

**PROGRAMMAZIONI CLASSI TERZE
A-B-C
SCUOLA PRIMARIA M. LONGHENA
ANNO SCOLASTICO 2015-2016**

INDICE

- 1- Premessa
- 2- Analisi della classe
- 3- Obiettivi di apprendimento in relazione ai traguardi per lo sviluppo delle competenze. Contenuti/Attività
- 4- Metodologia
- 5- Attività di arricchimento dell'offerta formativa classe III C
- 6- Strategie d'intervento personalizzate
- 7- Verifica e valutazione.

1 . Premessa

Come team insegnanti della scuola "Longhena" abbiamo da tempo scelto di formulare una programmazione per obiettivi di apprendimento, ritenendola strumento di lavoro snello e flessibile, utile e fruibile nella pratica quotidiana

Questa scelta è frutto di un importante confronto, che ci ha visti impegnati ogni volta che un nuovo documento ufficiale del Ministero ha richiesto una revisione ed un aggiornamento degli strumenti di lavoro indispensabili alla progettazione e all'attività didattica.

Le Indicazioni Nazionali per il Curricolo del primo ciclo d'istruzione, inclusi nel Numero speciale 2012 degli "Annali della Pubblica istruzione" contengono, negli ampi capitoli iniziali, gli obiettivi formativi che il nostro Istituto ha poi rielaborato, inserendoli, a premessa, nel POF redatto lo scorso anno scolastico.

Le stesse indicazioni definiscono i traguardi per lo sviluppo delle competenze ed i relativi obiettivi di apprendimento a cui ogni nostra programmazione fa riferimento, nella considerazione della libertà d'insegnamento, degli stili personali e del concetto di cultura che ogni insegnante ha sviluppato.

Citiamo volentieri il Ministro Francesco Profumo, nella sua lettera di accompagnamento agli Annali, quando afferma che " Non ci aspettiamo un atteggiamento di mera applicazione di queste Indicazioni, certamente non coerente

con il principio dell'autonomia responsabile, ma un dialogo aperto sul senso del fare scuola, sull'esigenza di innovare le pratiche didattiche. . . "Uno dei frutti più importanti del nostro confronto è la convinzione, e la conseguente pratica, che il metodo della Ricerca/Azione, come modello di ricerca applicata e come prassi quotidiana, sia la forma di intervento formativo più interessante, più efficace e, soprattutto più utile attualmente a disposizione dei docenti di ogni ordine di scuola, ed in maniera evidente e documentabile nella scuola del primo ciclo di istruzione. La Ricerca/Azione, nasce nella scuola belga e francese ed è teorizzata da JeanPierre Pourtois. In Italia è stata portata avanti principalmente da Cesare Scurati e Andrea Canevaro. Nell'ambito del processo/progetto formativo, permette a tutti i soggetti coinvolti di essere "attori" del processo stesso, in una "circolarità" (C. Scurati) per cui la ricerca si genera attraverso l'azione e l'azione di cambiamento attraverso la ricerca.

I punti qualificanti la R/A indicano che:

- le procedure di una R/A si definiscono nel corso della ricerca - azione educativa - perché dipendono dalla natura dell'oggetto indagato
- le conoscenze si producono nel momento stesso dell'azione educativa
- i ricercatori sono coinvolti nella ricerca come soggetti e come oggetti e i loro vissuti sono tenuti in considerazione
- nel corso di una R/A i soggetti/oggetti di indagine subiscono un cambiamento
- la valutazione avviene in itinere per poter eventualmente ampliare l'indagine sull'oggetto.

La R/A è quindi un processo di insegnamento/apprendimento/formazione in continuo divenire e perciò non soggetto a schemi pre-ordinati e pre-stabiliti.

