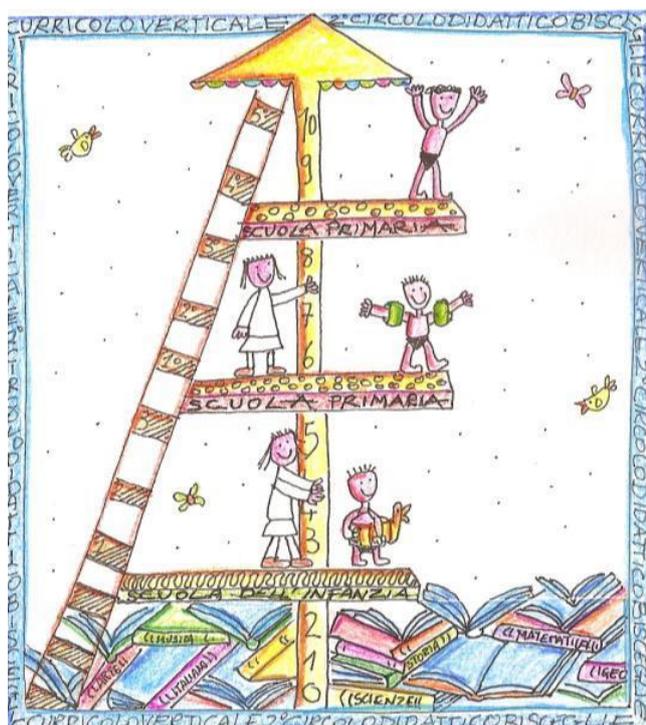




# Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2018/19



## Classe Terza

---

ITALIANO		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre		<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>  <i>Per emozionarsi e divertirsi</i> <i>Imparo a scoprire il testo</i> <i>Regole e istruzioni</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  1. partecipa a conversazioni e discussioni rispettando il turno, formulando messaggi chiari e pertinenti;  2. individua la successione temporale nei testi scritti e orali;  3. scrive testi di diverse tipologie ortograficamente corretti, chiari e coerenti con l'argomento.		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella lingua madre. Competenze digitali Competenze sociali e civiche. Consapevolezza ed espressione culturale. Imparare ad apprendere Spirito di iniziativa	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare la struttura e tecniche espressive in testi di vario tipo.</li> <li>• Elaborare testi di diverso genere, seguendo schemi individuati.</li> <li>• Raccontare storie rispettando l'ordine cronologico.</li> <li>• Cogliere il senso globale di testi ed esporli in modo chiaro.</li> <li>• Analizzare i nomi e gli aggettivi, verbi.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricerca e analisi di nomi e aggettivi e verbi.</li> <li>• Ascolto, lettura e analisi di testo di vario tipo.</li> <li>• Esperienza di tecniche di lettura espressiva.</li> <li>• Individuazione di connettivi logici e di schemi in un testo.</li> <li>• Completamento e produzione di testi, seguendo gli schemi individuati.</li> </ul>	<p>Valorizzare le conoscenze e l'esperienza degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di promuovere il gusto per la scoperta di nuove conoscenze.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni.</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.</p>
			<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• CARNEVALE IN FESTA</li> </ul>

ITALIANO	CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre	<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>  <i>Storie incantate</i> <i>Il mondo intorno a noi</i> <i>Rifletto e imparo</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>4. legge e comprende testi di vario tipo, anche della letteratura per l'infanzia, ne individua il senso globale, le informazioni esplicite e implicite;</li> <li>5. scrive testi di diverse tipologie, ortograficamente corretti, chiari e coerenti con l'argomento; rielabora semplici testi completandoli o trasformandoli;</li> <li>6. riconosce e applica le fondamentali le regole morfosintattiche.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella lingua madre. Competenze digitali Competenze sociali e civiche. Consapevolezza ed espressione culturale. Imparare ad apprendere Spirito di iniziativa
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare la lettura strumentale curandone l'espressione.</li> <li>• Parafrasare e sintetizzare semplici testi.</li> <li>• Analizzare gli elementi principali della frase espansa.</li> <li>• Cogliere il senso globale dei testi e risporli in modo chiaro e sintetico.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisi di favole, fiabe, miti e leggende anche provenienti da tradizioni culturali e religiose diverse.</li> <li>• Parafrasi a scopo comunicativo.</li> <li>• Individuazione di differenti tipologie di sequenze e utilizzo del discorso indiretto/diretto. Individuazione delle sequenze dialogiche.</li> <li>• Utilizzo dei principali segni di interpunzione.</li> <li>• Esperienze della variabilità del verbo rispetto al tempo.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b> Valorizzare le conoscenze e l'esperienza degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti.  Favorire l'esplorazione e la scoperta al fine di promuovere il gusto per la scoperta di nuove conoscenze.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.  Valorizzare l'esperienza e la conoscenza degli alunni.  Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.
		<b>COMPITO DI REALTA'</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• VIAGGIO NEL TEMPO</li> </ul>

