UNITA' DI APPRENDIMENTO N.1 **CLASSE TERZA SCUOLA Primaria di Baranello**	
SSSSSSSS! ZITTI, SI LEGGE…	
Prodotti	Lettura animata di storie in meet e a classi aperte (terza – quarta).
Competenze chiave (Raccomandazioni europee 22 maggio 2018)	**Evidenze osservabili / traguardi**
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	L'alunno dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentire la comprensione di enunciati e testi, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Partecipa a scambi comunicativi con coetanei e adulti formulando messaggi semplici, chiari e pertinenti. Ascolta in modo attivo e comprende semplici testi di tipo diverso anche in vista di scopi funzionali.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE	L'alunno organizza il proprio apprendimento utilizzando le informazioni ricevute, individuando e scegliendo varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione, anche in funzione dei tempi disponibili. Utilizza le strategie di apprendimento condivise e di cui ha fatto esperienza, per arricchire le proprie conoscenze; utilizza l'errore in modo costruttivo avviandosi all' autocorrezione. Racconta oralmente un'esperienza personale o una storia rispettando il criterio della successione cronologica, esprimendo anche le proprie emozioni rispetto al vissuto. Si confronta con gli altri apportando il proprio punto di vista e rispettando quello altrui; riconosce e rispetta la diversità.
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	L'alunno comprende semplici espressioni in lingua inglese legate a contesti quotidiani, con l'uso di immagini e si esprime utilizzando le principali formule di comunicazione.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	L'alunno individua e applica processi di ragionamento logico: sa osservare, percepire e scegliere i dati pertinenti, formulare ipotesi e individuare il processo risolutivo di situazioni problematiche varie anche in situazioni quotidiane.

	analizza dati oggettivi e fatti della realtà percepibile con i sensi, li rappresenta e li espone attraverso l'espressione orale, disegni, testi, tabelle, mappe, diagrammi. Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. Realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo, cooperando con i compagni.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare e leggere immagini e messaggi multimediali per comprenderne i principali contenuti. Realizza l'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, l'arte grafico pittorica, la fotografia, l'espressione corporea e mimica.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	L'alunno partecipa in modo attivo e costruttivo alla vita sociale, applicando le regole di convivenza democratica. E' consapevole che per vivere civilmente occorrono delle regole e collabora all'elaborazione di esse; assume e promuove comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente. Mette in atto strategie di autocontrollo e di responsabilità.
COMPETENZA DIGITALE	L'alunno conosce i device più comuni (computer, tablet, smartphone) e ne utilizza responsabilmente le principali funzioni per lo studio e il tempo libero, per reperire, conservare, produrre e scambiare informazioni utili al proprio apprendimento, anche in contesti diversi da quelli disciplinari e prettamente scolastici. Utilizza dispositivi e ambienti digitali per la didattica integrata.
IL SENSO DI INIZIATIVA E L'IMPRENDITORIALITÀ	L'alunno utilizza la creatività e il pensiero critico per realizzare semplici lavori o portare avanti compiti affidatogli; analizza ed è consapevole dei propri punti di forza e delle proprie debolezze.