Tenuto conto di queste premesse riteniamo ancora valida la scelta di programmare per obiettivi educativi - macroobiettivi per grandi aree di apprendimento e sottobiettivi specifici - a cui aggiungiamo i contenuti culturali e didattici (conoscenze e abilità) e le metodologie - attraverso i quali ogni studente raggiungerà gli obiettivi programmati. Non riteniamo utile, (anzi, nella pratica della R/A è addirittura, per definizione, impossibile) la costruzione di Unità di Apprendimento, definite al di fuori del reale processo educativo. Abbiamo trovato cervellotici e inutilmente verbosi i documenti di altre istituzioni che le contengono, dove la differenza fra obiettivi formativi, obiettivi di apprendimento e unità di apprendimento dipende solamente dall'uso che si fa del verbo - all'infinito o all'indicativo presente - e dei sostantivi - astratti o concreti. Pensiamo che la vera ricerca, nelle classi, e la verifica degli esiti nella discussione siano molto più importanti che esplicitare una previsione dettagliatissima di ogni singola, minima, azione didattica.

3- OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN RELAZIONE AI TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE CLASSI TERZE CONTENUTI/ATTIVITÀ

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 globale.

1.1.2 Saper individuare le diverse opinioni e i diversi punti di vista e inserirsi opportunamente nelle varie situazioni comunicative.

1.1.3 Sapersi inserire nelle varie situazioni comunicative applicando adeguatamente le regole stabilite.

1.1.4 Utilizzare un lessico sempre più ricco e appropriato.

1.1.5 Comunicare esperienze significative.

1.1.6 Saper narrare, saper descrivere.

1.1.7 Riferire oralmente vissuti ed attività condivise rispettando l'ordine cronologico e/o logico.

Contenuti/argomenti

- Conversazioni a tema
- Letture dell'insegnante
- Assemblee di classe

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 averne 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.)

1.2.5 Leggere e comprendere testi di varia tipologia (narrativi, descrittivi, informativi...) individuando l'argomento centrale, gli elementi e le caratteristiche essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.

Contenuti/Argomenti

- Lettura di testi/libri: descrittivi, narrativi, fantastici, informativi, regolativi.

- Analisi dei testi descrittivi, narrativi, fantastici.

1.3 Produrre e rielaborare testi scritti.

1.3.1 Conoscere la struttura di base del testo scritto.

1.3.2 Saper definire e ordinare le idee da inserire nel testo.

1.3.3 Conoscere le fasi necessarie per la stesura di un testo: ideazione, stesura, revisione

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

1.3.5. Utilizzare semplici mappe e schemi per visualizzare i contenuti e facilitare la produzione di testi di vario tipo.

1.3.6 Produrre testi di tipo narrativo: fiabe, favole,leggende e miti.

1.3.7 Produrre semplici testi descrittivi.

1.3.8 Intervenire sul testo eseguendo il riassunto mediante l'aiuto di sequenze illustrate.

1.3.9 Completare un testo in modo coerente.

1.3.10 Comunicare per iscritto le proprie esperienze.

Contenuti/argomenti

- Introduzione, svolgimento, conclusione: ideazione del testo
- Completamento,destrutturazione, riordino di testi dati
- Elaborazione di testi descrittivi, narrativi, fantastici, lettere/mail con o senza testo stimolo
- Elaborazione di fiabe,favole,leggende e miti
- Avvio al riassunto

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 e temporali

1.4.8 Utilizzare semplici strategie di autocorrezione.

Contenuti/argomenti

- Analisi logica della frase
- Analisi morfologica
- Dettati ortografici
- Cloze

- Esercizi con sinonimi e contrari per arricchire il lessico

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.

Contenuti/argomenti

- Problemi bucati
- Dal costo unitario al costo totale e viceversa
- Problemi con due domande e due operazioni
- Problemi con una domanda e due operazioni
- Problemi con la domanda nascosta
- Problemi con dati superflui e/o sottintesi
- Utilizzare diagrammi per la risoluzione

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).