INGLESE	CLASSI TERZE	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre	<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>  <i>Alphabet</i> <i>Birthday</i> <i>A New Year</i> <i>Festivities and culture</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprende messaggi orali e scritti.</li> <li>2. Comunica in modo comprensibile.</li> <li>3. Individua elementi culturali.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nelle lingue straniere.  Competenze sociali e civiche. Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale.
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati.</li> <li>• Conoscere l'alfabeto inglese.</li> <li>• Saper esprimere, leggere e scrivere vocaboli relativi al tempo cronologico.</li> <li>• Conoscere le tradizioni anglosassoni relative alle festività.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolto di semplici dialoghi.</li> <li>• Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini.</li> <li>• Conversazioni guidate.</li> <li>• Giochi finalizzati.</li> <li>• Visione di filmati.</li> <li>• Giochi interattivi alla LIM.</li> <li>• Canzoni e filastrocche.</li> <li>• Drammatizzazione delle emozioni e stati d'animo.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. <hr/> <b>COMPITO DI REALTA'</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CARNIVAL PARTY</li> </ul>

INGLESE	CLASSI TERZE	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre	<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>  <i>Clothes</i> <i>Body</i> <i>Numbers to 100</i> <i>Festivities and culture</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>7. L'alunno comprende messaggi orali e scritti</li> <li>8. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti relativi agli argomenti trattati.</li> <li>9. Individua dettagli correlati a festività e ad elementi culturali anglosassoni.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nelle lingue straniere. Competenze sociali e civiche. Imparare ad imparare. Competenza digitale. Consapevolezza ed espressione culturale.
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati.</li> <li>• Interagire con i compagni per giocare, contare, utilizzando espressioni o frasi memorizzate.</li> <li>• Descrivere, in modo semplice persone e oggetti legati al vissuto.</li> <li>• Conoscere le tradizioni anglosassoni relative alle festività.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolto di semplici dialoghi.</li> <li>• Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini.</li> <li>• Conversazioni guidate.</li> <li>• Giochi finalizzati.</li> <li>• Visione di filmati.</li> <li>• Giochi interattivi alla LIM.</li> <li>• Canzoni e filastrocche.</li> <li>• Drammatizzazione delle emozioni e stati d'animo.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio.  <b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  A JOURNEY THROUGH TIME

STORIA	CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre	<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>  <i>La causalità</i> <i>Le tracce storiche</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  1. Organizza le informazioni usando le concettualizzazioni di causa/effetto  2. Riconosce le tracce storiche presenti nel territorio, identifica e classifica beni e risorse del patrimonio culturale.		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Imparare ad imparare.  Competenze sociali e civiche  Consapevolezza ed espressione culturale.
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere il concetto di causa/effetto utilizzando i connettivi adeguati.</li> <li>• Realizzare schemi logico-causali.</li> <li>• Rispettare le regole negli ambienti esterni.</li> <li>• Conoscere il metodo di lavoro dello storico e dei suoi collaboratori attraverso le fonti.</li> <li>• Individuare informazioni utili alla ricostruzione storica.</li> <li>• Riconoscere la funzione di alcuni oggetti antichi.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relazioni logiche tra eventi.</li> <li>• Costruzione di schemi logico-causali.</li> <li>• Rappresentazioni grafiche e verbali del concetto di causa/effetto.</li> <li>• Le regole da rispettare nei diversi ambienti.</li> <li>• Le fonti.</li> <li>• Il metodo della ricerca storica.</li> <li>• Realizzazione di schemi di sintesi.</li> <li>• Visita al museo etnografico</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
		<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  CARNEVALE IN FESTA

