • Uso di audiovisivi e attrezzature multimediali •Drammatizzazioni •Cooperative learning	
Risorse umane interne / esterne	Docenti della classe; collaboratrice scolastica, i nonni, i genitori, membri di associazioni	
Strumenti	Materiale di facile consumo, libri di testi, libri extra-scolastici, PC, fotocopiatrice, lettore CD, CD	
Valutazione	VALUTAZIONE DELLE ABILITA`E CONOSCENZE in itinere e finale attraverso: • Interrogazioni • Conversazioni • Esercitazioni individuali • Prove scritte • Prove pratiche • Test oggettivi VALUTAZIONE COMPETENZE: griglie di osservazione VALUTAZIONE PRODOTTO: accuratezza, precisione, efficacia comunicativa, creatività, impegno e partecipazione, pertinenza	