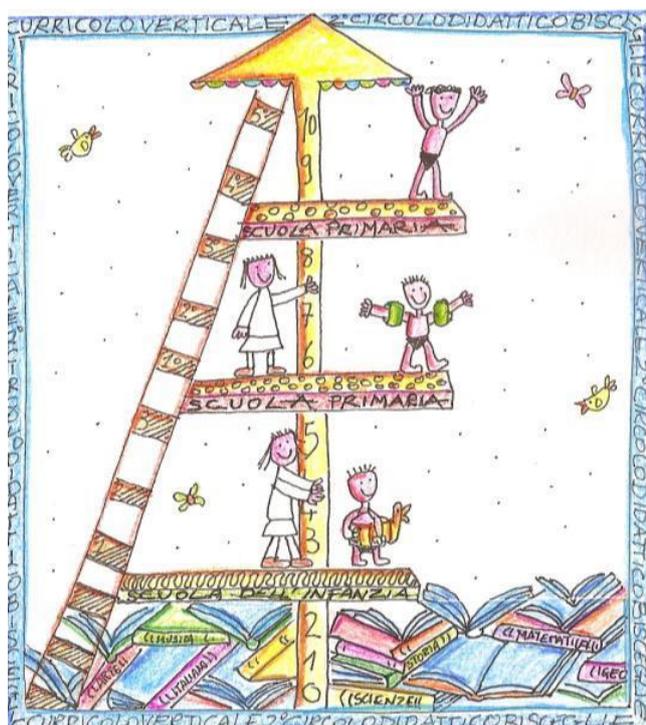




Curricolo verticale per competenze

Anno scolastico 2020/21



Classe Terza

ITALIANO	CLASSE TERZA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Per emozionarsi e divertirsi</i> <i>Imparo a scoprire il testo</i> <i>Regole per scrivere bene</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> legge in modo corretto, scorrevole espressivo semplici testi, comprendendone il senso globale e individuando le informazioni principali. partecipa a conversazioni e discussioni rispettando il turno, formulando messaggi chiari e pertinenti; individua la successione temporale nei testi scritti e orali; scrive testi di diverse tipologie ortograficamente corretti, chiari e coerenti con l'argomento. riconosce e applica le fondamentali le regole morfosintattiche. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere ad alta voce testi di vario tipo rispettando la punteggiatura. Individuare la struttura e tecniche espressive in testi di vario tipo. Utilizzare consapevolmente il dizionario. Implementare il patrimonio lessicale. Individuare e comprendere gli elementi della comunicazione. Elaborare testi di diverso genere, seguendo schemi individuati. Raccontare storie rispettando l'ordine cronologico. Cogliere il senso globale di testi ed esporli in modo chiaro. Analizzare gli elementi della frase. Riconoscere e individuare le principali regole morfosintattiche. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ricerca e analisi di nomi e articoli La punteggiatura La divisione in sillabe Individuazione e riconoscimento della frase minima, del soggetto e predicato. Ascolto, lettura e analisi di testi di vario tipo. Esperienza di tecniche di lettura espressiva. Individuazione e comprensione degli elementi costitutivi della comunicazione. Individuazione di connettivi logici e di schemi in un testo. Completamento e produzione di testi, seguendo gli schemi individuati. Deduzione del significato di parole non note ricavandole dal contesto. Ricerca di parole nel vocabolario. Analisi di miti e leggende anche provenienti da tradizioni culturali e religiose diverse. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>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.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ITALIANO	CLASSE TERZA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Storie incantate</i> <i>Il mondo intorno a noi</i> <i>Rifletto e imparo</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. legge e comprende testi di vario tipo, anche della letteratura per l'infanzia, ne individua il senso globale, le informazioni esplicite e implicite; 7. scrive testi di diverse tipologie, ortograficamente corretti, chiari e coerenti con l'argomento; rielabora semplici testi completandoli o trasformandoli; 8. riconosce e applica le fondamentali le regole morfosintattiche. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale curandone l'espressione. • Parafrasare e sintetizzare semplici testi. • Analizzare gli elementi principali della frase espansa. • Cogliere il senso globale dei testi e risporli in modo chiaro e sintetico. • Organizzare informazioni in schemi di sintesi • Utilizzare i connettivi ai fini della coesione testuale. • Riconoscere e individuare le principali regole morfosintattiche. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi di favole, fiabe, anche provenienti da tradizioni culturali e religiose diverse. • Produzione di testi. • Avvio al riassunto. • Individuazione di differenti tipologie di sequenze e utilizzo del discorso indiretto/diretto. Individuazione delle sequenze dialogiche. • Ricerca e analisi di aggettivi e verbi. • Conoscenza delle coniugazioni • Individuazione e riconoscimento del soggetto, predicato ed espansioni dirette e indirette. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>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.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSI TERZE	
<p align="center">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Welcome - Back to school</i></p> <p align="center"><i>Family</i></p> <p align="center"><i>Feelings</i></p> <p align="center"><i>Festivities and culture</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende messaggi orali e scritti. 2. Comunica in modo comprensibile. 3. Individua elementi culturali. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati. • Conoscere l'alfabeto inglese. • Saper esprimere, leggere e scrivere vocaboli relativi al tempo cronologico. • Conoscere le tradizioni anglosassoni relative alle festività. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici dialoghi. • Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini. • Conversazioni guidate. • Giochi finalizzati. • Visione di filmati. • Giochi interattivi alla LIM. • Canzoni e filastrocche. • Drammatizzazione delle emozioni e stati d'animo. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

