



ISTITUTO COMPRENSIVO N. 19 BOLOGNA
Codice Meccanografico: BOIC87800G Codice Fiscale: 91357350379
Sede amministrativa temporanea: Via Pascoli n. 5 – 40124 Bologna
Tel. 051/584082 Fax 051/6449146
Indirizzo di Posta Certificata: BOIC87800G@PEC.ISTRUZIONE.IT
“Longhena” Via Casaglia n.39 40135 Bologna Tel./Fax: 051/6143644



Scuola Primaria MARIO LONGHENA

Istituto Comprensivo n.° 19 - Bologna

PROGRAMMAZIONE

CLASSI TERZE

Anno scolastico 2013/2014

Scuola Primaria Longhena – Bologna - www.scuolalonghena.org 1

Programmazione Classi terze 2013 - 2014

1. ITALIANO

- 1.1 Ascoltare, comprendere e comunicare oralmente.
 - 1.1.1 Prestare attenzione durante la lettura, la narrazione, la spiegazione e coglierne il contenuto.
 - 1.1.2 Saper individuare le diverse opinioni e i diversi punti di vista e inserirsi opportunamente nelle varie situazioni comunicative.
 - 1.1.3 Utilizzare un lessico sempre più ricco e appropriato.
 - 1.1.4 Comunicare esperienze significative.
 - 1.1.5 Saper narrare, saper descrivere.

- 1.2 Leggere e comprendere testi di tipo diverso.
 - 1.2.1 Leggere ad alta voce testi diversi, dando prova, attraverso l'uso delle pause e delle intonazioni, di aver compreso il contenuto.
 - 1.2.2 Leggere silenziosamente vari tipi di testo e saperne riferire il contenuto essenziale.
 - 1.2.3 Individuare in vari tipi di testo le informazioni essenziali.
 - 1.2.4 Saper individuare gli elementi specifici del testo poetico (rime, versi, strofe, assonanze, similitudini e metafore.)

- 1.3 Produrre e rielaborare testi scritti.
 - 1.3.1 Comunicare per iscritto le proprie esperienze.
 - 1.3.2 Produrre testi di tipo narrativo e descrittivo.
 - 1.3.3 Produrre semplici testi poetici.
 - 1.3.4 Individuare i punti essenziali per produrre la sintesi scritta di un testo.
 - 1.3.5 Completare un testo in modo coerente.

- 1.4 Riconoscere le strutture della lingua e arricchire il lessico.
 - 1.4.1 Riflettere sul significato delle parole e sulle loro relazioni.
 - 1.4.2 Individuare sinonimi, contrari, parole con più significati.
 - 1.4.3 Individuare gli elementi principali della frase (soggetto, predicato, espansioni).
 - 1.4.4 Riconoscere le principali parti del discorso (nome, verbo, aggettivo qualificativo, articolo).
 - 1.4.5 Consolidare la correttezza ortografica (digrammi, accento, apostrofo, ecc.)
 - 1.4.6 Usare correttamente i segni di punteggiatura.
 - 1.4.7 Riconoscere e usare i connettivi logici.