AREA LINGUISTICO ESPRESSIVA	
ITALIANO	
Abilità	**Conoscenze**
Partecipare agli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui. Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. **Ascoltare** testi narrativi e non, cogliendone il senso globale ed esprimere i contenuti principali. **Raccontare** storie personali o fantastiche seguendo un ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie per la comprensione da parte di chi ascolta. **Leggere** testi di vario tipo sia nella modalità ad alta voce in modo corretto, scorrevole ed espressivo, sia nella modalità silenziosa. Individuare, in testi narrativi i fatti principali e i personaggi, cogliendone il senso globale. **Produrre** semplici testi riferiti ad esperienze quotidiane. Ampliare il patrimonio lessicale. Utilizzare in modo appropriato le parole apprese. Applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta autonoma e sotto dettatura. Conoscere gli elementi necessari per costituire una frase completa.	Scambi comunicativi con coetanei e adulti, formulando messaggi semplici, chiari e pertinenti. Ascolto attivo e comprensione semplici testi di vario genere anche in vista di scopi funzionali. Racconti orali di esperienze personali o storie rispettando il criterio della successione cronologica, esprimendo anche i propri sentimenti rispetto al vissuto. Letture in classe, rispettando i segni di punteggiatura per dare la giusta intonazione e facilitare la comprensione del senso globale e degli elementi essenziali del testo, utilizzando anche i libri della biblioteca scolastica. Scrittura di semplici testi rispettando la struttura della frase e le più importanti convenzioni ortografiche. Ampliamento del lessico già in possesso con nuove parole ed espressioni, anche con l'uso del vocabolario. Riflessione linguistica e grammaticale con attenzione all'aspetto ortografico e alle principali regole grammaticali.
INGLESE	
Abilità	**Conoscenze**
Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano; riprodurre oralmente espressioni e brevi frasi o parole con significato appropriato al contesto conosciuto; interagire con gli altri con semplici parole e frasi memorizzate; leggere semplici frasi e ascoltare fiabe illustrate in inglese; copiare e/o scrivere semplici parole; denominare oggetti e posti conosciuti. Confrontare abitudini e modi di vita di altre culture	Presentarsi e conoscersi; il lessico dell'autunno; il lessico relativo ai servizi principali della città e i punti di riferimento; l'ascolto di brevi dialoghi e di semplici canzoncine, individuando il lessico imparato e le principali espressioni per comunicare; le fiabe illustrate in lingua inglese; la tradizione di halloween in Inghilterra.
MUSICA	
Abilità	**Conoscenze**
Sviluppare la capacità di ascolto. Riconoscere ritmi nella natura, negli oggetti, nelle parole.	Attività di esplorazione con la voce, oggetti sonori e strumenti (filastrocche, conte, poesie e canti).

Muoversi seguendo un ritmo prestabilito. Ascoltare la musica percependo il ritmo principale. Eseguire semplici canti e brani musicali con la voce e i gesti, nel rispetto delle regole anticovid.	Esperienze sonore in associazione con vari linguaggi: verbale, grafico, motorio, mimico-gestuale…per la percezione del ritmo. Ascolto di canzoncine in italiano e in inglese.
ARTE E IMMAGINE	
Abilità	**Conoscenze**
Esprimere liberamente creatività, sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo utilizzando materiali e tecniche diverse. Sviluppare la coordinazione oculo-manuale, l'organizzazione dello spazio, le competenze topografiche, l'orientamento del tratto grafico sul foglio, il concetto di sequenza e il senso del ritmo. Rappresentare e comunicare la realtà percepita. Riconoscere nel proprio territorio i principali monumenti storico-artistici.	Elaborazioni creative e produzioni personali di disegni e opere grafico pittoriche a tema. Sperimentazione di strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici. I colori e le tecniche in un'opera d'arte (l'autunno nell'arte). Le cornicette su fogli a quadretti (Bortolato). Gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo.
EDUCAZIONE CIVICA	
Abilità	**Conoscenze**
Conoscere ed adottare comportamenti responsabili, orientati al rispetto di se stessi, dell'altro, dell'ambiente naturale; conoscere il proprio patrimonio culturale e delle tradizioni.	Le regole per vivere bene insieme; la giornata nazionale dell'alimentazione; la giornata della gentilezza; le tradizioni del territorio (vendemmia e San Martino).
EDUCAZIONE FISICA	
Abilità	**Conoscenze**
Partecipare attivamente a giochi organizzati individuali e di squadra, gioco, rispettando le regole, accettando la sconfitta con equilibrio, accettando le diversità e manifestando senso di responsabilità. Trasferire le competenze apprese nel gioco a scuola anche nell'extrascuola. Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita Adottare sani stili di vita: corretta alimentazione ed esercizio fisico. Individuare e discriminare comportamenti alimentari corretti e non.	Il gioco organizzato come esperienza per controllare le proprie posture statiche e dinamiche, la coordinazione motoria, la prontezza e per effettuare un sano divertimento. Il controllo sui probabili pericoli durante il gioco. La pratica sportiva all'aperto. La "colazione intelligente": adozione di sani comportamenti alimentari sia a scuola che a casa.