INGLESE	CLASSI TERZE	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITA' DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Actions</i> <i>Body and clothes</i> <i>Festivities and culture</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. L'alunno comprende messaggi orali e scritti 5. Descrive oralmente, in modo semplice, aspetti relativi agli argomenti trattati. 6. Individua dettagli correlati a festività e ad elementi culturali anglosassoni. 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza multilinguistica; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere parole, istruzioni ed espressioni di uso quotidiano e relative agli argomenti trattati. • Interagire con i compagni per giocare, contare, utilizzando espressioni o frasi memorizzate. • Descrivere, in modo semplice persone e oggetti legati al vissuto. • Conoscere le tradizioni anglosassoni relative alle festività. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di semplici dialoghi. • Memorizzazione del lessico presentato attraverso l'utilizzo di immagini. • Conversazioni guidate. • Giochi finalizzati. • Visione di filmati. • Giochi interattivi alla LIM. • Canzoni e filastrocche. • Drammatizzazione delle emozioni e stati d'animo. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <p>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.</p> <p>COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

STORIA		CLASSE TERZA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITA' DI APPRENDIMENTO <i>La causalità</i> <i>Le tracce storiche</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Organizza le informazioni usando le concettualizzazioni di causa/effetto. Riconosce le tracce storiche presenti nel territorio, identifica e classifica beni e risorse del patrimonio culturale. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali relativi alla nascita della terra 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Comprendere il concetto di causa/effetto utilizzando i connettivi adeguati. Realizzare schemi logico-causali. Conoscere il metodo di lavoro dello storico e dei suoi collaboratori attraverso le fonti. Riconoscere la funzione di alcuni oggetti antichi. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Relazioni logiche tra eventi. Costruzione di schemi logico-causali. Rappresentazioni grafiche e verbali del concetto di causa/effetto. Le fonti. Il metodo della ricerca storica. Realizzazione di schemi di sintesi. Visita al museo etnografico 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

STORIA		CLASSE TERZA	
PERIODO II Quadrimestre		UNITA' DI APPRENDIMENTO <i>La nascita della terra</i> <i>Vita nella preistoria</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 4. Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali relativi alla nascita della terra e alle tappe evolutive dell'uomo. 5. Usa la linea del tempo per organizzare e conoscenze in quadri di apprendimento. 6. Usa le carte geo- storiche per organizzare le conoscenze nello spazio e nel tempo.		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO ATTIVITÀ ESERCITAZIONI	DI ED
<ul style="list-style-type: none"> Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali. Organizzare in successione le tappe evolutive. Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite rielaborando oralmente/ per iscritto gli schemi organizzati. 		<ul style="list-style-type: none"> Le varie teorie sulla nascita della terra. La periodizzazione Le tappe evolutive: le ere geologiche Le tappe evolutive dell'uomo. La preistoria: paleolitico, mesolitico, neolitico. Schemi e mappe concettuali delle informazioni acquisite. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO SCELTE METODOLOGICHE	
		<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. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.</p>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>	