2. MATEMATICA

- 2.1 Riconoscere, rappresentare e risolvere problemi.
 - 2.1.1 Comprendere il testo di un problema.
 - 2.1.2 Ipotizzare una soluzione in una situazione problematica.
 - 2.1.3 Individuare i dati essenziali per la soluzione di un problema.
 - 2.1.4 Identificare in un problema il quesito corretto.
 - 2.1.5 Formulare correttamente la risposta al quesito posto dal problema.
 - 2.1.6 Tradurre delle informazioni in rappresentazioni a diversi livelli (concreto, grafico, mentale).
 - 2.1.7 Analizzare le informazioni: per cogliere relazioni significative, per formulare ipotesi e previsioni, per ricercare procedimenti risolutivi.
 - 2.1.8 Essere in grado di ricorrere a concetti, tecniche, regole, strategie, procedimenti conosciuti.
 - 2.1.9 Individuare procedimenti e soluzioni adeguati.
 - 2.1.10 Verificare l'adeguatezza di procedimenti usati e di risultati ottenuti.
 - 2.1.11 Inventare problemi simili a quelli su cui si è già operato.
- 2.2 Padroneggiare abilità di calcolo orale e scritto.
 - 2.2.1 Ampliare la conoscenza del campo numerico fino alle migliaia.
 - 2.2.2 Attribuire il corretto valore posizionale dei numeri naturali, mediante attività sui raggruppamenti (2° e 3° ordine).
 - 2.2.3 Operare correttamente sul legame tra unità, decine, centinaia e migliaia (attività di cambio).
 - 3.2.4 Leggere, scrivere (in cifre e in parole), ordinare e confrontare i numeri naturali entro il 1.000, utilizzando i simboli: $>$, $<$, $=$.
 - 2.2.5 Riconoscere e rappresentare quantità frazionarie: la frazione come parte di un "oggetto" e come parte di un numero di oggetti. unità frazionaria e altre frazioni, avvio alla conoscenza delle frazioni equivalenti.
 - 2.2.6 Leggere, scrivere (in cifre e in parole) e scomporre i numeri decimali, comprendendo l'importanza dello zero.
 - 2.2.7 Nell'addizione e nella sottrazione: usare proprietà associativa e commutativa dell'addizione (scrittura con parentesi); ricercare strategie di calcolo; calcolare in colonna.
 - 2.2.8 Nella moltiplicazione: consolidare il concetto di moltiplicazione come operazione e come operatore; comprendere la relazione tra risultato e fattori; costruire, studiare e memorizzare la tavola dei prodotti fino a 10×10 ; calcolare; usare la proprietà distributiva.
 - 2.2.9 Nella divisione: consolidare il concetto; confrontare con la moltiplicazione; calcolare.
 - 2.2.10 Risolvere espressioni numeriche per iscritto.
 - 2.2.11 Eseguire calcoli mentali e orali con sicurezza e velocità (applicando strategie di calcolo veloce).
 - 2.2.12 Individuare le "proprietà" dello 0 e dell'1 nelle diverse operazioni.
- 2.3 Operare con figure geometriche, grandezze e misure.

- 2.3.1 Rappresentare graficamente relazioni spaziali.
 - 2.3.2 Usare correttamente i termini topologici.
 - 2.3.3 Rappresentare graficamente un percorso e descriverlo oralmente.
 - 2.3.4 Eseguire percorsi e determinare posizioni di un punto, utilizzando reticoli e coordinate.
 - 2.3.5 Individuare simmetrie in oggetti e figure date; rappresentare simmetrie di figure assegnate mediante piegature, ritagli, forature; costruire figure simmetriche sulla griglia.
 - 2.3.6 Effettuare in figure: classificazione di linee; rette, parallelismo, perpendicolarità; segmenti e congruenza.
 - 2.3.7 Conoscere, misurare e classificare gli angoli.
 - 2.3.8 Classificare le figure geometriche in poligoni e non poligoni.
 - 2.3.9 Nelle lunghezze: misurare con unità di misura arbitrarie, costruire un sistema di unità di misura arbitrario, misurare e calcolare utilizzando il sistema metrico decimale.
 - 2.3.10 Nelle capacità: itinerario analogo a quello delle lunghezze.
 - 2.3.11 Nella massa-peso: itinerario analogo a quello delle lunghezze.
 - 2.3.12 Effettuare trasformazioni geometriche con poligoni e non poligoni.
-
- 2.4 Utilizzare semplici linguaggi logici e procedure informatiche.
 - 2.4.1 Usare correttamente, in contesto di gioco, il linguaggio specifico: forse, è possibile, è probabile, è più probabile di..., è meno probabile di..., è certo, è impossibile.
 - 2.4.2 Formare due e, successivamente, tre insiemi in un universo; individuare l'insieme unione; individuare l'intersezione e altri insiemi risultanti.
 - 2.4.3 Usare i diagrammi di Venn, ad albero e di Carroll per la rappresentazione delle situazioni di classificazione sopra citate.
 - 2.4.4 Dopo aver compiuto semplici indagini, rappresentare i dati rilevati con istogrammi e tabelle.
 - 2.4.5 Rispettivamente agli insiemi, usare connettivi e quantificatori per la descrizione degli attributi.
 - 2.4.6 Stabilire relazioni tra due insiemi e rappresentarle attraverso il diagramma sagittale e la tabella a doppia entrata.
 - 2.4.7 Rappresentare con il diagramma di flusso una successione ordinata di azioni date, necessarie per raggiungere un determinato scopo.