2.2.4 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

- 2.2.6 Leggere, scrivere (in cifre e in parole) e scomporre i numeri decimali, comprendendo l'importanza dello zero.
- 2.2.7 Usare le proprietà delle quattro operazioni: commutativa, associativa, invariantiva, distributiva ricercando le ricercare strategie di calcolo più adeguate.
- 2.2.8 Consolidare il concetto di moltiplicazione; comprendere la relazione tra risultato e fattori; costruire, studiare e memorizzare la tavola dei prodotti fino a 10×10 .
- 2.2.9 Consolidare il concetto di divisione; confrontare con la moltiplicazione;
- 2.2.10 Eseguire calcoli mentali e orali con sicurezza e velocità (applicando strategie di calcolo veloce).
- 2.2.11 Eseguire il calcolo delle quattro operazioni in colonna
- 2.2.12 Eseguire la moltiplicazione in colonna con due cifre al moltiplicatore
- 2.2.13 Eseguire la divisione in colonna con una cifra al dividendo
- 2.2.14 Eseguire moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000...
- 2.2.15 Individuare le "proprietà" dello 0 e dell'1 nelle quattro operazioni.

Contenuti/argomenti

- Leggere, scrivere, ordinare e confrontare i numeri fino a 1000
- Usare materiale strutturato e non
- Esercizi sul valore posizionale delle cifre
- Tabelle sulle quattro operazioni
- Costruire e memorizzare la tavola pitagorica
- Esercizi di applicazione delle proprietà
- Applicare il calcolo veloce alle quattro operazioni
- Calcolare le quattro operazioni in colonna con la relativa prova
- Esercizi sulla frazione come parte di un "oggetto" e come parte di un numero di oggetti
- Esercizi di individuazione dell'unità frazionaria
- Esercizi volti alla conoscenza delle frazioni equivalenti

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.
- 2.3.6 Rappresentare simmetrie di figure assegnate
- 2.3.6 Riconoscere e classificare linee: rette, semirette, parallele, perpendicolari, segmenti

2.3.7 Conoscere, misurare e classificare gli angoli.

2.3.8 Classificare le figure geometriche in poligoni e non poligoni.

2.3.9 Effettuare trasformazioni geometriche con poligoni e non poligoni.

2.2.10 Calcolare il perimetro di un poligono

2.2.11 Determinare aree e volumi in casi semplici senza ricavare formule il concetto di area

Contenuti/argomenti

- Costruire figure geometriche con l'uso del righello
- Riconoscere diverse tipologie di linee in contesti reali
- Esercizi di individuazione di angoli sul piano e nell'ambiente circostante
- Classificazione delle diverse tipologie di angoli
- Classificazione di figure piane: poligoni e non poligoni
- Esercizi per il riconoscimento di quadrilateri e di triangoli con le loro specificità
- Esercizi di simmetria mediante piegature, ritagli, forature
- Costruire figure simmetriche sulla griglia.
- Inventare, rappresentare, costruire percorsi

2.4 Conoscere e utilizzare strumenti di misura

2.4.1 Consolidare il concetto di misura

2.4.2 Misurare con unità di misura arbitrarie

2.4.3 Conoscere le unità di misura convenzionali (metro, litro, grammo)

2.4.5 Misurare e calcolare utilizzando il sistema metrico decimale.

Contenuti/argomenti

- Costruire un sistema di unità di misura arbitrario
- Costruire le unità di misura con materiale di facile consumo
- Esercizi di misurazione nell'ambiente circostante
- Esercizi di stima di misure

2.5 Utilizzare semplici linguaggi logici

2.5.1 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.

2.5.2 Formare due e, successivamente, tre insiemi in un universo; individuare l'insieme unione; individuare l'intersezione e altri insiemi risultanti.

2.5.3 Usare i diagrammi di Venn, ad albero e di Carroll per la rappresentazione delle situazioni di classificazione sopra citate.