GEOGRAFIA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Il geografo e l'orientamento</i> <i>Simbologia e cartografia</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
L'alunno:		Competenza alfabetica funzionale;	
1. Utilizza il linguaggio della geo – graficità per interpretare carte geografiche tematiche , progettare percorsi e itinerari di viaggio.		competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;	
2. Si orienta nello spazio circostante , utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali		competenza in materia di cittadinanza;	
		competenza imprenditoriale;	
		competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ESERCITAZIONI	DI ED
<ul style="list-style-type: none"> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando mappe di spazi noti Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al sole Costruire semplici rappresentazioni cartografiche utilizzando la simbologia adeguata e la riduzione in scala. 		<ul style="list-style-type: none"> Ricerca informazioni sul significato della disciplina e la funzione del geografo e dei suoi collaboratori Osservazione della posizione del Sole nell'arco della giornata e individuazione dei punti cardinali. Analisi del funzionamento della bussola. La simbologia cartografica non convenzionale e convenzionale. Confronto tra carte geografiche per scoprire la funzione simbolica del colore. La riduzione in scala. 	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
		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.	
		COMPITO DI REALTÀ	
		Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

GEOGRAFIA		CLASSE TERZE	
PERIODO II Quadrimestre		UNITA' DI APPRENDIMENTO <i>Elementi fisici e antropici del paesaggio</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 1. Riconosce e denomina i principali ambienti geografici di acqua 2. Riconosce e denomina i principali ambienti geografici di terra		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	DI	REPERTORIO ATTIVITÀ ESERCITAZIONI	DI ED
<ul style="list-style-type: none"> 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. 		<ul style="list-style-type: none"> Individuazione di oggetti fisici e antropici in narrazioni e immagini .. Conoscenza della terminologia specifica degli elementi fisico-antropici dei vari paesaggi. <p>Il territorio del comune.</p>	
		CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
		<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>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>	

MATEMATICA	CLASSE TERZA	
<p style="text-align: center;">PERIODO</p> <p>I Quadrimestre</p>	<p style="text-align: center;">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;"><i>Giochiamo con i numeri</i> <i>Giochiamo con le forme</i> <i>Giochiamo con la logica</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali 2. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (scrittura dei numeri in notazione decimale, frazioni) 3. Descrive, denomina e classifica le caratteristiche delle principali figure geometriche solide e piane, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo 4. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici 5. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 • Eseguire le 4 operazioni con gli algoritmi scritti usuali e non • Riconoscere, denominare e descrivere vari tipi di figure geometriche • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi... • Leggere, comprendere e risolvere testi logici e matematici. • Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoperta dei numeri entro le unità di migliaia mediante l'uso di strumenti didattici diversi. • Attività volte a comprendere il sistema posizionale di rappresentazione dei numeri e traduzione in somme di migliaia, centinaia, decine e unità; ricomposizione e riordino. • Attività in gruppi cooperativi volta alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà delle addizioni e delle sottrazioni per il calcolo orale e scritto. • Utilizzo di vari sussidi per la memorizzazione delle tabelline. • Lettura di storie a sfondo matematico per scoprire concetti geometrici. • Attività di costruzione delle forme geometriche piane con materiali vari e osservazione delle caratteristiche. • Riconoscimento di problemi logici a partire da esperienze di vita quotidiana. Risoluzione di semplici problemi. • Misurazione di grandezze 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO /</p> <p>SCELTE METODOLOGICHE</p> <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> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA</p>