3. SCIENZE

- 3.1 Osservare, porre domande, fare ipotesi e verificarle.
 - 3.1.1 Effettuare ipotesi relative a un fenomeno osservato o a un argomento trattato.
 - 3.1.2 Raccogliere dati, stabilire e applicare semplici criteri per organizzarli
 - 3.1.3 Esaminare i risultati ottenuti confrontandoli con le ipotesi ed elaborando conclusioni coerenti.

- 3.2 Riconoscere e descrivere fenomeni fondamentali del mondo fisico, biologico.
 - 3.2.1 Classificare sulla base di osservazioni.
 - 3.2.2 Osservare, descrivere,confrontare elementi del mondo vegetale.
 - 3.2.3 Riconoscere le parti della pianta e le loro funzioni.
 - 3.2.4 Capire di che cosa ha bisogno la pianta per crescere .
 - 3.2.5 Descrivere i fenomeni che accadono nelle foglie.
 - 3.2.6 Osservare, descrivere,confrontare elementi del mondo animale.
 - 3.2.7 Classificare gli animali in base a diversi criteri.
 - 3.2.8 Analizzare e comprendere la varietà della forma degli arti e dei comportamenti degli animali.
 - 3.2.9 Analizzare gli animali in base al loro comportamento alimentare.
 - 3.2.10 Rilevare relazioni tra organismi viventi e ambiente.
 - 3.2.11 Riconoscere l'acqua come elemento indispensabile per la vita.
 - 3.2.12 Conoscere il ciclo dell'acqua.
 - 3.2.13 Osservare e descrivere gli stati dell'acqua.
 - 3.2.14 Riconoscere le cause del passaggio da uno stato all'altro.
 - 3.2.15 Comprendere l'importanza di alcune problematiche legate all'ecologia (inquinamento, riciclaggio dei rifiuti, ecc

- 3.3 Progettare e realizzare esperienze concrete ed operative.
 - 3.3.1 Manipolare correttamente vari tipi di materiale.
 - 3.3.2 Utilizzare appropriatamente gli strumenti e i materiali necessari a effettuare semplici esperimenti.

4. **STORIA**

- 4.1 Orientarsi e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi.
 - 4.1.1 Riconoscere relazioni di successione, contemporaneità e ciclicità.
 - 4.1.2 Definire le durate temporali utilizzando la linea del tempo.
 - 4.1.3 Stabilire relazioni di causa-effetto tra più eventi
- 4.2 Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche
 - 4.2.1 Classificare e analizzare le fonti per ricostruire avvenimenti del passato
 - 4.2.2 Conoscere la storia della Terra (miti e leggende, spiegazioni scientifiche, concetto di modificazione/evoluzione).
 - 4.2.3 Conoscere la storia della comparsa dell'uomo (esperienze umane preistoriche).
 - 4.2.4 Cogliere le conseguenze delle più importanti scoperte.
 - 4.2.5 Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi.