STORIA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre		<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b> <i>La nascita della terra</i> <i>Vita nella preistoria</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali relativi alla nascita della terra e alle tappe evolutive dell'uomo.</li> <li>5. Usa la linea del tempo per organizzare e conoscenze in quadri di apprendimento.</li> <li>6. Usa le carte geo- storiche per organizzare le conoscenze nello spazio e nel tempo.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia  Imparare ad imparare.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o la lettura di testi dell'antichità, di storie , racconti.</li> <li>• Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.</li> <li>• Organizzare in successione le tappe evolutive.</li> <li>• Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato.</li> <li>• Individuare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico sociali diversi.</li> <li>• Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite.</li> </ul>		<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le varie teorie sulla nascita della terra.</li> <li>• La periodizzazione</li> <li>• Le tappe evolutive: le ere geologiche</li> <li>• Le tappe evolutive dell'uomo.</li> <li>• La preistoria: paleolitico, mesolitico, neolitico.</li> <li>• Stile di vita degli uomini primitivi: bisogni primari e secondari.</li> <li>• Schemi e mappe concettuali delle informazioni acquisite.</li> </ul>	
		<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		<b>COMPITO DI REALTA'</b>  VIAGGIO NEL TEMPO	

<b>GEOGRAFIA</b>		<b>CLASSE TERZE</b>	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre		<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>  <i>Il geografo e l'orientamento</i> <i>Simbologia e cartografia</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  1. Utilizza il linguaggio della geo – graficità per interpretare carte geografiche tematiche , progettare percorsi e itinerari di viaggio. 2. Si orienta nello spazio circostante , utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Imparare ad imparare.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando le mappe di spazi noti che si formano nella mente</li> <li>Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.</li> <li>Costruire semplici rappresentazioni cartografiche utilizzando la simbologia adeguata e la riduzione in scala.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Ricerca ed informazioni sul significato della disciplina e la funzione del geografo e dei suoi collaboratori.</li> <li>Osservazione della posizione del Sole nell'arco della giornata e individuazione dei punti cardinali.</li> <li>Analisi del funzionamento della bussola.</li> <li>La simbologia cartografica non convenzionale e convenzionale.</li> <li>Confronto tra carte geografiche per scoprire la funzione simbolica del colore.</li> <li>La riduzione in scala.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		<b>COMPITO DI REALTA'</b>  CARNEVALE IN FESTA	

<b>GEOGRAFIA</b>		<b>CLASSE TERZA</b>	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre		<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b> <i>Elementi fisici e antropici del paesaggio</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  3. Riconosce e denomina i principali ambienti geografici fisici di acqua. 4. Riconosce e denomina i principali ambienti geografici fisici di terra.		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Imparare ad imparare  Competenze sociali e civiche  Consapevolezza ed espressione culturale	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  • Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta. • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>  • Individuazione di oggetti fisici e antropici in narrazioni e immagini.. • Conoscenza della terminologia specifica degli elementi fisico-antropici dei vari paesaggi.	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  VIAGGIO NEL TEMPO

MATEMATICA	CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre	<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b> <i>Giochiamo con i numeri</i> <i>Giochiamo con le forme</i> <i>Giochiamo con la logica</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b> L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali</li> <li>2. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (scrittura dei numeri in notazione decimale, frazioni)</li> <li>3. Descrive, denomina e classifica le caratteristiche delle principali figure geometriche solide e piane, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo</li> <li>4. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</li> <li>5. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b> Comunicare in madrelingua Competenza tecnologica e digitale Imparare a imparare Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed esperienze culturali
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre...</li> <li>• Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli</li> <li>• Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo</li> <li>• Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10</li> <li>• Eseguire le 4 operazioni con gli algoritmi scritti usuali</li> <li>• Riconoscere, denominare e</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scoperta dei numeri entro le unità di migliaia mediante l'uso di strumenti didattici diversi.</li> <li>• Attività volte a comprendere il sistema posizionale di rappresentazione dei numeri e traduzione in somme di migliaia, centinaia, decine e unità; ricomposizione e riordino.</li> <li>• Attività in gruppi cooperativi volta alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà delle addizioni e delle sottrazioni per il calcolo orale e scritto. Round table problematico mirato al confronto e alla condivisione di strategie risolutive.</li> <li>• Utilizzo di vari sussidi per la memorizzazione delle tabelline.</li> <li>• Lettura di storie a sfondo matematico per scoprire concetti geometrici. Costruzione di figure</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b> Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.