MATEMATICA	CLASSE TERZA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
<p>II Quadrimestre</p>	<p><i>Giochiamo con i numeri</i> <i>Giochiamo con le forme</i> <i>Giochiamo con la logica</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali 7. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (scrittura dei numeri in notazione decimale, frazioni, percentuali) 8. Descrive, denomina e classifica le caratteristiche di linee e angoli, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo e li rappresenta graficamente 9. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici 10. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10 • Eseguire le 4 operazioni con gli algoritmi scritti usuali • Riconoscere, denominare, descrivere e rappresentare vari tipi di linee ed angoli. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi... • Risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività in gruppi cooperativi volta alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà delle moltiplicazioni e delle divisioni per il calcolo orale e scritto. • Utilizzo di vari sussidi per la memorizzazione delle tabelline. • Utilizzo di strumenti geometrici per la rappresentazione grafica di linee, angoli e figure • Costruzione di grafici utilizzando i dati raccolti attraverso un'indagine e individuazione di indici statistici • Round table problematico mirato al confronto e alla condivisione di strategie risolutive 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <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> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

SCIENZE		CLASSE TERZA	
PERIODO I Quadrimestre		UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Piccoli scienziati</i> <i>Giochiamo con l'acqua</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolino a cercare spiegazioni di quello che vede intorno a sé 2. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, descrive fenomeni, formula ipotesi personali e realizza semplici esperimenti con l'aiuto dell'insegnante. 3. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale;	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare in modo elementare il concetto di fenomeno • Conoscere ed applicare il metodo scientifico- sperimentale • Attraverso interazioni e manipolazioni, individuare qualità e proprietà della materia e le sue trasformazioni • Riconoscere i tre stati della materia e le loro caratteristiche • Conoscere l'essenzialità dell'elemento acqua • Essere consapevoli dell'uso della risorsa acqua • Conoscere il ciclo dell'acqua 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Circle time; ricognizione delle preconcoscenze; discussioni orientate e lettura di testi ed immagini • Scoperta del lavoro dello scienziato • Spiegazione empirica di un fenomeno seguendo le fasi del metodo sperimentale • Costruzione di un diagramma di flusso • Osservazione diretta ed indiretta degli strumenti dello scienziato, descrizione e rappresentazione grafica • 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 • Condivisione di ricerche per comprendere regole e convalidare ipotesi • Verbalizzazioni con l'utilizzo di una terminologia disciplinare specifica • Costruzioni di mappe concettuali di sintesi 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

SCIENZE	CLASSE TERZA	
<p align="center">PERIODO</p> <p>II Quadrimestre</p>	<p align="center">UNITÀ DI APPRENDIMENTO</p> <p align="center"><i>Sperimentiamo con metodo</i> <i>Gli esseri viventi</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: osserva, descrive fenomeni, formula ipotesi personali e realizza semplici esperimenti con l'aiuto dell'insegnante. 4. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze 5. Inizia a riconoscere alcune caratteristiche e modi di vivere di animali e vegetali 		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>competenza digitale;</p> <p>competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche generali del mondo animale • Confrontare e classificare il mondo animale sulla base di un criterio stabilito. • Analizzare habitat caratteristici 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visione di documentari a carattere scientifico • Brainstorming e circle time • Raccolta di immagini, osservazione, descrizione di animali • Osservazione diretta, indiretta e comparazione di ossa di classi di vertebrati • Osservazione diretta, indiretta di cambiamenti di alcune specie animali (rana, bruco, ...) • Costruzione di uno schema raffigurante le classi di animali • Tabulazione dei dati • Costruzione di mappe concettuali di sintesi 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <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> <hr/> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

MUSICA		CLASSE TERZA	
PERIODO	UNITA' DI APPRENDIMENTO		
I Quadrimestre	<i>Voce e ritmo</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Esplora diverse possibilità espressive della voce, del corpo e di strumenti musicali. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Sperimentare la propria voce in tutte le sue potenzialità. Inventare rappresentazioni grafiche del suono e riprodurle. Approfondire ed utilizzare le caratteristiche del suono nella pratica musicale. 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Riproduzioni di semplici sequenze melodiche. Riproduzione di brevi brani ponendo attenzione ai suoni e alle loro caratteristiche. Giochi sonori con il corpo e la voce. Produzione grafica partendo da sistemi di scrittura non convenzionale per arrivare a quello convenzionale. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