5. **GEOGRAFIA**

- 5.1 Orientarsi e collocare nello spazio fatti ed eventi.
 - 5.1.1 Muoversi consapevolmente nello spazio utilizzando con padronanza gli indicatori topologici e i punti di riferimento.
 - 5.1.2 Esplorare spazi conosciuti: aula, scuola, casa, quartiere, città.
 - 5.1.3 Descrivere verbalmente e graficamente percorsi effettuati negli ambienti esplorati.
 - 5.1.4 Riconoscere uno spazio e i suoi elementi leggendo mappe e cartine.
- 5.2 Osservare, descrivere e confrontare paesaggi geografici, con l'uso di carte e rappresentazioni.
 - 5.2.1 Riconoscere e utilizzare i punti cardinali, riconosciuti come punti di riferimento "oggettivi", per collocare elementi fisici e antropici nello spazio.
 - 5.2.2 Riconoscere le carte geografiche (fisiche e politiche) e tematiche.
 - 5.2.3 Leggere e interpretare i simboli e la legenda delle varie cartine.
 - 5.2.4 Riconoscere la riduzione in scala delle rappresentazioni grafiche.
 - 5.2.5 Riconoscere le funzioni e le diverse possibilità di fruizione dei vari ambienti geografici.
 - 5.2.6 Classificare i vari ambienti geografici secondo tipologie.
 - 5.2.7 Analizzare e organizzare informazioni di varia provenienza: conoscenze personali, ricordi di vacanza e viaggi, ecc., per ricostruire paesaggi geografici (montagna, collina, campagna, lago, mare, ecc.).

6. **ARTE E IMMAGINE**

- 6.1 Leggere e comprendere immagini di tipo diverso.
 - 6.1.1 Riconoscere i significati delle espressioni mimiche e motorie nei messaggi visivi e audiovisivi.
 - 6.1.2 Identificare i personaggi, le azioni, i luoghi, i tempi di un racconto visivo e audiovisivo.
 - 6.1.3 Comprendere il significato centrale di un messaggio visivo e audiovisivo.
 - 6.1.4 Analizzare alcuni elementi compositivi di fotografie, disegni, filmati, ecc.
 - 6.1.5 Leggere e comprendere un'opera d'arte per scoprirne gli elementi compositivi: linee, forme, luce, colore, ecc.
 - 6.1.6 Formulare sulle immagini giudizi personali.
- 6.2 Produrre messaggi con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi.
 - 6.2.1 Rafforzare la creatività attraverso l'uso di varie tecniche grafico -pittoriche e manipolative.
 - 6.2.2 Riprodurre e rielaborare forme e colori.

7. **TECNOLOGIA**

- 7.1 Conoscere elementi fondamentali del mondo tecnologico-informatico
 - 7.1.1 Conoscere le parti principali del computer e le loro funzioni.
 - 7.1.2 Capire che il computer, per funzionare, ha bisogno di Programmi.
 - 7.1.3 Utilizzare internet per ricavare informazioni su un argomento.
 - 7.1.4 Effettuare all'interno del sito collegamenti ad altre pagine.

8. **MUSICA**

- 8.1 Ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali.
 - 8.1.1 Percepire e distinguere sonorità in ordine alla fonte, alla lontananza, all' intensità, all' altezza e alla durata.
 - 8.1.2 Riconoscere e analizzare gli ambienti acustici più familiari, individuando e classificando le sonorità che li caratterizzano.
 - 8.1.3 Riconoscere e classificare i principali strumenti convenzionali (a corda, a fiato, a percussione).
- 8.2 Esprimersi con il canto e semplici strumenti.
 - 8.2.1 Acquisire conoscenza delle possibilità della voce.
 - 8.2.2 Saper sonorizzare un testo con la voce e suoni.
 - 8.2.3 Seguire e riprodurre sequenze ritmiche.

9. SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- 9.1 Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
 - 9.1.1 Orientarsi all'interno di uno spazio strutturato.
 - 9.1.2 Ordinare in una successione temporale azioni motorie.
 - 9.1.3 Riprodurre semplici strutture mimiche.
 - 9.1.4 Utilizzare alternativamente gli arti destri e sinistri nelle diverse condotte motorie di base: camminare, saltare, correre, lanciare, prendere, palleggiare, colpire.
 - 9.1.5 Controllare l'equilibrio del proprio corpo.
- 9.2 Partecipare ad attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.
 - 9.2.1 Partecipare a giochi non competitivi rispettando semplici regole.
 - 9.2.2 Partecipare a giochi motori di tipo simbolico, d'imitazione e d'immaginazione.
 - 9.2.3 Partecipare a giochi che richiedono destrezza e prontezza di riflessi.
 - 9.2.4 Conoscere i “fondamentali” di alcuni giochi sportivi.