<p>descrivere vari tipi di figure geometriche</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi...</li><li>• Leggere, comprendere e risolvere testi logici e matematici</li></ul>	<p>ed angoli con materiali vari e osservazione delle caratteristiche.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscimento di problemi logici a partire da esperienze di vita quotidiana. Risoluzione di semplici problemi</li></ul>	<p><b>COMPITO DI REALTA'</b></p> <p>CARNEVALE IN FESTA</p>
--	--	--

MATEMATICA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b>		<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b>	
II Quadrimestre		<i>Giochiamo con i numeri</i> <i>Giochiamo con le forme</i> <i>Giochiamo con la logica</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali</li> <li>7. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (scrittura dei numeri in notazione decimale, frazioni, percentuali)</li> <li>8. Descrive, denomina e classifica le caratteristiche di linee e angoli, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo e li rappresenta graficamente</li> <li>9. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici</li> <li>10. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto</li> </ol>		Comunicare in madrelingua  Competenza tecnologica e digitale  Imparare a imparare  Competenze sociali e civiche  Spirito di iniziativa e imprenditorialità  Consapevolezza ed esperienze culturali	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo</li> <li>• Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10</li> <li>• Eseguire le 4 operazioni con gli algoritmi scritti usuali</li> <li>• Riconoscere, denominare, descrivere e rappresentare vari tipi di linee ed angoli.</li> <li>• Leggere e rappresentare relazioni e</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività in gruppi cooperativi volta alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà delle moltiplicazioni e delle divisioni per il calcolo orale e scritto. Round table problematico mirato al confronto e alla condivisione di strategie risolutive</li> <li>• Utilizzo di vari sussidi per la memorizzazione delle tabelline.</li> <li>• Utilizzo di strumenti geometrici per la rappresentazione grafica di linee, angoli e figure</li> </ul>	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.

<p>dati con diagrammi, schemi...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Costruzione di grafici utilizzando i dati raccolti attraverso un'indagine e individuazione di indici statistici</li><li>• Round table problematico mirato al confronto e alla condivisione di strategie risolutive</li></ul>	<p><b>COMPITO DI REALTA'</b></p> <p>VIAGGIO NEL TEMPO</p>
---	--	---

SCIENZE		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre		<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b> <i>Piccoli scienziati</i> <i>Giochiamo con l'acqua</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che vede intorno a sé</li> <li>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, descrive fenomeni, formula ipotesi personali e realizza semplici esperimenti con l'aiuto dell'insegnante.</li> <li>Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia  Imparare ad imparare  Competenze sociali e civiche	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare in modo elementare il concetto di fenomeno</li> <li>Conoscere ed applicare il metodo scientifico- sperimentale</li> <li>Attraverso interazioni e manipolazioni, individuare qualità e proprietà della materia e le sue trasformazioni</li> <li>Riconoscere i tre stati della materia e le loro caratteristiche</li> <li>Conoscere l'essenzialità dell'elemento acqua</li> <li>Essere consapevoli dell'uso della risorsa acqua</li> <li>Conoscere il ciclo dell'acqua</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Circle time; ricognizione delle preconoscenze; discussioni orientate e lettura di testi ed immagini</li> <li>Scoperta del lavoro dello scienziato</li> <li>Spiegazione empirica di un fenomeno seguendo le fasi del metodo sperimentale</li> <li>Costruzione di un diagramma di flusso</li> <li>Osservazione diretta ed indiretta degli strumenti dello scienziato, descrizione e rappresentazione grafica</li> <li>Brainstorming e formulazione di ipotesi causali per spiegare il fenomeno; esperimenti e giochi con elementi solidi, liquidi e gassosi; registrazione dei dati e scoperta delle loro proprietà</li> <li>Condivisione di ricerche per comprendere regole e convalidare ipotesi</li> <li>Verbalizzazioni con l'utilizzo di una terminologia disciplinare specifica</li> <li>Costruzioni di mappe concettuali di sintesi</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  CARNEVALE IN FESTA	