MUSICA	CLASSE TERZA	
PERIODO	UNITA' DI APPRENDIMENTO	
II Quadrimestre	<i>Immersi nella musica</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 2. Ascolta e descrive, utilizzando vari linguaggi creativi, un brano musicale. 3. Esegue in gruppo alcuni brani vocali appartenenti al repertorio infantile. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la voce, il corpo e gli oggetti per sonorizzare line di simboli non convenzionali. • Riconoscere e classificare i principali strumenti musicali. • Approfondire ed utilizzare le caratteristiche del suono nella pratica musicale. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Improvvisazioni sonore utilizzando I canali di produzione conosciuti. • Utilizzo dello strumentario didattico, di oggetti ritmici o melodici. • Riconoscimento delle caratteristiche del suono in riferimento a canti. • Ascolto e giochi per riconoscere i principali strumenti musicali. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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. COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA

ARTE E IMMAGINE	CLASSE TERZA	
PERIODO	UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<p>I Quadrimestre</p>	<p><i>Artisti per caso</i> <i>Mille e una tecnica</i></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>		<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p>
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 		<p>Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza imprenditoriale;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, analizzare e interpretare immagini. • Riconoscere ed utilizzare linee con diverso spessore e direzione. • Progettare produzioni in sequenza. • Osservare e riconoscere le forme in una immagine. • Utilizzare le forme in composizioni e creativamente a scopo decorativo. 	<p>REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione visiva di una composizione artistica. • Produzione individuale e collaborativa. • Osservazione analitica di strutture compositive in natura. • Produzione di composizione utilizzando le forme. • Decorazione di forme con elementi di abbellimento da utilizzare come addobbi. 	<p>CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE</p> <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> <p>COMPITO DI REALTÀ</p> <p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>

ARTE E IMMAGINE		CLASSE TERZA	
PERIODO	TITOLO		
II Quadrimestre	<i>Fumetti...amo</i> <i>Storie al pc</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Osserva, esplora, descrive e legge criticamente immagini e messaggi multimediali; individua aspetti formali di opere d'arte. Utilizza le conoscenze e le abilità del linguaggio visivo per produrre e rielaborare in modo creativo testi iconici con tecniche, materiali e strumenti diversi. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Osservare gli elementi naturali e antropici da più punti di vista. Cogliere la libertà e la potenzialità espressiva. Conoscere e usare la tecnica del fumetto. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Osservazione della realtà rappresentata alla ricerca di differenze e analogie. Rielaborazione personale di paesaggi con tecniche pittoriche conosciute. Osservazione di una storia a fumetti o storie multimediali. Rappresentazione di storie in sequenze con l'uso del fumetto. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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.	
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA	

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Combinazioni motorie</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco-sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore della collaborazione, della lealtà e l'importanza del rispetto delle regole. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse. Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica. Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare la valutazione delle proprie scelte e azioni in relazione ad attrezzi e compagni. Staffette a squadre. Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati ad affinare la valutazione spazio-temporale. Giochi di orientamento per sperimentare l'uso corretto dello spazio e del tempo a disposizione. Giochi, anche con piccoli attrezzi, finalizzati a sviluppare il controllo e la coordinazione dell'occhio con piedi e mani. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni. Favorire l'esplorazione e la scoperta Realizzare attività didattiche in forma laboratoriale. Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità.	COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

EDUCAZIONE FISICA		CLASSE TERZA	
PERIODO	UNITÀ DI APPRENDIMENTO		
II Quadrimestre	<i>Scelte finalizzate</i>		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI	
<p>L'alunno:</p> <ol style="list-style-type: none"> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>gioco-sport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. 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. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. 		<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</p> <p>competenza in materia di cittadinanza;</p> <p>competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI)	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE	
<ul style="list-style-type: none"> Controllare i propri movimenti in situazioni variabili complesse Adattarsi al variare delle situazioni di gioco adeguando la risposta motoria Orientare gesti e azioni in funzioni della situazione ludica Coordinare i segmenti corporei fra loro per costruire azioni motorie più complesse. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi aperti individuali e in piccoli gruppi finalizzati a sperimentare occasioni di scelta e decisione. Giochi di reazione motoria per sperimentare situazioni di previsione dell'effetto di una azione motoria. Sperimentazione mimico-facciale e mimico-gestuale di ruoli differenti (giocatore, giudice/arbitro, allenatore/istruttore, tifoso) in giochi di sfida a squadra. Riflessione guidata sulla mimica messa in atto sulla sua efficacia comunicativa. Esercizi di destrezza e controllo, gioco pre - sportivo, giocoleria. Giochi in piccoli gruppi/piccole squadre finalizzati a "portare punti" a proprio favore in relazione alla simulazione di corrette scelte di tipo alimentare. 	<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>	
		COMPITO DI REALTÀ	
		<p>Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.</p>	