2.5.4 Dopo aver compiuto semplici indagini, rappresentare i dati rilevati con istogrammi e tabelle.

2.5.5 Rispettivamente agli insiemi, usare connettivi e quantificatori per la descrizione degli attributi.

2.5.6 Stabilire relazioni tra due insiemi e rappresentarle attraverso il diagramma sagittale e la tabella a doppia entrata.

2.5.7 Rappresentare con il diagramma di flusso una successione ordinata di azioni date, necessarie per raggiungere un determinato scopo.

Contenuti:

- Costruzione di grafici, tabelle, diagrammi di flusso
- Svolgere indagini su vissuti concreti e registrarne i dati
- Leggere i dati per pervenire a conclusioni

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 gli animali in base al loro comportamento alimentare.

3.2.9 Rilevare relazioni tra organismi viventi e ambiente.

3.2.10 Riconoscere l'acqua come elemento indispensabile per la vita.

3.2.11 Conoscere il ciclo dell'acqua.

3.2.12 Osservare e descrivere gli stati dell'acqua.

3.2.13 Riconoscere le cause del passaggio da uno stato all'altro.

3.2.14 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.

Contenuti:

- Attività esperienziali con materiali vari in diversi contesti.

4. 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.

Contenuti:

- Avviare e chiudere programmi
- Usare la barra degli strumenti nelle sue funzioni più semplici
- Interagire con programmi di video scrittura e disegno
- Usare il computer per attività interdisciplinari

5. 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.

4.1.4 Saper distinguere i rapporti di successione e contemporaneità in fatti ed eventi non direttamente vissuti e del passato prossimo e lontano.

4.1.5 Riordinare gli eventi in successione logica e analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità.

4.1.6 Comprendere che il tempo può essere misurato in modo arbitrario e convenzionale.

4.1.7 Riconoscere e distinguere tempo soggettivo e tempo oggettivo.

4.1.8 Capire l'importanza di scandire il tempo della storia in periodi.

Conoscere l'uso dello strumento della linea del tempo.

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 sulla terra.

4.2.4 Identificare il rapporto tra le scoperte dell'uomo e l'organizzazione sociale.

4.2.5 Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi.

4.2.6 Individuare quadri storici di civiltà antiche

Contenuti/Argomenti:

- Linea del tempo
- Narrazioni

- Letture di testi a contenuto storico
- Uso delle fonti
- Atelier tematici in aule didattiche, musei, laboratori
- Aspetti culturali delle società studiate (religione sistema sociale, conoscenze, arte, ecc.)
- Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni, mappe concettuali.

6. GEOGRAFIA

5.1 Orientarsi e collocare nello spazio fatti ed eventi.

5.1.1 Muoversi consapevolmente nello spazio utilizzando con padronanza gli indicatori topologici ed 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 carte.

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.).

5.2.8 Analizzare e confrontare ambienti e paesaggi diversi del territorio italiano.

Contenuti:

- Costruire carte di varia natura
- Classificare ambienti in base alle principali caratteristiche
- Attività di orientamento
- Uso dei punti cardinali e degli strumenti inerenti
- Mappe di sintesi
- Lettura di cartine mute e non
- Comprensione di carte tematiche

7. 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.

Contenuti/argomenti

- Disegno e coloritura con tecniche diverse: frottage, matite, pastelli, pennarelli, gessi, tempera, incisione, collage, matita bianca su nero, acquerelli, pezzi di giornale, pezzi di stoffa.
- Colori primari e secondari
- Colori caldi e freddi
- Gradazione dei colori
- Origami
- Linea, punti, forma, colore
- Realizzazione di oggetti con l'utilizzo di argilla
- Illustrazione di storie, realizzazione di cartelloni, composizioni a tema in relazione a festività, stagioni, occasioni speciali
- L'opera d'arte come veicolo di emozioni e riflessioni

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.