SCIENZE	CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre	<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b> <i>Sperimentiamo con metodo</i> <i>Gli esseri viventi</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, descrive fenomeni, formula ipotesi personali e realizza semplici esperimenti con l'aiuto dell'insegnante.</li> <li>6. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze</li> <li>7. Inizia a riconoscere alcune caratteristiche e modi di vivere di animali e vegetali</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia  Imparare ad imparare  Competenze sociali e civiche
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le caratteristiche generali del mondo animale</li> <li>• Confrontare e classificare il mondo animale sulla base di un criterio stabilito</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visione di documentari a carattere scientifico</li> <li>• Brainstorming e circle time</li> <li>• Raccolta di immagini, osservazione, descrizione di animali</li> <li>• Osservazione diretta, indiretta e comparazione di ossa di classi di vertebrati</li> <li>• Osservazione diretta, indiretta di cambiamenti di alcune specie animali (rana, bruco, ...)</li> <li>• Costruzione di uno schema raffigurante le classi di animali</li> <li>• Tabulazione dei dati</li> <li>• Costruzione di mappe concettuali di sintesi</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.  <b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  VIAGGIO NEL TEMPO

MUSICA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b>		<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>	
I Quadrimestre		<i>Voce e ritmo</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Esplora diverse possibilità espressive della voce, del corpo e di strumenti musicali.</li> </ol>		<p>Comunicazione nella madrelingua            Imparare ad imparare            Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Competenze sociali e civiche</p>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità.</li> <li>Inventare rappresentazioni grafiche del suono e riprodurle.</li> <li>Approfondire ed utilizzare le caratteristiche del suono nella pratica musicale.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Riproduzioni di semplici sequenze melodiche.</li> <li>Riproduzione di brevi brani ponendo attenzione ai suoni e alle loro caratteristiche.</li> <li>Giochi sonori con il corpo e la voce.</li> <li>Produzione grafica partendo da sistemi di scrittura non convenzionale per arrivare a quello convenzionale.</li> </ul>	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
			<b>COMPITO DI REALTA'</b>
			CARNEVALE IN FESTA

MUSICA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b>		<b>TITOLO</b>	
II Quadrimestre		<i>Immersi nella musica</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ascolta e descrive, utilizzando vari linguaggi creativi, un brano musicale.</li> <li>Esegue in gruppo alcuni brani vocali appartenenti al repertorio infantile.</li> </ol>		<p>Comunicazione nella madre lingua o lingua di istruzione</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	
<b>OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare la voce, il corpo e gli oggetti per sonorizzare linee di simboli non convenzionali.</li> <li>Riconoscere e classificare i principali strumenti musicali.</li> <li>Approfondire ed utilizzare le caratteristiche del suono nella pratica musicale.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Improvvisazioni sonore utilizzando i canali di produzione conosciuti.</li> <li>Utilizzo dello strumentario didattico, di oggetti ritmici o melodici.</li> <li>Riconoscimento delle caratteristiche del suono in riferimento a canti.</li> <li>Ascolto e giochi per riconoscere i principali strumenti musicali.</li> </ul>	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
			<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>
			VIAGGIO NEL TEMPO