AREA SCIENTIFICA	
SCIENZE	
Abilità	**Conoscenze**
Classificare fenomeni (passaggi di stato dell'acqua, fenomeni metereologici) corpi e oggetti in base alle loro proprietà. Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.	Solidi, liquidi e aeriformi; la materia; l'acqua e la trasformazione dell'acqua; il calore e i materiali (la dilatazione termica).
MATEMATICA	
Abilità	**Conoscenze**
- Contare oggetti 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. Eseguire mentalmente addizioni e sottrazioni entro il dieci; eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna, con cambio e non, e verbalizzare le procedure di calcolo. -Individuare i dati e le operazioni necessarie per la soluzione dei problemi; risolvere semplici problemi con una operazione o più operazioni, con l'uso dei diagrammi. -Discriminare e denominare rette, semirette e segmenti.	Consolidamento e recupero dei prerequisiti; lettura, scrittura dei numeri in cifre e lettere entro e oltre il 1000; individuazione del migliaio nella rappresentazione dei numeri; riconoscimento del valore posizionale delle cifre; composizione e scomposizione di numeri; rappresentazione di relazioni comparative tra numeri con l'uso dei simboli >,<,=; strategie di calcolo a mente entro il 10, il 100 e il 1000; i problemi (struttura e dati con il metodo a barre); le linee; le rette, le semirette e i segmenti.
TECNOLOGIA	
Abilità	**Conoscenze**
Descrivere e rappresentare, con le parole con disegni e schemi, elementi del mondo artificiale. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Seguire semplici istruzioni di uso e conoscere in modo basilare le nuove tecnologie e i principali strumenti informatici e software.	La funzione di vari oggetti, tecnologici e non, di uso quotidiano e la loro classificazione. Lavorare come uno scienziato (metodo sperimentale). La temperatura e il termometro. Uso dei principali software e di classroom.
AREA ANTROPOLOGICA	
RELIGIONE	
Abilità	**Conoscenze**
Conoscere il pensiero della Chiesa relativamente alla salvaguardia dell'ambiente.	L'inquinamento dell'uomo. Gli atteggiamenti corretti verso il creato.

Conoscere la storia personale di alcuni personaggi biblici inserita nella storia della salvezza.	Da Abramo a Giacobbe: il concetto di fiducia. La storia dei primi re ebrei.
STORIA	
Abilità	**Conoscenze**
Individuare le tracce del passato, riconoscere le varie fonti e usarle per ricavare conoscenze sulla storia personale e della Terra. Conoscere il sistema di misura del tempo storico. Conoscere la condizione della Terra prima della nascita dell'umanità.	Le tracce del passato personale; le fonti; l'uso delle fonti per conoscere il mondo in cui viviamo e la storia; gli studiosi della storia; le tracce storiche presenti sul territorio (ritrovamenti paleolitici a Isernia). Misurare il tempo nella storia (a.C. e d.C.). Le ere.
GEOGRAFIA	
Abilità	**Conoscenze**
Riconoscere elementi naturali e antropici e gli elementi caratterizzanti di un territorio. Adottare punti di riferimento al fine di orientarsi nello spazio vissuto e nelle città. Orientarsi sulla pianta del quartiere, anche in base ai punti di riferimento. Rappresentare uno spazio con il disegno e con la carta. Leggere la carta geografica.	La realtà intorno a noi: gli ambienti geografici, gli elementi naturali e artificiali. Esploriamo il territorio anche attraverso Google Maps. Il quartiere e i servizi come punti di riferimento; il proprio paese come spazio vissuto. Le mappe e le carte geografiche.
ATTIVITA' ALTERNATIVA all'insegnamento della R.C.	
Per gli alunni che hanno chiesto l'esonero dalla religione cattolica viene effettuato un percorso di recupero e potenziamento legato e tematiche trasversali, orientato a sviluppare abilità di lettura e comprensione di testi, analisi dei contenuti ed espressione degli stessi.	
UTENTI DESTINATARI	**CLASSE TERZA** **SCUOLA PRIMARIA DI BARANELLO**
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 sulla partecipazione attiva e sulla valorizzazione delle conoscenze e delle esperienze dei bambini, i quali verranno stimolati alla riflessione attraverso domande mirate (strategie: brain storming e problem solving), 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 cooperative learnig mirerà a favorire l'apprendimento cooperativo e la crescita di relazioni positive tra loro. Il peer tutoring permetterà di fare esperienza di aiuto e scambio alla pari; il role playing per favorire lo sviluppo di comportamenti responsabili.
RISORSE UMANE	I docenti di classe: Ciapanna Carmelina, Iapaolo Enza, Maio Lucia e Marinelli Antonella
STRUMENTI	Materiale di facile consumo, libri di testo, PC, fotocopiatrice.
MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE	Valutazione abilità e conoscenze: in itinere e finale (prove strutturate e colloqui). Valutazione competenze: griglie di osservazione e rubriche valutative. Valutazione del prodotto: accuratezza, precisione, estetica, efficacia comunicativa.

Baranello, 23/10/2021 FIRME DOCENTI

CIAPANNA	IAPAOLO	MAIO LUCIA	MARINELLI