Contenuti/argomenti

- Ascolto suoni e rumori presenti nell'ambiente
- Conoscenza dei diversi strumenti musicali
- Confronto durata, altezza, timbro dei suoni
- L'opera: caratteristiche, struttura, musicisti, cantanti
- La voce come mezzo per imitare e inventare suoni, rumori e versi, esprimere stati d'animo, caratterizzare personaggi
- Pratica corale, canzoni in coro
- Sequenze ritmiche
- Esecuzione di semplici brani musicali
- Melodie cantate per imitazione

9. EDUCAZIONE FISICA

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.

Contenuti:

- Attività ludiche strutturate in palestra
- Attività ginniche riferite alle varie abilità
- Giochi di squadra

10. LINGUA INGLESE

10.1 Ascolto (comprensione orale)

10.1.1 Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente, relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.

10.2 Parlato (produzione e interazione orale)

10.2.1 Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.

10.2.2 Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate, adatte alla situazione.

10.3 Lettura (comprensione scritta)

10.3.1 Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.

10.4 Scrittura (produzione scritta)

10.4.1 Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.

Contenuti/attività

- Role play e dialoghi, giochi per contare, attività di abbinamento e completamento di parole, giochiamo al bingo.
- Canzoncine, rime, filastrocche, giochi linguistici.
- Conversazione, descrizioni, attività grafiche e di scrittura, lettura di immagini, abbinamento parola - immagine, dialogo guidato.
- Attività di confronto e manipolazione, giochi, dialoghi, nomenclatura e scrittura degli oggetti dell' aula e della propria abitazione.
- Rubrica scritto-grafica.

11. ATTIVITÀ ALTERNATIVE ALLA RELIGIONE CATTOLICA

I programmi ministeriali non danno specifiche indicazioni per le attività da svolgersi in alternativa all'insegnamento della religione cattolica. L'attività alternativa, organizzata per gli alunni che non intendono avvalersi dell'insegnamento della religione cattolica, non deve rivestire un carattere curricolare per non determinare differenziazioni nel processo didattico formativo all'interno delle classi.

DESTINATARI: gli alunni della classe 3^C, 3B e 3^A che non si avvalgono dell'insegnamento della Religione Cattolica.

11.1 Offrire percorsi di qualità relativi alle attività alternative all'insegnamento della RC.

11.1 Sviluppare le competenze personali.

11.2 Potenziare l'identità individuale.

11.3 Sviluppare atteggiamenti di tolleranza e di rispetto.

11.4 Insegnare la differenza come valore.

11.5 Sviluppare la curiosità verso popoli e culture del mondo.

Contenuti/attività

- Giochi motori, filastrocche e tiritere di tutto il mondo.
- Letture dell'insegnante di fiabe e storie
- Letture espressive, sceneggiature e drammatizzazione
- Visione di filmati
- Ascolto di musiche di diversi Paesi del mondo
- Disegni

4. METODOLOGIE E STRATEGIE D'INTERVENTO

La scelta del metodo e degli strumenti nella pratica didattica tiene conto:

- degli obiettivi e dei contenuti che si intendono proporre,
- della realtà della classe, anche dal punto di vista relazionale e d'emotivo,
- dei ritmi e degli stili di apprendimento degli studenti.

Ogni obiettivo di apprendimento sarà praticato attraverso una o più delle seguenti metodologie:

- problem solving
- apprendimento cooperativo
- brainstorming
- lezione frontale, tenendo conto dei tempi di attenzione
- attività di coppia
- attività di piccolo gruppo
- esercitazioni individuali e/o con tutor fra pari
- attività laboratoriali pratico-ludiche

- attività di classi aperte, in orizzontale e/o in verticale;
- di livello; di recupero e potenziamento
- attività di ricerca guidata
- attività e ricerche con l'ausilio di mezzi audiovisivi
- costruzione di schemi e mappe concettuali e mentali
- collaborazione con enti e/o associazioni del territorio.