ARTE E IMMAGINE		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre		<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b> <i>Artisti per caso</i> <i>Mille e una tecnica</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  1. Utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi.  2. Osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali.		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Competenze digitali Spirito di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare, analizzare e interpretare immagini.</li> <li>• Riconoscere ed utilizzare linee con diverso spessore e direzione.</li> <li>• Progettare produzioni in sequenza.</li> <li>• Osservare e riconoscere le forme in una immagine.</li> <li>• Utilizzare le forme in composizioni e creativamente a scopo decorativo.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorazione visiva di una composizione artistica.</li> <li>• Produzione individuale e collaborativa.</li> <li>• Osservazione analitica di strutture compositive in natura.</li> <li>• Produzione di composizione utilizzando le forme.</li> <li>• Decorazione di forme con elementi di abbellimento da utilizzare come addobbi.</li> </ul>	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
			<b>COMPITO DI REALTA'</b>  CARNEVALE IN FESTA

ARTE E IMMAGINE		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre		<b>TITOLO</b> <i>Fumetti...amo</i> <i>Storie al pc</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  3. Osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali; individua aspetti formali di opere d'arte.  4. Utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi.		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Competenze digitali Spirito di iniziativa e imprenditorialità Consapevolezza ed espressione culturale	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Osservare gli elementi naturali e antropici da più punti di vista.</li> <li>Cogliere la libertà e la potenzialità espressiva.</li> <li>Conoscere e usare la tecnica del fumetto.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Osservazione della realtà rappresentata alla ricerca di differenze e analogie.</li> <li>Rielaborazione personale di paesaggi con tecniche pittoriche conosciute.</li> <li>Osservazione di una storia a fumetti o storie multimediali.</li> <li>Rappresentazione di storie in sequenze con l'uso del fumetto.</li> </ul>	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>
		<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  VIAGGIO NEL TEMPO	

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b>		<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>	
I Quadrimestre		<i>Combinazioni motorie</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE</b>	
L'alunno:		<b>CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco-sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</li> <li>2. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole.</li> </ol>		<p>Competenze sociali e civiche.</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Imparare ad imparare.</p>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse.</li> <li>• Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria</li> <li>• Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica.</li> <li>• Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione ad attrezzi e compagni.</li> <li>• Staffette a squadre.</li> <li>• Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati ad affinare la valutazione spazio-temporale.</li> <li>• Giochi di orientamento per sperimentare l'uso corretto dello spazio e del tempo a disposizione.</li> <li>• Giochi, anche con piccoli attrezzi, finalizzati a sviluppare il controllo e la coordinazione dell'occhio con piedi e mani.</li> </ul>	<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.</p>
			<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>
			CARNEVALE IN FESTA

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b>		<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b>	
II Quadrimestre		<i>Scelte finalizzate</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco-sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</li> <li>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</li> <li>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</li> </ol>		<p>Competenze sociali e civiche. Consapevolezza ed espressione culturale. Imparare ad imparare.</p>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>		<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse</li> <li>Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria</li> <li>Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica</li> <li>Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare occasioni di scelta e decisione.</li> <li>Giochi di reazione motoria per sperimentare situazioni di previsione dell'effetto di una azione motoria.</li> <li>Giochi individuali e/o in piccoli gruppi/piccole squadre nei quali</li> <li>sperimentare condizioni di equilibrio/disequilibrio del proprio corpo in situazioni statica e dinamica.</li> <li>Sperimentazione mimico-facciale e mimico-gestuale di ruoli differenti (giocatore, giudice/arbitro, allenatore/istruttore, tifoso) in giochi di sfida a squadra.</li> <li>Riflessione guidata sulla mimica messa in atto sulla sua efficacia comunicativa.</li> <li>Percorsi, circuiti, problem solving.</li> <li>Esercizi di destrezza e controllo, gioco pre-sportivo, giocoleria.</li> <li>Giochi in piccoli gruppi/piccole squadre</li> </ul>	
		<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>	
		<p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.</p> <p>Favorire l'esplorazione e la scoperta</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale.</p> <p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.</p>	
		<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>	
		VIAGGIO NEL TEMPO	

	<p>finalizzati a "portare punti" a proprio favore in relazione alla simulazione di corrette scelte di tipo alimentare.</p>	
--	--	--

