

Anno Scolastico 2011 – 2012

PROGETTAZIONE CURRICOLARE
DI CIRCOLO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI
AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
DELLA SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINE E AREE DISCIPLINARI

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

ITALIANO – LINGUE COMUNITARIE – MUSICA – ARTE E IMMAGINE CORPO – MOVIMENTO – SPORT

ITALIANO

1) *Ascoltare e parlare*

1a. Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.

1b. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.

1c. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.

1d. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.

1e. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.

2) *Leggere*

2a. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.

2b. Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o svago.

2c. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.

3) *Scrivere*

3a. Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).

3b. Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).

3c. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.

4) *Riflettere sulla lingua.*

1a. Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.

2b. Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.

3c. Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase.

LINGUA INGLESE

1) *Ricezione orale (ascolto)*

1a. Comprendere frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.

1b. Comprendere espressioni utili per semplici interazioni (chiedere e dare qualcosa, comprendere domande e istruzioni, seguire indicazioni).

1c. Percepire il ritmo e l'intonazione come elementi comunicativi per esprimere accettazione, rifiuto, disponibilità, piacere, dispiacere o emozioni.

1d. Lettere dell'alfabeto inglese.

1e. Suoni della L2.

2) Ricezione scritta (lettura)

- 2a. Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendone parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente.
- 2b. Ambiti lessicali relativi ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri (10-50), a dimensione e forma degli oggetti di uso comune.

3) Interazione orale

- 3a. Individuare e riprodurre suoni.
- 3b. Abbinare suoni/parole.
- 3c. Presentare se stessi e gli altri.
- 3d. Chiedere e dire l'età.
- 3e. Individuare luoghi e oggetti familiari e descriverne le caratteristiche generali.
- 3f. Numerare, classificare oggetti.

4. Produzione scritta

- 4a. Copiare e scrivere semplici parole e frasi attinenti alle attività svolte in classe.
- 4b. Ambiti lessicali relativi ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri (10-50), a dimensione e forma degli oggetti di uso comune.
- 4c. Conoscere gli aspetti culturali, storici e geografici del Paese di cui si studia la lingua e dei Paesi anglofoni.

MUSICA

1. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
2. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.
3. Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale.
4. Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.

ARTE E IMMAGINE

1. Percettivo visivi

- 1a. Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.
- 1b. Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro.

2. Leggere

- 2a. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.
- 2b. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
- 2c. Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.
- 2d. Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.

3. Produrre

3a. Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate integrando diversi linguaggi.

CORPO – MOVIMENTO – SPORT

1. Il corpo e le funzioni senso-percettive

1a. 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).

2. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- 2a. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare , ecc.)
- 2b. Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.
- 2c. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.
- 2d. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e attrezzi.

3. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa-espressiva

- 3a. 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.
- 3b. Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.

4. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

4a. 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.

5. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere.

- 5a. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
- 5b. Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.

AREA STORICO – GEOGRAFICA

STORIA – GEOGRAFIA

STORIA

1. Organizzazione delle informazioni

1a. 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.

1b. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

2. Uso dei documenti

2a. Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare, e della comunità di appartenenza.

2b. Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.

3. Strumenti concettuali e conoscenze

3a. Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione, ecc.

3b. Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa,...).

3c. Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).

4. Produzione

4a. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

GEOGRAFIA

1. Orientamento

1a. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).

2. Carte mentali

2a. Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante.

1. Linguaggio della geo-graficità

1a. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante.

2b. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.

2. Paesaggio

2a. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.

2b. Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.

2c. Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

1. Significati e azioni delle pari dignità sociale, della libertà e dell'uguaglianza di tutti i cittadini.

2. I segnali stradali e le strategie per la miglior circolazione dei pedoni, ciclisti, automobilisti.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO –TECNOLOGICA

MATEMATICA-SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI-TECNOLOGIA MATEMATICA

1. Numeri

1a. Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre.

1b. 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.

1c. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.

1d. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.

1e. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.

2. Spazio e figure

2a. 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).

2b. 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.

2c. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.

Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio, utilizzando strumenti appropriati.

3. Relazioni, misure, dati e previsioni

3a. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.

3b. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.

3c. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi, tabelle.

3d. Misurare segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

1. Sperimentare con oggetti e materiali

1a. 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 la 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.

2. Osservare e sperimentare sul campo

2a. 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, percorsi del sole, fasi della luna, stagioni, ecc.).

2b. Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni (uscite esplorativa; allevamento di piccoli animali in classe, orticelli, costruzione di reti alimentari).

2c. Riconoscere la diversità dei viventi (intraspecifica e interspecifica), differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi.

3. L'uomo i viventi e l'ambiente.

3a. Percepire la differenza e il funzionamento degli organi interni e della loro organizzazione nei principali apparati (respirazione, movimento, articolazioni, senso della fame e della sete, ecc.) fino alla realizzazione di semplici modelli.

3b. Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati/osservabili, in quanto caratteristica peculiare degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente.

3c. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.

TECNOLOGIA

1. Esplorare il mondo fatto dall'uomo

1a. Distinguere, descrivere e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.

1b. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.

1c. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.

1d. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.

1e. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.

1f. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.