TECNOLOGIA		CLASSE TERZA	
PERIODO		UNITA' DI APPRENDIMENTO	
I Quadrimestre		<i>Utilizzo della GSuite I manufatti</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 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. 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Realizzare oggetti seguendo una definita tecnologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego. Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni. Inviare mail Scaricare e caricare allegati Partecipare alla classe virtuale 	DI	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Modificazioni e rielaborazioni di immagini, inserimento di immagini in testi. Progettazione e realizzazione di semplici modelli di manufatti. Utilizzare in situazioni concreti gli strumenti della Gsuite for education 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.	

TECNOLOGIA	CLASSE TERZA	
PERIODO	TITOLO	
II Quadrimestre	<i>Scrivo con il PC Progetti e prodotti</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: 3. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ DA VALUTARE PERIODICAMENTE IN DECIMI) <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Progettare e realizzare prodotti consapevolmente seguendo procedure. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI <ul style="list-style-type: none"> Gli strumenti di WORD Stendere un progetto, codificando le istruzioni in maniera autonoma. 	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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.
		COMPITO DI REALTÀ Una prova di compito o un compito di realtà è la richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. I docenti si riservano di predisporre al termine di ogni UDA.

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE TERZA	
PERIODO I Quadrimestre	TITOLO Alla ricerca di Dio La Bibbia: formazione e struttura	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 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 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che i popoli da sempre hanno cercato Dio esprimendo la fede in modi e forme diverse. • Riconoscere nei racconti mitologici il tentativo dell'uomo di rispondere alle domande sull'origine della vita e del cosmo. • Conoscere la struttura generale della Bibbia. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Presentazione ed ascolto dell'argomento. Costruzione di mappe concettuali. Lettura, ascolto e rielaborazione di brani con ricerca individuale e collettiva. Visione di cortometraggi inerenti luoghi e reperti del passato inerenti il bisogno religioso dell'uomo. Brainstorming. Produzione di testi, lavori grafico-pittorici individuali e/o di gruppo. Attività di creatività .Uso del libro di testo. Schede di consolidamento e verifica.	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • La mia Bibbia

RELIGIONE CATTOLICA	CLASSE TERZA	
PERIODO II Quadrimestre	TITOLO La storia del popolo di Dio Il Messia atteso	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ol style="list-style-type: none"> 1. Scopre che Dio ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo 2. Conosce le tappe principali del Messia dalla nascita alla Risurrezione 		COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madrelingua Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire i personaggi e i fatti principali dell' Antico Testamento e collocarli in ordine cronologico. • Comprendere attraverso i racconti biblici che la vita di Gesù rappresenta il compimento del disegno di Salvezza. • La Pasqua di Mosè e quella di Gesù: continuità e novità. 	REPERTORIO DI ATTIVITÀ ED ESERCITAZIONI Ascolto e dialogo guidato. Lecture animate utilizzando il libro di testo e la Sacra Scrittura. Visione di materiale multimediale ed interattivo. Attività ludiche e di gruppo Rappresentazioni grafiche e produzioni testuali. Divisione in sequenze di brevi racconti. Attività di creatività. Ricerca del significato simbolico. Canti mimati e bans Schede strutturate di consolidamento e verifica	CONTESTI DI APPRENDIMENTO / SCELTE METODOLOGICHE 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. REPERTORIO DI COMPITI DI REALTÀ' <ul style="list-style-type: none"> • Pasqua ebraica – Pasqua cristiana