TECNOLOGIA	CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre	<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b> <i>L'amico Paint</i> <i>I manufatti</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b> L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> <li>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li> <li>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, spiegandone il funzionamento.</li> </ol>		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali. Spirito di iniziativa e imprenditorialità. Competenze sociali e civiche. Imparare ad imparare.
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare le funzioni principali dell'applicazione Paint.</li> <li>Realizzare semplici progetti.</li> <li>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> </ul>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Modificazioni e rielaborazioni di immagini, inserimento di immagini in testi.</li> <li>Progettazione e realizzazione di semplici modelli di manufatti.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la ricerca di nuove conoscenze.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.  Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere.
		<b>COMPITO DI REALTA'</b>  CARNEVALE IN FESTA

TECNOLOGIA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre		<b>TITOLO</b> <i>Scrivo con il PC</i> <i>Progetti e prodotti</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b> L'alunno:  3. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali. Spirito di iniziativa e imprenditorialità. Competenze sociali e civiche. Imparare ad imparare.	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>Progettare e realizzare prodotti consapevolmente seguendo procedure.</li> </ul>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Gli strumenti di WORD</li> <li>Stendere un progetto, codificando le istruzioni in maniera autonoma.</li> </ul>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  VIAGGIO NEL TEMPO

RELIGIONE CATTOLICA		CLASSE TERZA			
<b>PERIODO</b> I Quadrimestre		<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b> <i>Alla ricerca di Dio</i> <i>La Bibbia</i>			
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  1. Individua le tracce storico-religiose-antropologiche del bisogno religioso dell'umanità. 2. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per ebrei e cristiani e sa distinguerla da altre tipologie di testi		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b>  Comunicazione nella madrelingua  Consapevolezza ed espressione culturale  Competenze sociali e civiche			
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere che i popoli da sempre hanno cercato Dio esprimendo la fede in modi e forme diverse</li> <li>• Riconosce nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo.</li> <li>• Conosce la struttura generale della Bibbia</li> <li>• Scopre la risposta biblica agli interrogativi dell'uomo</li> </ul>		<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione ed ascolto dell'argomento.</li> <li>• Costruzione di mappe concettuali. Lettura, ascolto e rielaborazione di brani con ricerca individuale e collettiva.</li> <li>• Visione di cortometraggi inerenti luoghi e reperti del passato inerenti il bisogno religioso dell'uomo.</li> <li>• Brainstorming.</li> <li>• Produzione di testi, lavori grafico-pittoriche individuali e/o di gruppo.</li> <li>• Attività di creatività .</li> <li>• Uso del libro di testo.</li> <li>• Schede di consolidamento e verifica.</li> </ul>		<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>  Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.	
		<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  CARNEVALE IN FESTA			

RELIGIONE CATTOLICA		CLASSE TERZA	
<b>PERIODO</b> II Quadrimestre		<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b> <i>La storia del popolo di Dio</i> <i>La storia del Messia atteso</i>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>  L'alunno:  3. Scopre che Dio ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo 4. Conosce le tappe principali del Messia dalla nascita alla Risurrezione		<b>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</b> Comunicazione nella madrelingua  Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</b>	<b>DI</b>	<b>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</b>	<b>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ascoltare e saper riferire le vicende e le figure principali del popolo ebraico Antico testamentarie.</li> <li>Rilevare nell'annuncio profetico la promessa della venuta del Messia</li> <li>Comprendere attraverso i racconti biblici che la vita di Gesù rappresenta il compimento del disegno di salvezza.</li> <li>Rilevare la continuità e la novità della Pasqua cristiana con la Pasqua ebraica</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ascolto e dialogo guidato.</li> <li>Lecture animate utilizzando il libro di testo e la Sacra Scrittura.</li> <li>Visione di materiale multimediale ed interattivo.</li> <li>Attività ludiche e di gruppo</li> <li>Rappresentazioni grafiche e produzioni testuali.</li> <li>Divisione in sequenze di brevi racconti. Attività di creatività.</li> <li>Ricerca del significato simbolico. Canti mimati e bans</li> <li>Schede strutturate di consolidamento e verifica</li> </ul>	Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni.  Attuare interventi adeguati nei riguardi della diversità.  Favorire l'esplorazione e la scoperta.  Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.
			<b>COMPITO DI REALTÀ'</b>  VIAGGIO NEL TEMPO