5. ATTIVITA' DI ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA III A

8 ottobre 2015	Museo Capellini	Dalle 9 alle 12
21 Gennaio 2016	Museo Antropologico	Dalle 9 alle 16.30
12 Febbraio 2016	Palazzo Poggi	Dalle 9 alle 12
15 Febbraio 2015	Museo Donini - S. Lazzaro	Dalle 9 alle 15
Data da definire	Trekking da scuola al parco Talon	Dalle 9 alle 16.30
Data da definire	Staffette Strabologna all'antistadio	Dalle 9 alle 12
Data da definire	Ass. Mignoli al Parco San Pellegrino	
Maggio 2016	Museo Archeologico	Dalle 14.40 alle 16.30
Maggio 2015	Arrampicata in palestra attrezzata	Dalle 8:30 alle 13:00

Viaggio di istruzione

- Giornata alle saline di Cervia (Ravenna), nel mese di Maggio (orario indicativo 8.30-16.30)

5. ATTIVITA' DI ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA III B

L'offerta formativa viene arricchita attraverso attività laboratoriali interne alla scuola (orto, cucina, laboratori con esperti e in classi aperte) uscite didattiche presso musei, aule didattiche, biblioteche e viaggi di istruzione.

- PROGETTI DI PLESSO:
 - Attività motoria
 - Assemblea dei bambini
 - L'orto e il giardino della scuola
 - Sentieri in collina
 - Ubuntu
- PROGETTI CON ESPERTI ESTERNI
 - Attività di teatro con l'associazione "Teatro dei Mignoli"
 - Progetto "La siepe, un mondo di biodiversità" con la Fondazione Villa Ghigi.
 - "Museomusicaintour"

5. ATTIVITÀ DI ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA III C

L'offerta formativa viene arricchita attraverso attività laboratoriali interne alla scuola (orto, cucina, laboratori con esperti e in classi aperte) uscite didattiche presso musei, aule didattiche, biblioteche e viaggi di istruzione.

- **PROGETTI DI PLESSO:**
 - Attività motoria
 - Assemblea dei bambini
 - L'orto e il giardino della scuola
 - Sentieri in collina
 - Ubuntu
- **PROGETTI CON ESPERTI ESTERNI**
 - Attività di teatro con l'associazione "Fantateatro"
 - Progetto "La siepe, un mondo di biodiversità" con la Fondazione Villa Ghigi.
 - "Museomusicaintour"

USCITE

- Museo Mambo (Bologna) - Visita e laboratorio mostra temporanea "Gradi di libertà"
- Museo di paleontologia e geologia "Cappellini" (Bologna) - Percorso sulla nascita della Terra.
- Parco del Pellegrino e sentiero CAI (Bologna) in momenti diversi dell'anno per osservazione diretta di siepi e per trekking.
- Museo "Donini" (San Lazzaro di Savena) - Percorso sul Neolitico, laboratorio di intreccio.
- Libreria Stoppani (Bologna) - Incontro con Silvana Sola per conoscere libri del mondo (collegata al Progetto Ubuntu).
- "Ai 300 scalini" nel Parco Pellegrino (Bologna) - Laboratorio sul pane cotto nel forno di terra cruda.
- Antistadio - Staffetta "Strabologna"
- Palestra dei Salesiani - Arrampicata sportiva.

VIAGGIO DI ISTRUZIONE

- Giornata alle saline di Cervia (Ravenna).

6. STRATEGIE DI INTERVENTO PERSONALIZZATE

Nelle ore di compresenza degli insegnanti di classe si organizzeranno gruppi di recupero e/o di rinforzo di classe o individualizzata a seconda delle necessità che si presenteranno durante il processo di insegnamento-apprendimento.

7. VERIFICHE E VALUTAZIONE

Per ciò che concerne la verifica e la valutazione gli insegnanti fanno riferimento al documento dal titolo "Valutare per l'apprendere" allegato n. 2 al Piano dell'Offerta Formativa dell'I.C.19.